

**PENGARUH PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA YANG MENGGUNAKAN BANTUAN
PERANGKAT LUNAK WAYGROUND**

1 Putri Aisyah Zarhma^{1,2}, Sulis Janu Hartati^{2,3}, Yuni Listiana³

(¹ Universitas Dr. Soetomo Surabaya)

(² Universitas Dr. Soetomo Surabaya)

(³ Universitas Dr. Soetomo Surabaya)

Alamat e-mail : 1ptriasyhzzz@gmail.com , Alamat e-mail :

2sulis.janu@unitomo.ac.id, Alamat e-mail : ³, yuni.listiana@unitomo.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning motivation of class X TKJ 1 student at SMK PGRI 13 Surabaya in mathematics. Based on initial observations, students found mathematics difficult and boring, and the teacher still used lecture methods without variations in learning media. The aims of this study were to determine students' responses and the effect of using Wayground software on students' learning motivation. The research used the Classroom Action Research (CAR) method of the Kemmis and McTaggart model conducted in two cycles. The research subjects were 37 students of class X TKJ 1. Data collection techniques used learning motivation questionnaires, observation, interviews, and documentation. The results showed that students' responses to Wayground were very positive with the average observation score increasing from 3.14 (Good) in cycle I to 4.00 (Very Good) in cycle II. Students' learning motivation also increased significantly from 83.75% in cycle I to 92.50% in cycle II, with an increase of 8.75%. The number of students in the Very High motivation category increased from 75.68% to 91.89%. All motivation indicators increased, with learning preparation being the highest increase (+0.24) and learning focus improving. The conclusion of this study is that the use of Wayground software is effective in increasing students' learning motivation and received very positive responses. This research is expected to be a reference for teachers in developing innovative and interactive technology-based mathematics learning.

Keywords: Learning Motivation, Wayground, Learning Media, Mathematics, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan observasi awal, siswa menganggap matematika sulit dan membosankan, serta guru masih menggunakan metode ceramah tanpa variasi media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui respons siswa dan pengaruh penggunaan perangkat lunak Wayground terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 37 siswa kelas X TKJ 1. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan respons siswa terhadap Wayground sangat positif dengan rata-rata skor observasi meningkat dari 3,14 (Baik) pada siklus I menjadi 4,00 (Sangat Baik) pada siklus II. Motivasi belajar siswa juga meningkat signifikan dari 83,75% pada siklus I menjadi 92,50% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 8,75%. Jumlah siswa pada kategori motivasi Sangat Tinggi meningkat dari 75,68% menjadi 91,89%. Seluruh indikator motivasi mengalami peningkatan, dengan persiapan belajar sebagai peningkatan tertinggi (+0,24) dan fokus pembelajaran yang semakin baik. Simpulan penelitian ini adalah penggunaan perangkat lunak Wayground efektif meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendapatkan respons yang sangat positif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang inovatif dan interaktif berbasis teknologi.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Wayground, Media Pembelajaran, Matematika, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bentuk usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar para siswa secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa, dan negara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, perbaikan kualitas pembelajaran menjadi prioritas utama yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan motivasi peserta didik. Salah satu elemen penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi untuk belajar (Hatip & Setiawan, 2021).

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang bersifat fundamental yang berfungsi sebagai media untuk melatih dan mengembangkan cara berpikir logis dan sistematis (Mulyati et al., 2024). Matematika juga berperan krusial dalam melatih kemampuan berpikir kreatif dan kritis (Khodijah & Setiawan, 2020). Namun, matematika memiliki karakteristik abstrak dan dipenuhi simbol-simbol yang sering memicu persepsi negatif di kalangan peserta didik, sehingga dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan (Al Mawaddah et al., 2021). Akibatnya, banyak siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan lebih fokus berbicara dengan teman

atau bermain saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran matematika di sekolah masih didominasi dengan model pembelajaran konvensional atau ceramah yang disertai dengan penulisan soal di papan tulis dan buku paket, sehingga membuat para siswa merasakan jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, proses mempelajari materi matematika membutuhkan kreativitas guru untuk mengaitkan pembelajaran dengan keadaan di sekitar serta menambahkan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasakan kejenuhan. Media pembelajaran berbasis game merupakan salah satu solusi inovatif. Menurut Jasson, game merupakan suatu sistem atau program yang dapat dimainkan oleh satu atau lebih pemain untuk memperoleh poin atau tujuan yang diinginkan. Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis game yaitu dapat meningkatkan interaksi dan motivasi siswa, memudahkan visualisasi materi, serta melatih kemandirian siswa. Inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi, seperti aplikasi Wayground,

menawarkan solusi melalui elemen mekanik permainan seperti poin, peringkat, dan tantangan yang dapat memicu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Penelitian Tiana et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media permainan digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di awal di sekolah SMK PGRI 13 Surabaya, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Siswa terlihat pasif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang masih menggunakan metode ceramah dan papan tulis sebagai satu-satunya alat bantu pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap penggunaan Wayground sebagai instrumen pembelajaran dan untuk mengetahui

pengaruh penggunaan Wayground terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah SMK.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang dilaksanakan dalam dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak dari suatu perlakuan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran. Sedangkan untuk metode PTK digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dinilai secara teratur dalam lingkungan kelas nyata.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya yang berjumlah 37 orang, terdiri dari 4 siswa perempuan dan 33 siswa laki-laki. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas X TKJ 1 memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Prosedur Penelitian

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 November 2025 dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Tahap perencanaan meliputi penyusunan RPP, penyiapan materi, pembuatan akun Wayground, dan penyiapan soal interaktif. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan awal (salam, doa, presensi, apersepsi), kegiatan inti (eksplorasi materi melalui Wayground, elaborasi dengan kuis 20 soal, dan konfirmasi hasil), serta kegiatan penutup. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas siswa dan guru menggunakan lembar observasi. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi kekurangan dan merencanakan perbaikan untuk siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 28 November 2025 dengan materi yang sama. Perbaikan yang dilakukan meliputi pengaturan posisi duduk siswa untuk stabilitas sinyal, penambahan durasi pengerjaan soal menjadi 80 detik, pemberian tutorial singkat penggunaan Wayground, dan pemberian reward bagi siswa yang berprestasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan perangkat lunak Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Metode PTK digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melakukan tindakan pembelajaran yang direncanakan, dilaksanakan, dan dinilai secara teratur dalam lingkungan kelas nyata.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PGRI 13 Surabaya yang

beralamat di wilayah Sidosermo, Surabaya. Sekolah ini didirikan pada 19 Juli 1981 di bawah naungan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI). Subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 yang berjumlah 37 orang, terdiri dari 4 siswa perempuan dan 33 siswa laki-laki. Pemilihan kelas ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas X TKJ 1 memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

Teknik Pengumpulan Data

1. Angket Motivasi Belajar: Terdiri dari 5 pernyataan dengan skala Likert 4 pilihan (SS=4, S=3, TS=2, STS=1) yang mencakup indikator ketekunan belajar, kemandirian, minat dan perhatian, persiapan belajar, serta fokus pembelajaran.
2. Observasi: Dilakukan secara langsung untuk mencatat perilaku, partisipasi,

dan antusiasme siswa saat menggunakan Wayground.

3. Dokumentasi: Berupa foto, video, daftar hadir siswa, dan RPP.

Teknik Analisis Data

Data angket dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Data observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil persentase dari angket dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Sangat Tinggi (81%-100%)
2. Tinggi (61%-80%)
3. Sedang (41%-60%)
4. Rendah (21%-40%)
5. Sangat Rendah (<20%)

Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan dengan cara menggunakan triangulasi sumber data (angket, observasi, dokumentasi), triangulasi teknik (angket, observasi, dokumentasi), dan

triangulasi waktu (siklus I dan siklus II). Selain itu, dilakukan audit proses, konsistensi pelaksanaan tindakan, dan refleksi diri peneliti untuk memastikan kredibilitas, keteralihan, ketergantungan, dan kepastian data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode Tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus yang menggunakan materi sistem persamaan linier dua variable (SPLDV). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 November pelaksanaan Siklus I dan pada tanggal 28 November 2025 pelaksanaan siklus II.

Hasil Siklus I

Pada saat siklus I, Pembelajaran matematika menggunakan Wayground menggunakan 20 soal interaktif. Hasil angket motivasi belajar siswa siklus I menunjukkan hasil rata-rata skor adalah 3,35 dengan nilai presentase 83,75% yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi. Sebanyak 28 siswa (75,68%) berada pada kategori motivasi sangat tinggi. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa nilai

skor rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 3,14 dengan kategori baik. Beberapa kelemahan yang teridentifikasi pada saat penggunaan wayground yaitu jaringan internet yang belum stabil, kapasitas bandwidth yang begitu terbatas, dan ada beberapa siswa yang masih belum terbiasa dengan pembelajaran yang berbasis teknologi, yang menyebabkan beberapa konsentrasi siswa menurun 2 skor.

Hasil Siklus II

Berdasarkan dengan refleksi yang sudah dilakukan pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus II yaitu dengan cara mengatur posisi duduk siswa agar mendapatkan sinyal internet yang lebih stabil pada proses penggunaan wayground, menambahkan durasi pengerjaan soal menjadi 80 detik tiap soal, memberikan tutorial secara singkat pada penggunaan wayground agar siswa lebih paham pada proses penggunaan wayground, serta memberikan beberapa reward kepada siswa yang berprestasi. Hasil dari angket motivasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan hasil skor rata-rata 3,70 dengan nilai presentase 92,50%, terjadi sebuah peningkatan

sebesar 8,75% dari siklus I. Sebanyak 34 siswa (91,89%) berada pada kategori motivasi yang sangat tinggi. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 4,00 dengan kategori yang sangat baik. Seluruh aspek observasi mencapai nilai skor maksimal 4, termasuk konsentrasi yang meningkat dari skor 2 menjadi skor 4

Ringkasan hasil peningkatan motivasi belajar siswa

Tabel 1. Rekapitulasi perbandingan hasil motivasi belajar siswa

Tahap	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori	Peningkatan
Siklus I	3,35	83,75%	Sangat Tinggi	—
Siklus II	3,70	92,50%	Sangat Tinggi	+8,75%

Tabel 2. Perbandingan Per Indikator (Siklus I – Siklus II)

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Mencatat materi pelajaran matematika	3,75	3,92	+0,17
2	Kemandirian belajar	3,68	3,84	+0,16
3	Antusias mengerjakan tugas	3,86	3,97	+0,11
4	Persiapan belajar	3,35	3,59	+0,24
5	Fokus belajar	3,11	3,19	+0,08
Rata-rata		3,35	3,70	+0,35

Tabel 3. Perbandingan Observasi Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Antusias siswa	4	4	0
2	Partisipasi aktif	4	4	0
3	Kemampuan mengoperasikan Wayground	3	4	+1

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
4	Interaksi dengan guru	3	4	+1
5	Konsentrasi dalam pembelajaran	2	4	+2
6	Kemandirian dalam belajar	3	4	+1
7	Ketepatan waktu dalam belajar	3	4	+1
Rata-rata		3,14	4,00	+0,86

PEMBAHASAN

Respons Siswa terhadap Penggunaan Perangkat Wayground

Berdasarkan dengan hasil observasi dan analisis data yang sudah dilakukan, dapat diketahui respons siswa terhadap penggunaan Wayground sebagai instrumen pembelajaran menunjukkan kategori sangat positif. Hal ini terlihat dari berbagai antusias siswa yang tinggi (skor 4) dalam mengikuti pembelajaran, partisipasi aktif mereka dalam menjawab kuis (skor 4), serta kemampuan operasional Wayground

yang meningkat dari siklus I (skor 3) ke siklus II (skor 4) hingga seluruh siswa mampu mengoperasikannya dengan baik. Interaksi siswa dengan guru juga meningkat dari skor 3 menjadi 4, dan konsentrasi siswa meningkat secara signifikan dari skor 2 menjadi 4. Temuan utama pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan karena Wayground memiliki tampilan visual yang interaktif dan menarik. Hal ini diperkuat dengan pernyataan siswa yang mengungkapkan bahwa belajar matematika menggunakan Wayground terasa seperti bermain game, sehingga mereka tidak merasa bosan, jenuh dan lebih mudah memahami materi pelajaran matematika. Fitur peringkat dan skor langsung pada Wayground juga mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengerjakan soal, terlebih lagi dengan adanya sistem reward yang diberikan kepada siswa berprestasi. Faktor-faktor yang mempengaruhi respons positif siswa dalam pembelajaran meliputi visualisasi interaktif, unsur permainan, umpan balik langsung, sistem reward, variasi soal, dan diskusi kelompok.

Pengaruh Wayground terhadap Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan Wayground terbukti dapat memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Hermawan et al. (2025) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan Wayground Paper Mode dengan e-LKPD CRT. Hal ini dibuktikan dengan cara peningkatan presentase motivasi belajar dari 83,75% pada siklus I menjadi 92,50% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 8,75%. Jumlah siswa pada kategori motivasi sangat tinggi juga meningkat dari 75,68% menjadi 91,89%. Indikator persiapan belajar mengalami peningkatan tertinggi (+0,24), yang menunjukkan bahwa kesadaran siswa untuk mempersiapkan materi sebelum pembelajaran mulai meningkat. Indikator fokus pembelajaran juga menunjukkan peningkatan (+0,08), yang berarti siswa semakin serius dan fokus dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Peningkatan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama, visualisasi

interaktif yang disajikan oleh Wayground mampu menampilkan materi matematika secara visual dan dinamis, sehingga konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Kedua, unsur permainan atau gamifikasi dalam Wayground, seperti kuis dengan tantangan waktu dan peringkat, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan kompetitif. Ketiga, adanya umpan balik langsung yang diberikan oleh Wayground setelah siswa menjawab soal, sehingga siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Keempat, sistem penghargaan yang diberikan kepada siswa berprestasi berhasil mendorong motivasi ekstrinsik siswa. Kelima, Wayground memungkinkan siswa untuk mengakses dan mengerjakan soal secara mandiri, sehingga menumbuhkan kemandirian belajar. Keenam, suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif melalui diskusi kelompok turut menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Penelitian ini sejalan dengan temuan Afifah & Arnellis (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model STAD terintegrasi Wayground menghasilkan hasil

belajar matematika yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Demikian pula dengan penelitian Maharani & Andriyani (2022) yang menemukan peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar siswa setelah penerapan pendekatan game-based learning. Hasil penelitian juga memperkuat temuan Muhassanah & Kartika (2023) tentang efektivitas game-based learning dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di sekolah SMK PGRI 13 Surabaya pada kelas X TKJ 1 dengan menggunakan perangkat Wayground sebagai media pembelajaran matematika di sekolah SMK, dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap penggunaan Wayground sebagai instrumen pembelajaran menunjukkan kategori sangat positif. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang tinggi, partisipasi aktif dalam menjawab kuis, peningkatan kemampuan operasional Wayground dari siklus I ke siklus II, serta peningkatan interaksi dan konsentrasi siswa. Siswa merasa

pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan karena Wayground memiliki tampilan visual yang interaktif dan menarik, memberikan umpan balik langsung, serta memiliki sistem peringkat dan reward yang mendorong semangat kompetitif yang sehat.

Penggunaan media Wayground juga terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan presentase motivasi belajar dari 83,75% pada siklus I menjadi 92,50% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 8,75%. Jumlah siswa pada kategori motivasi sangat tinggi meningkat dari 75,68% menjadi 91,89%. Semua indikator motivasi belajar mengalami peningkatan, dengan indikator persiapan belajar mengalami peningkatan tertinggi. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan motivasi belajar meliputi visualisasi interaktif, unsur permainan (gamifikasi), umpan balik langsung, sistem penghargaan, kemandirian akses, dan suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan perangkat lunak Wayground sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, terutama dengan memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diperoleh oleh peneliti,peneliti memberikan saran kepada guru matematika disekolah agar menjadikan wayground sebagai media pemebelajaran alternatif yang digunakan secara rutin dan berkala pada proses pembelajaran,dengan cara mengembangkan soal-soal yang lebih bervariasi dan menarik dengan tingkatan kesulitan yang berbeda beda setiap soalnya, serta memberikan reward kepada siswa disekolah dengan cara seperti bebrikan pujian,hadiah,nilai tambahan bagi siswa siswa yang berprestasi

untuk mempertahankan sebuah motivasi kompetitif yang sehat dalam pembelajaran.

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan perangkat lunak Wayground secara baik tidak hanya di kelas sajatetapi juga sebagai media belajar mandiri pada saat rumah, lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran pada setiap sesi pembelajaran yang dilakukan, dan berani dalam memberikan masukan dan saran kepada guru mengenai kualitas soal soal, durasi waktu dalam soal , dan fitur-fitur Wayground yang dapat ditingkatkan. Sekolah perlu memastikan

ketersediaan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang memadai seperti jaringan internet yang stabil, mengadakan pelatihan dan workshop tentang pemanfaatan media pembelajaran digital bagi seluruh guru, serta membuat kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi termasuk penyediaan anggaran untuk langganan fitur premium Wayground.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan

penelitian dengan durasi yang lebih panjang guna menguji konsistensi pengaruh Wayground, memperluas penelitian pada mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk mengukur efektivitas Wayground secara lebih akurat dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, T. J., & Dewi, C. E. D. (2025). Analisis Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(2), 9762–9766.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3379>
- Azmi, W. C. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP/MTS. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Izzati, F. (2019). UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Al-Ishlah). Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Quran.
- Khoiriyah, M. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMPN 1 SEPUTIH AGUNG Oleh. Institut Agama Islam Negeri lain Metro.
- Mawaddah, A. A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Mulyati, J., Hanikah, & Putra, P. N. (2024). PENGARUH QUIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

- PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS V.
*Jurnal Pendidikan Dan
Pengajaran*, 2(9), 740.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020).
Pembelajaran Matematika
melalui Media Game Quizizz
untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Matematika SMP.
*GAUSS: Jurnal Pendidikan
Matematika*, 3(1), 64–73.
<https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nurfazlin Nova, Insyani, N. P.,
Widyawati, S., Lestari, E. P.,
Sandi, P. F., Hidayah, Z., &
Yunus, Y. S. (2026).
Penggunaan Wayground
sebagai Media Pembelajaran
Interaktif untuk Guru di Gugus
VIII Bukik Saroban Kecamatan
Lembah Gumanti Kabupaten
Solok. *Jurnal Pengabdian
Masyarakat Dan Riset
Pendidikan*, 4(3), 19166–
19171.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5300>
- Parende, S. U., & Pane, S. W. (2020).
Peningkatan Hasil Belajar
Siswa Menggunakan Model
Problem Based Intruction (PBI)
Tema 8 pada Siswa Kelas IV
SDN 001 Samarinda Utara.
Jurnal Pendidikan, 1.
<https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/sjp>
- Sagara, F. A., Sugiarti, L., Saputri, D.
D., & Kusumayati, T. (2023).
*UPAYA PENINGKATAN
MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS DIGITAL WEB
NEARPOD*. 10, 78–81.
- Setiowati, B. (2014). *PENINGKATAN
HASIL BELAJAR SISWA
DENGAN METODE DISKUSI
PADA MATA PELAJARAN IPS
DI KELAS V MI TA'LIM
MUBTADI I KOTA
TANGERANG*. Uin Syarif
Hidayatullahh.
- Sopiyanti, A., Muhamad, N., & Anisah
Siti, A. (2025). Penerapan
Media Interaktif Quizizz untuk
Meningkatkan Minat Belajar
Peserta Didik Pada Mata
Pelajaran Matematika :
Penelitian True Eksperimen SD
GIS Prima Insani. *Jurnal PGMI
UNIGA (JPU)*, 4(2).

