

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII MELALUI PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYGROUND BERBASIS GAMIFIKASI

Mutiar Elvira Amudaria Farolan¹, Teguh Sulisty², Henika Ratna Sari³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹tfarolan28@gmail.com, ²sulistyoteguh@unikama.ac.id,

³henikasari02@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of seventh-grade students' learning interest through the application of Wayground learning media. The study employs a classroom action research (CAR) design with a quantitative-descriptive approach. The research subjects consisted of 19 seventh-grade students at a junior high school. The instrument used was a learning interest questionnaire comprising 20 statement items analyzed based on four indicators: attention, enjoyment, activeness, and comprehension. Data were collected through pre-cycle and post-cycle questionnaires using a four-point Likert scale. The results indicate that the average percentage of students' learning interest increased from 77.04% in the pre-cycle to 80.00% in the post-cycle, with the most significant improvements occurring in the activeness indicator (75.00% to 81.67%) and comprehension indicator (75.00% to 80.83%). Thus, the use of Wayground media has been proven effective in improving students' learning interest, particularly in the aspects of active engagement and material comprehension.

Keywords: *learning interest, learning media, wayground*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas VII melalui penerapan media pembelajaran Wayground. Penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif-deskriptif. Subjek penelitian adalah 19 siswa kelas VII di salah satu SMP. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan yang dianalisis berdasarkan empat indikator: perhatian, perasaan senang, keaktifan, dan pemahaman. Data dikumpulkan melalui angket pra-siklus dan pasca-siklus menggunakan skala Likert empat tingkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase minat belajar siswa meningkat dari 77,04% pada pra-siklus menjadi 80,00% pada pasca-siklus, dengan peningkatan yang paling signifikan terjadi pada indikator keaktifan (75,00% menjadi 81,67%) dan pemahaman (75,00% menjadi 80,83%). Dengan demikian, penggunaan media Wayground terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada aspek keterlibatan aktif dan pemahaman materi.

Kata Kunci: minat belajar, media pembelajaran, wayground

A. Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal psikologis yang paling determinan terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian akademis siswa. Minat bukan sekadar ketertarikan sesaat, melainkan suatu sikap mental yang melibatkan perhatian mendalam, perasaan senang, keaktifan, dan usaha pemahaman konseptual yang berkelanjutan (Slameto, 2018). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung memproses materi ajar dengan motivasi intrinsik yang kuat, lebih proaktif dalam kegiatan kolaboratif di kelas, serta gigih dalam mengatasi rintangan akademis yang kompleks. Sebaliknya, ketiadaan minat belajar sering kali memicu fenomena *disengagement*, yang ditandai dengan penurunan konsentrasi, perilaku pasif, kebosanan akademis, hingga rendahnya pemahaman materi yang berujung pada hasil belajar yang tidak optimal.

Dalam ekosistem sekolah menengah pertama (SMP), tantangan mempertahankan minat belajar menjadi semakin dinamis. Siswa SMP berada pada fase transisi perkembangan remaja awal, di mana

rasa ingin tahu dan kebutuhan akan stimulasi interaktif sangat tinggi. Namun, realita pembelajaran di lapangan sering kali masih terjebak pada pendekatan konvensional yang monoton dan didominasi oleh metode ceramah searah (*teacher-centered paradigm*) tanpa dukungan media pembelajaran yang representatif (Arsyad, 2019). Pembelajaran verbalistik dan tekstual yang tidak mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa membuat proses belajar terasa asing dan membosankan. Kondisi ini bertolak belakang dengan karakteristik siswa era digital yang terbiasa berinteraksi dengan visualisasi dinamis, respons cepat, dan interaktivitas tingkat tinggi di luar lingkungan formal sekolah (Sudjana & Rivai, 2017).

Hasil pengukuran pra-siklus yang dilakukan pada 19 siswa kelas VII di salah satu SMP di Kabupaten Klaten memberikan bukti empiris mengenai tantangan tersebut. Berdasarkan hasil angket minat belajar awal, diperoleh rata-rata persentase minat belajar klasikal sebesar 77,04%. Meskipun secara umum terlihat cukup tinggi karena didominasi oleh kategori tinggi (13

siswa atau 68,4%), analisis lebih rinci pada setiap indikator mengungkapkan adanya masalah struktural. Indikator perhatian (*attention*) berada pada angka 75,26%, keaktifan (*activeness*) pada 75,00%, dan pemahaman (*comprehension*) pada 75,00%. Ketiga indikator ini berada tepat di ambang batas bawah kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa perhatian siswa sangat rapuh, tingkat keaktifan mereka dalam merespons instruksi guru masih rendah, dan pemahaman materi bersifat superfisial. Satu-satunya indikator yang tinggi adalah perasaan senang (*enjoyment*) sebesar 82,89%, yang mencerminkan bahwa siswa pada dasarnya menyukai sekolah dan interaksi sosial di kelas, namun belum terarah pada aktivitas pembelajaran akademis secara efektif.

Untuk menjembatani kesenjangan antara potensi kesenangan siswa dan pasifnya keterlibatan kognitif serta motorik mereka, guru perlu mengintegrasikan teknologi instruksional yang berbasis gamifikasi. Salah satu platform inovatif yang menawarkan solusi ini adalah Wayground. Wayground merupakan sebuah platform pembelajaran digital yang mengadopsi mekanisme game

(*gamification mechanics*) seperti tantangan berbatas waktu, sistem perolehan poin instan, papan peringkat (*leaderboard*) yang dinamis, serta kuis interaktif ke dalam penyampaian konten kurikulum sekolah. Integrasi media ini bertujuan untuk mentransformasi aktivitas pembelajaran yang semula dianggap pasif menjadi sebuah petualangan belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian kognitif siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif (Zainuddin et al., 2020).

Penelitian terdahulu mengenai implementasi gamifikasi dalam pendidikan telah membuktikan kegunaannya yang luas. Purwanto (2020), misalnya, menemukan bahwa platform pembelajaran berbasis gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Dukungan teoretis juga diperkuat oleh Richard E. Mayer (2020) melalui *Multimedia Learning Theory*, yang menegaskan bahwa saluran ganda (visual dan auditori) yang disajikan secara interaktif dapat meminimalkan beban kognitif luar (*extraneous cognitive load*) dan memaksimalkan

pemrosesan informasi yang bermakna. Walaupun penelitian gamifikasi telah marak dilakukan, riset yang secara spesifik mengevaluasi pengaruh media Wayground dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP pada empat indikator utama (perhatian, perasaan senang, keaktifan, dan pemahaman) masih sangat terbatas. Keterbatasan literatur inilah yang menjadi dasar kebaruan dan relevansi akademis dari penelitian ini.

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan tujuan utama untuk mendeskripsikan secara objektif dan mendalam peningkatan minat belajar siswa kelas VII melalui penerapan media pembelajaran Wayground. Secara khusus, penelitian ini akan mengupas tuntas dinamika perubahan minat belajar siswa, membandingkan efektivitas hasil antara fase pra-siklus dan pasca-siklus, serta mendiskusikan implikasi pedagogis dari hasil temuan tersebut bagi perbaikan praktik pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kuantitatif-deskriptif yang terstruktur. Desain PTK dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemecahan masalah praktis yang terjadi secara langsung di dalam kelas guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran melalui siklus tindakan yang terencana (Arikunto, 2021). Pendekatan kuantitatif-deskriptif digunakan untuk menganalisis dan mendeskripsikan data numerik yang diperoleh dari angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi tindakan dilakukan.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII pada salah satu SMP di Kota Klaten, Jawa Tengah, dengan jumlah populasi sebanyak 19 siswa. Seluruh siswa (100%) berpartisipasi penuh dalam pengisian instrumen pada tahap pra-siklus. Pada tahap pasca-siklus, terdapat 18 siswa yang mengisi angket evaluatif secara lengkap, sedangkan 1 siswa tidak hadir karena alasan sakit. Penelitian ini dilaksanakan dalam satu siklus tindakan yang utuh, yang mengadopsi model spiral klasik dari Kemmis dan

McTaggart. Siklus tindakan ini mencakup empat tahapan prosedural yang saling berkaitan erat, yaitu: (1) Perencanaan (Planning), meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media Wayground, perancangan modul interaktif, serta penyusunan instrumen angket; (2) Pelaksanaan Tindakan (Acting), berupa implementasi skenario pembelajaran menggunakan Wayground di kelas; (3) Observasi (Observing), yaitu pengamatan sistematis terhadap perilaku belajar, tingkat atensi, dan respons siswa selama pembelajaran berlangsung; dan (4) Refleksi (Reflecting), yaitu kegiatan mengevaluasi jalannya tindakan, menganalisis data angket pasca-siklus, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat tindakan.

Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket minat belajar model tertutup yang dirancang berdasarkan skala Likert empat tingkat (Sangat Setuju = 4, Setuju = 3, Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1). Pilihan jawaban netral dihilangkan secara sengaja untuk menghindari kecenderungan siswa memilih

jawaban aman (central tendency bias) sehingga diperoleh data sikap yang lebih tegas dan valid. Angket pra-siklus terdiri atas 20 butir pernyataan yang mencakup empat indikator minat belajar: perhatian (5 butir), perasaan senang (5 butir), keaktifan (5 butir), dan pemahaman (5 butir). Beberapa butir pernyataan dirancang dalam bentuk kalimat negatif untuk menguji konsistensi jawaban siswa, yang kemudian dilakukan penyekoran terbalik (reverse scoring) dalam tabulasi data.

Angket pasca-siklus juga memuat 20 butir pernyataan yang secara khusus mengukur dimensi sikap, emosi, dan persepsi kognitif siswa setelah mereka merasakan pengalaman belajar secara langsung menggunakan media Wayground. Pada angket pasca-siklus ini, seluruh butir pernyataan disusun dalam kalimat positif guna meminimalkan bias interpretasi bahasa ketika siswa merefleksikan media yang baru mereka gunakan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Skor setiap siswa dihitung dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan rumus: $\text{Persentase (\%)} = (\text{Total Skor} / \text{Skor}$

Maksimum) $\times 100\%$. Selanjutnya, data dikategorikan ke dalam tiga kategori: Tinggi ($\geq 75\%$), Sedang (50–74%), dan Rendah ($< 50\%$). Perbandingan antara data pra-siklus dan pasca-siklus dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan minat belajar siswa setelah penerapan media Wayground.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengukuran minat belajar pra-siklus dilakukan sebelum penerapan media Wayground dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 19 siswa, diperoleh rata-rata persentase minat belajar sebesar 77,04% dari skor maksimum 80. Distribusi kategori minat belajar pra-siklus menunjukkan bahwa 13 siswa (68,4%) berada pada kategori tinggi dan 6 siswa (31,6%) berada pada kategori sedang. Tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah pada tahap ini.

Analisis per indikator pada pra-siklus memberikan gambaran yang lebih rinci. Indikator perasaan senang mencatat persentase tertinggi sebesar 82,89%, yang menunjukkan bahwa siswa pada dasarnya memiliki sikap positif terhadap pembelajaran. Sementara itu, indikator perhatian (75,26%), keaktifan (75,00%), dan

pemahaman (75,00%) berada pada level yang hampir sama, yakni di ambang batas kategori tinggi. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun secara umum minat belajar siswa sudah tergolong baik, masih terdapat ruang peningkatan terutama pada aspek keaktifan dan pemahaman.

Setelah penerapan media Wayground dalam proses pembelajaran selama satu siklus, dilakukan pengukuran minat belajar pasca-siklus terhadap 18 siswa. Rata-rata persentase minat belajar meningkat menjadi 80,00%, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 2,96 poin persentase dibandingkan kondisi pra-siklus. Distribusi kategori menunjukkan 13 siswa (72,2%) pada kategori tinggi dan 4 siswa (22,2%) pada kategori sedang. Terdapat satu siswa (5,6%) yang berada pada kategori rendah; siswa tersebut ditengarai memberikan respons tidak konsisten pada seluruh butir pernyataan, sehingga datanya dianggap outlier.

Tabel 1 Perbandingan Minat Belajar Siswa Pra-Siklus dan Pasca-Siklus

Indikator	Pra-Siklus (%)	Pasca-Siklus (%)
Perhatian (Attention)	75,26	75,35
Perasaan Senang (Enjoyment)	82,89	81,02
Keaktifan (Activeness)	75,00	81,67
Pemahaman (Comprehension)	75,00	80,83
Rata-rata Keseluruhan	77,04	80,00

Tabel 2 Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa

Kategori	Pra-Siklus	Pasca-Siklus	Persentase (%)
Tinggi (≥75%)	13	13	68,4%
Sedang (50–74%)	6	4	68,4%
Rendah (<50%)	0	0	0%

Peningkatan minat belajar siswa yang paling fenomenal dan bermakna terjadi pada indikator keaktifan, yaitu melonjak dari 75,00% pada pra-siklus menjadi 81,67% pada pasca-siklus (mengalami peningkatan signifikan

sebesar 6,67 poin persentase). Temuan ini membuktikan secara empiris bahwa elemen gamifikasi dalam Wayground sangat sukses dalam mendobrak kepasifan siswa kelas VII. Kebutuhan psikologis remaja akan kompetisi yang sehat, pencapaian dan interaksi sosial terpenuhi secara optimal melalui fitur-fitur permainan. Siswa secara sadar terdorong untuk berpartisipasi menjawab kuis, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelompok guna meningkatkan skor mereka. Hal ini selaras dengan teori determinasi diri (*self-determination theory*) yang menyatakan bahwa motivasi dan keaktifan seseorang akan tumbuh subur apabila kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi (Zainuddin et al., 2020).

Selanjutnya, indikator pemahaman juga mengalami peningkatan yang sangat menggembirakan, dari 75,00% menjadi 80,83% (meningkat sebesar 5,83 poin persentase). Kenaikan ini membuktikan bahwa Wayground tidak hanya sekadar membuat siswa senang bermain, tetapi juga efektif sebagai media instruksional yang mentransfer pengetahuan secara

bermakna. Penyajian materi dalam bentuk kuis singkat berulang, yang disertai visualisasi menarik dan pembahasan instan, mempermudah siswa dalam melakukan kodifikasi informasi ke dalam memori jangka panjang mereka. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif multimedia dari Richard E. Mayer (2020), di mana penggunaan teks dan visual secara terpadu mampu mereduksi beban kognitif yang tidak relevan, sehingga meningkatkan kapasitas pemrosesan informasi otak.

Di sisi lain, terdapat dua indikator yang menunjukkan dinamika yang memerlukan analisis kritis mendalam, yaitu indikator perhatian (*attention*) dan perasaan senang (*enjoyment*). Indikator perhatian hanya mengalami peningkatan yang sangat tipis, dari 75,26% menjadi 75,35% (hanya naik 0,09 poin persentase). Temuan ini menunjukkan bahwa perhatian siswa di era digital sangat rentan terdistraksi. Meskipun media Wayground sangat interaktif, keberadaan gawai atau laptop yang digunakan untuk mengakses platform tersebut juga berpotensi menjadi pisau bermata dua. Siswa mudah tergoda untuk membuka tab lain, memeriksa notifikasi media sosial,

atau terganggu oleh masalah koneksi internet yang tidak stabil di sekolah. Oleh karena itu, manajemen kelas yang ketat dari guru tetap memegang peranan vital dalam menjaga fokus siswa selama interaksi digital berlangsung.

Fenomena yang paling mengejutkan adalah indikator perasaan senang (*enjoyment*), yang justru mengalami penurunan dari 82,89% pada pra-siklus menjadi 81,02% pada pasca-siklus (turun sebesar 1,87 poin persentase). Secara akademis, penurunan ini dapat dijelaskan melalui teori psikologi pendidikan yang dikenal dengan Efek Kelebihan Pembeneran (*Overjustification Effect*). Pada pra-siklus, siswa mengaitkan pembelajaran sebagai sesuatu yang santai dan tanpa tekanan kognitif yang berarti karena mereka hanya menjadi pendengar pasif. Namun, ketika Wayground diterapkan, elemen permainan yang menyajikan tantangan berbatas waktu, kompetisi papan peringkat, dan keharusan untuk berpikir cepat untuk mendapatkan skor tinggi ternyata menimbulkan beban kognitif baru dan kecemasan akademis pada sebagian siswa yang kurang kompetitif atau yang

mengalami kendala teknis seperti gawai dan sinyal yang lambat. Kegembiraan bermain yang semula bersifat sukarela kini berubah menjadi kewajiban belajar yang dinilai. Oleh sebab itu, desain gamifikasi di masa depan harus sangat hati-hati dalam mengontrol tingkat kesulitan tantangan dan tensi kompetisi agar tidak merusak aspek kesenangan afektif siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wayground terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII. Rata-rata persentase minat belajar meningkat dari 77,04% pada pra-siklus menjadi 80,00% pada pasca-siklus, dengan peningkatan paling signifikan terjadi pada indikator keaktifan (+6,67%) dan pemahaman (+5,83%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa media Wayground mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menantang, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran dapat dikemukakan. Pertama, guru dianjurkan untuk mengintegrasikan media berbasis

gamifikasi seperti Wayground secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk materi-materi yang membutuhkan keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam. Kedua, penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan desain multi-siklus dan jumlah sampel yang lebih besar agar generalisasi hasil penelitian dapat dilakukan dengan lebih valid. Ketiga, pengembang media pembelajaran dapat mempertimbangkan aspek antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih personal agar perasaan senang siswa juga dapat ditingkatkan secara konsisten.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Fatin, I. (2018). Pengembangan Modul Teks Eksemplum Berbasis Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing untuk Siswa SMP Kelas IX. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Fatin, I. (2017). Keterbacaan Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016 dengan Formula Fry. Belajar Bahasa, 21-33.

- Fatin, I., & Camalia, M. (2019). *Big Book Bahasa Indonesia untuk SMP*. Jakarta: Cmedia.
- Fatin, I., & Yuniarti, S. (2018). Implementasi Bahan Ajar Keterbacaan Berorientasi Direct Instruction Bermetode TPS Sebagai Upaya Pengembangan HOTS Mahasiswa. Seminar Internasional Riksa Bahasa XII (pp. 1011-1022). Bandung: Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia SPs UPI.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Purwanto, E. (2020). Efektivitas Platform Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 45-56.
- Schunk, D. H. (2020). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subkhan, E. (2019, Maret 21). Scopus dan problem kultur akademik kita. Detiknews.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.