

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI BERBASIS WAYGROUND DALAM MOTIVASI
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR NEGERI PUHGOGOR 01**

Aura Sekar Pangastuti¹, I Made Ratih Rosanawati²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara
¹pangastutisekarr@gmail.com, ²yariztata@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of Wayground-based gamification in the motivation of learning Pancasila Education of fifth-grade students at Puhgogor 01 Public Elementary School. The study used a descriptive method with a qualitative approach. The research subjects consisted of teachers and fifth-grade students of Puhgogor 01 Public Elementary School. Data collection techniques were carried out through interviews, observation, and documentation. Data validity was tested using source triangulation and method triangulation. Data analysis was carried out through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of Wayground-based gamification was carried out systematically through the stages of planning, implementation, and evaluation of learning. During the implementation stage, students were actively involved in interactive discussion groups through game features, scores, and leaderboards. The use of Wayground was able to increase student learning motivation as shown by increased enthusiasm, interest, active involvement, and the desire to achieve the best results. Supporting factors for implementation include thorough learning planning, Wayground interactive features, teacher ability to manage learning, and a conducive classroom atmosphere. Inhibiting factors include technical constraints, limited facilities and infrastructure, and limited Wayground features. The conclusion of this study indicates that Wayground-based gamification can be an effective alternative learning medium to support increased motivation to learn Pancasila Education in elementary school students.

Keywords: gamification, wayground, learning motivation, Pancasila education, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi gamifikasi berbasis *Wayground* dalam motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SD Negeri Puhgogor 01. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas V SD Negeri Puhgogor 01. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan tringulasi sumber dan tringulasi metode. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi berbasis *Wayground* dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa terlibat aktif dalam kelompok diskusi

interaktif melalui fitur permainan, skor, dan papan peringkat. Penggunaan *Wayground* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme, ketertarikan, keterlibatan aktif, serta keinginan memperoleh hasil terbaik. Faktor pendukung implementasi meliputi perencanaan pembelajaran yang matang, fitur interaktif *Wayground*, kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan suasana kelas yang kondusif. Faktor penghambat meliputi kendala teknis, keterbatasan sarana dan prasarana, dan keterbatasan fitur *Wayground*. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *Wayground* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: gamifikasi, wayground, motivasi belajar, pendidikan pancasila, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Teknologi digital saat ini telah digunakan di lembaga pendidikan sebagai bantuan dalam proses pembelajaran, baik sebagai sumber informasi maupun sebagai alat yang mendukung kegiatan belajar dan tugas. Diharapkan bahwa teknologi di bidang pendidikan bisa berfungsi untuk membantu guru dan siswa dalam menjalankan aktivitas belajar di sekolah, sehingga membuat penyampaian materi oleh guru kepada siswa menjadi lebih mudah dan memungkinkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar yang telah mereka terima (Nurillahwaty, 2022).

Motivasi belajar merupakan elemen penting yang perlu dipahami oleh setiap guru, yaitu dapat menumbuhkan semangat, perasaan bahagia, dan minat siswa dalam

belajar. Motivasi berkaitan dengan sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan di kelas, termasuk dorongan untuk melakukan tindakan tertentu yang sesuai dengan tujuan tertentu, kebiasaan, kebutuhan, dan keinginan mereka (Takdir, 2017). Menurut Hamzah B. Uno (2023) Terdapat 6 indikator motivasi belajar terdiri dari hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam belajar, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan belajar yang menarik, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Menurut Usman dalam Fitriana (2021) motivasi yang muncul dari dalam diri siswa (intrinsik) timbul karena ada dorongan, permintaan,

atau tekanan dari orang lain, sehingga dalam situasi seperti itu, ia pun bersedia melakukan sesuatu atau belajar. Sedangkan menurut Djamarah dalam Fitriana (2021) motivasi yang datang dari luar (ekstrinsik) adalah dorongan-dorongan yang berfungsi dan bergerak akibat adanya rangsangan dari luar, seperti tidak adanya kompetisi atau persaingan. Keberhasilan dalam proses pendidikan sangat tergantung pada motivasi yang dimiliki siswa. Motivasi belajar siswa dapat terlihat ketika siswa tidak cepat menyerah saat menghadapi tantangan dalam proses belajar, rajin menyelesaikan tugas-tugas hingga tuntas, memiliki ketertarikan terhadap berbagai jenis masalah, lebih banyak bekerja secara individual, mampu mempertahankan variasi, tidak mudah mempengaruhi, dan sering mencari serta menyelesaikan berbagai soal (Wibisono, 2023). Sebagai pendidik, guru harus memotivasi siswa agar mereka semangat belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Gamifikasi merupakan suatu penggunaan mekanisme dan elemen permainan dalam konteks non-

permainan. Dengan memanfaatkan aspek-aspek permainan seperti pemberian tantangan, hadiah, kompetisi dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat mendorong motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Purba et al., 2024). Gamifikasi dapat terlihat di berbagai *platform* yang mendukung pendidikan, salah satunya adalah *Wayground*. *Wayground* yang sebelumnya bernama *Quizizz* adalah *platform* pembelajaran berbasis teknologi.

Wayground merupakan platform pembelajaran yang menyediakan beragam fitur untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Adianto, 2020). Platform pendidikan *Wayground* dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *platform* ini memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk merancang kuis interaktif yang dilengkapi dengan sistem penilaian, papan peringkat, hadiah, dan tampilan yang menarik (Chintia et al., 2025). *Wayground* memiliki keunikan dibandingkan *platform* evaluasi digital lainnya karena menyediakan umpan balik secara langsung, sistem penilaian

berbasis algoritma yang transparan, serta tampilan interaktif (Hamdani et al., 2026). *Wayground* menciptakan nuansa pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Adianto, 2020). *Wayground* juga mendorong siswa untuk berkompetisi satu sama lain dan memberikan motivasi dalam proses belajar. Siswa melakukan kuis secara bersamaan di kelas dan dapat melihat peringkat mereka secara langsung di papan skor. *Platform* ini memiliki potensi untuk mendorong minat dan konsentrasi siswa (Sanga & Purba, 2019).

Di sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi individu yang beriman, bertakwa, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis serta bertanggung jawab (Sartika & Ndonga, 2024). Pemanfaatan pembelajaran digital merupakan alternatif yang relevan untuk menciptakan kualitas

pembelajaran di Pendidikan Pancasila. Penggunaan *Wayground* dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih nyata tentang nilai-nilai Pancasila dengan mengajukan pertanyaan kontekstual yang menarik. Siswa di dorong untuk berpikir kritis, reflektif, dan bertanggung jawab atas hasil belajar.

Di SD N Puhgogor 01, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru telah menggunakan gamifikasi melalui *Wayground* sebagai salah satu alat untuk belajar. *Wayground* digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga mendorong motivasi siswa pada pemahaman pembelajaran serta dapat menanamkan karakter siswa melalui pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sejalan dengan penelitian pada jurnal yang berjudul “Pemanfaatan *Gamification Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” pada penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* yang berbasis permainan berdampak besar pada peningkatan motivasi belajar siswa. Unsur-unsur permainan seperti skor, peringkat, dan desain yang

menarik dapat mendorong minat serta partisipasi siswa dalam proses belajar (Rahmania et al., 2023). Namun dalam menerapkan gamifikasi menggunakan *Wayground*, guru menghadapi beberapa tantangan. Salah satu masalah utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi karena tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis *Wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sepenuhnya maksimal.

Dengan demikian, Implementasi Gamifikasi Berbasis *Wayground* Dalam Motivasi Belajar penting untuk dikaji. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi gamifikasi berbasis *Wayground* dalam motivasi belajar khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2023) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah

eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif. Karena dalam hal ini, penulis segera melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan, menemukan pola atas dasar data aslinya.

Penelitian dilakukan di sekolah dasar, yaitu di Sekolah Dasar Negeri Puhgogor 01, yang berada di Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa tengah. Dengan subyek penelitian yang dituju peneliti yaitu satu guru kelas V dan siswa-siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri Puhgogor 01. Jumlah siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Sehingga total jumlah keseluruhan siswa kelas V sebanyak 22 siswa. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian ini didasarkan pada relevansi kondisi kelas serta karakteristik siswa yang sesuai dengan fokus penelitian. Guru kelas V

yang menjadi subjek dipilihnya peneliti perannya yang berhubungan langsung dengan proses pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa-siswi kelas V dipilih sebagai populasi siswa dengan berbagai gender yang seimbang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan implementasi gamifikasi berbasis *Wayground* di kelas. Wawancara dilakukan secara semistruktur kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran serta motivasi belajar siswa. dokumentasi digunakan untuk melengkapi data peneliti berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2019). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk deskripsi deskriptif agar data mudah dipahami.

Selanjutnya, kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian sehingga dapat menghasilkan temuan yang sesuai dengan fokus penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Implementasi gamifikasi berbasis *Wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Puhgogor 01

Implementasi gamifikasi yang menggunakan *Wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri Puhgogor 01 dilakukan melalui tahap-tahap yang terencana dengan baik, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Guru membuat modul pembelajaran yang mencakup sasaran pembelajaran, indikator, materi, langkah-langkah kegiatan, metode, serta penggunaan *Wayground* sebagai alat bantu belajar yang interaktif. Proses pembelajaran dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menantang. Guru menyatakan bahwa penggunaan *Wayground*

lebih bervariasi dibandingkan pembelajaran tanpa *Wayground* karena hadir dengan fitur interaktif, skor, dan peringkat yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Dalam tahap pelaksanaan, *Wayground* diterapkan mulai dari kegiatan awal dengan melakukan asesmen diagnostik untuk mengevaluasi pemahaman dasar siswa tentang materi Keberagaman Indonesiaku. Pembelajaran dilanjutkan melalui diskusi kelompok, menonton video edukatif, mengerjakan LKPD, dan kuis interaktif yang berbasis *Wayground*. Siswa menunjukkan partisipasi yang aktif selama proses belajar berlangsung. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa belajar menjadi seru dan menyenangkan serta meningkatkan ketertarikan mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Fitur skor, papan peringkat, dan animasi pada *Wayground* menciptakan suasana kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas belajar.

Tahap evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan melalui

asesmen diagnostik, pengamatan aktivitas siswa, kuis yang bersifat interaktif, dan refleksi atas pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa dengan menggunakan *Wayground*, siswa menjadi lebih efektif, terfokus, dan antusias saat melakukan evaluasi pembelajaran. Sistem rekap otomatis yang ada di *Wayground* mempermudah para guru untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan cepat dan efisien. Evaluasi tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada pengembangan karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama, melalui fitur pemantauan yang ada dalam *platform Wayground*.

Temuan ini sejalan dengan teori gamifikasi yang diusulkan oleh Kapp dalam Rahmania (2023) yang menjelaskan bahwa gamifikasi melibatkan elemen permainan untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Pandangan ini semakin diperkuat oleh (Purba et al., 2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar melalui tantangan,

penghargaan, dan kompetisi. Selanjutnya, teori media pembelajaran menurut (Nurrita, 2024) menyatakan bahwa media berfungsi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa media permainan berbasis digital dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Hasil penelitian ini mendukung temuan yang disampaikan oleh (Rahmania et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Quizizz* atau *Wayground* memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa melalui elemen permainan, penilaian, dan tampilan yang menarik. Berbeda dengan itu, penelitian kali ini memposisikan *Wayground* tidak hanya sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai bagian penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Penemuan ini

menunjukkan bahwa gamifikasi yang berbasis *Wayground* dapat menjadi metode pengajaran yang efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

2. Motivasi belajar siswa kelas V saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan gamifikasi berbasis *Wayground*

Motivasi siswa kelas V dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan pendekatan gamifikasi berbasis *Wayground* menunjukkan hasil yang positif pada enam aspek motivasi belajar. Indikator pertama adalah adanya dorongan serta kebutuhan untuk belajar yang tercermin dari meningkatnya rasa senang siswa saat mengikuti pembelajaran. Mereka merasa bahwa materi yang disampaikan melalui *Wayground* lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Seorang siswa menyatakan bahwa pembelajaran itu seru dan menyenangkan, sementara siswa lainnya menyampaikan kebahagiaan karena pelajaran dilakukan menggunakan laptop.

Pengamatan juga mengindikasikan bahwa siswa lebih konsentrasi dan aktif berdiskusi dibandingkan saat pembelajaran tanpa *Wayground*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* dapat merangsang motivasi internal siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan lebih semangat. Temuan ini konsisten dengan teori motivasi belajar yang diajukan oleh Hamzah B. Uno (2023), yang menyatakan bahwa dorongan dan kebutuhan untuk belajar merupakan salah satu faktor penting dalam motivasi belajar siswa.

Indikator kedua adalah kegiatan belajar yang menarik, yang tampak dari reaksi siswa terhadap fitur interaktif di *Wayground*. Tampilan animasi, mekanisme permainan, kuis interaktif, serta tantangan antar kelompok membuat siswa lebih berminat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menyatakan bahwa siswa menunjukkan semangat tinggi bahkan meminta agar pembelajaran dengan *Wayground* diadakan lagi. Mereka mengatakan bahwa belajar terasa

menyenangkan seperti bermain dengan adanya gambar animasi dan tantangan dalam menjawab pertanyaan. Penemuan ini menunjukkan bahwa elemen permainan dalam *Wayground* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan tidak monoton. Sejalan dengan pandangan Kapp dalam Rahmania (2023) yang menjelaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa melalui elemen permainan dalam proses pembelajaran.

Indikator ketiga adalah adanya keinginan dan hasrat untuk mencapai keberhasilan yang terlihat dari semakin meningkatnya antusiasme siswa dalam meraih hasil yang optimal selama proses belajar. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan berupaya menyelesaikan kuis dengan benar. Beberapa siswa mengungkapkan keinginan untuk mendapatkan nilai atau peringkat yang tinggi karena merasa senang saat berkompetisi dengan kelompok lain. Pengamatan juga memperlihatkan bahwa siswa lebih berani untuk menyampaikan jawaban dan

berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelompok. Situasi ini menunjukkan bahwa sistem penilaian dan peringkat pada *Wayground* dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berprestasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sejalan dengan teori Hamzah B. Uno (2023) yang mengemukakan bahwa hasrat dan tujuan untuk berhasil merupakan indikator penting dalam motivasi belajar.

Indikator keempat adalah adanya harapan dan impian untuk masa depan yang terlihat dari meningkatnya keinginan siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Sebelum menggunakan *Wayground*, siswa memang memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai yang tinggi, tetapi semangat tersebut masih kurang kuat karena pembelajaran tidak didukung oleh sistem kompetitif. Setelah menggunakan *Wayground*, siswa menunjukkan antusiasme yang jauh lebih besar untuk meraih skor terbaik dan menjadi kelompok dengan peringkat tertinggi. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa keberadaan skor dan peringkat

membuat dirinya termotivasi untuk menjawab soal dengan sebaik-baiknya. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur kompetitif pada *Wayground* mampu memperkuat fokus siswa untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Hal ini terkait dengan teori motivasi ekstrinsik yang menjelaskan bahwa penghargaan dan persaingan dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk meningkatkan usaha belajarnya.

Indikator kelima mengacu pada adanya penghargaan dalam proses belajar yang terbukti melalui pemberian skor, peringkat, dan pujian dari guru. Dalam pembelajaran tanpa menggunakan *Wayground*, guru hanya memberikan pujian verbal seperti tepuk tangan dan kata-kata positif. Namun, dalam pembelajaran dengan *Wayground*, siswa mendapatkan tambahan penghargaan berupa skor dan papan peringkat yang ditampilkan secara langsung. Guru mengatakan bahwa sistem ini meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa bersaing untuk meraih skor

tertinggi dan merasa bangga saat kelompok mereka berhasil mencapai peringkat terbaik. Pemberian nilai, penghargaan, dan kompetisi yang sehat dapat mendorong motivasi belajar siswa (Zainudin, 2022).

Indikator keenam menunjukkan adanya lingkungan belajar yang kondusif, yang terlihat dari suasana kelas yang lebih rapi, aktif, dan fokus selama kegiatan belajar. Guru menyatakan bahwa saat menggunakan *Wayground*, siswa lebih mudah untuk diarahkan sehingga guru tidak perlu sering-sering mengingatkan mereka untuk tetap konsentrasi. Observasi mengindikasikan bahwa siswa lebih aktif berkolaborasi dalam kelompok, memperhatikan proses pembelajaran, dan ikut serta dalam mengerjakan kuis interaktif. Siswa juga menyampaikan bahwa pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan mendukung dibandingkan dengan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa penerapan *Wayground* dapat menciptakan kondisi belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini sesuai

dengan teori yang diajukan oleh (Andeka et al., 2021) yang menyatakan bahwa faktor lingkungan belajar dan metode pengajaran berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *Wayground* dapat berfungsi sebagai pendorong yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar para siswa lewat pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, bersaing, dan melibatkan.

3. Faktor pendukung dan faktor penghambat dalam mengimplementasikan gamifikasi berbasis *Wayground* dalam motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V

Implementasi gamifikasi yang menggunakan *Wayground* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh beberapa faktor yang memfasilitasi proses belajar yang lancar. Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan implementasi adalah perencanaan pembelajaran yang matang. Guru merancang perangkat pembelajaran dengan cara yang sistematis sehingga

penggunaan *Wayground* dapat dilakukan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru mengungkapkan bahwa perencanaan yang baik membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan terarah. Selain itu, kemampuan guru dalam mengatur pembelajaran dan mengatasi masalah teknis juga menjadi aspek penting bagi keberhasilan penggunaan media gamifikasi.

Faktor pendukung lainnya adalah keberadaan fitur-fitur *Wayground* yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur seperti skor, papan peringkat, animasi, suara, dan sistem rekap otomatis membuat siswa lebih tertarik dan lebih terfokus saat mengikuti pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa fitur-fitur tersebut membuat siswa lebih konsentrasi saat mengerjakan tugas serta memudahkan proses evaluasi pembelajaran. Ketidakpastian yang ditimbulkan oleh kompetisi lewat sistem skor dan peringkat juga mendorong siswa untuk berupaya mendapatkan hasil terbaik dan menambah motivasi untuk

berprestasi. Di samping itu, penggunaan *Wayground* membantu guru dalam mengelola kelas karena siswa menjadi lebih mandiri, tertata, dan fokus dalam menyelesaikan pekerjaan mereka.

Namun, pelaksanaan *Wayground* juga menghadapi sejumlah hambatan. Kendala utama yang dihadapi adalah masalah teknis saat menggunakan *platform Wayground*. Salah satu kelompok siswa mengalami kesulitan saat mengikuti kuis sehingga harus memanfaatkan laptop milik guru untuk tetap dapat mengikuti pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahwa masalah teknis dapat mengurangi efektivitas dari pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Selain itu, terbatasnya fasilitas dan infrastruktur juga menjadi penghalang, karena di sekolah hanya tersedia lima laptop sehingga proses pembelajaran harus dilakukan secara kelompok.

Faktor lain yang menjadi kendala adalah terbatasnya fitur yang tersedia di *platform Wayground*. Guru menyatakan bahwa *Wayground* tidak memungkinkan untuk mengunggah

gambar, sehingga soal hanya bisa disajikan dalam format teks. Hal ini mengurangi kreativitas guru dalam menciptakan soal yang lebih kontekstual dan visual. Keterbatasan ini membuat potensi gamifikasi sebagai alat belajar interaktif belum dapat dimaksimalkan sepenuhnya. Kendala lain yang muncul adalah kebutuhan akan koneksi internet yang stabil selama kegiatan belajar mengajar.

Penemuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh (Andeka et al., 2021) yang menyatakan bahwa sarana, prasarana, metode pengajaran, dan suasana belajar adalah faktor eksternal yang mempengaruhi motivasi siswa. Di samping itu, Kemp dan Dayton dalam Parinduri (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bila didukung oleh infrastruktur yang memadai dan pengelolaan pembelajaran yang baik. Temuan ini juga mendukung (Rahmania et al., 2023) yang menunjukkan bahwa gamifikasi yang menggunakan *Wayground* dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa, meskipun keberhasilannya tetap tergantung pada kesiapan teknologi, sarana pembelajaran, dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran digital. Oleh karena itu, pengoptimalan infrastruktur dan penggunaan fitur *Wayground* dengan pendekatan pedagogis menjadi aspek penting untuk mendukung keberhasilan penerapan gamifikasi dalam pengajaran Pendidikan Pancasila.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, implementasi gamifikasi berbasis *Wayground* dalam motivasi belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri Puhgogor 01 telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran berlangsung interaktif melalui kegiatan kelompok, diskusi, dan kuis berbasis *Wayground*, serta evaluasi dilakukan secara berkelanjutan.

Motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan gamifikasi

berbasis *Wayground* menunjukkan kecenderungan meningkat. Hal ini ditandai dengan munculnya rasa senang, antusiasme, keaktifan, serta keinginan siswa untuk memperoleh hasil terbaik melalui sistem skor dan peringkat. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan *Wayground*.

Faktor pendukung meliputi perencanaan yang matang, kemampuan guru, fitur interaktif, unsur kompetisi, dan kemudahan pengelolaan kelas. Adapun faktor penghambat meliputi kendala teknis, keterbatasan sarana prasarana, serta keterbatasan fitur *Wayground* dalam penyajian materi.

Untuk meningkatkan efektivitas gamifikasi berbasis *Wayground* dalam motivasi belajar Pendidikan Pancasila sebaiknya sekolah perlu meningkatkan ketersediaan sarana prasarana digital dan menyelenggarakan pelatihan penggunaan media digital secara berkala bagi guru agar penggunaan *Wayground* dapat berjalan optimal. Guru disarankan untuk

mengembangkan variasi penggunaan *Wayground* secara lebih kreatif agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, S. (2020). Penerapan Scientific dan Cooperative Learning dengan Quis Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 57–65. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p057>
- Andeka, W., Yulia Darniyanti, M. P., & Agus Saputra, M. P. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SDN 04 Sitiung. *Journal Education and Counseling*, 1(2), 193–205.
- Chintia, N., Songge, N. F. M., Julaika, S., & Fauzi, A. (2025). Pemanfaatan Platform *Wayground* untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 10 di SMAN 07 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Fitriana, N., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa. *Indonesian Jurnal Of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Hamdani, Asrul, M. R., Haidah, Rahman, A., Jamilah, M., & Kusnandar, A. (2026). Penerapan *Wayground* dalam Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pancasila Dan*

- Kewarganegaraan, 11(1).
- Miles, Matthew B., A., Huberman, M., & Saldan, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*.
- Nurillahwaty, E. (2022). *Peran teknologi dalam dunia pendidikan*. 1(November), 81–85.
- Nurrita, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Parinduri, S. H., Sitompul, M. S., & Jannah, P. K. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Edrawmind Untuk Melatih Kreativitas Mahasiswa Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan*, 1(2), 64–72.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., & Jannah, M. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan : Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299–305.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 114–133.
- Sanga, L., & Purba, L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika i. *JDP*, 12(1), 29–39.
- Sartika, R., & Ndonga, J. (2024). PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Takdir, M. (2017). KEPOMATH GO “PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA.” *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(1), 1–6.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wibisono, P. (2023). Kajian Literatur : Kehadiran Guru Dalam Kelas terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(4), 9–13.
- Zainudin, A. (2022). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 231–237.