



### PEMANFAATAN APLIKASI WAYGROUND SEBAGAI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI MA DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Ahmad<sup>1</sup>, Abdul Aziz<sup>2</sup>, Lutfi Rasyad<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya<sup>1,2</sup>, Madrasah Aliyah Swasta Darul Amin Palangka Raya<sup>3</sup>  
[aahmad66556@gmail.com](mailto:aahmad66556@gmail.com)<sup>1</sup>, [abdul.azis@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:abdul.azis@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>, [lutfirasyad17@gmail.com](mailto:lutfirasyad17@gmail.com)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Pemanfaatan aplikasi Wayground sebagai media pembelajaran interaktif di Madrasah Aliyah (MA) Darul Amin Palangka Raya bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research yang melibatkan guru dan siswa secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan Wayground mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa melalui fitur kuis digital, diskusi interaktif, dan evaluasi real-time. Guru memperoleh kemudahan dalam mengelola kegiatan belajar serta memantau perkembangan siswa dengan lebih efisien. Selain itu, pembelajaran berbasis Wayground mampu memperkuat pemahaman konsep siswa dan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Meskipun terdapat kendala teknis seperti kestabilan jaringan internet dan adaptasi awal penggunaan aplikasi, hal tersebut dapat diatasi dengan pelatihan dan dukungan teknis sederhana. Secara keseluruhan, penerapan Wayground di MA Darul Amin memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan mendukung integrasi nilai keislaman dengan literasi digital di lingkungan madrasah.

**Kata Kunci:** *Wayground, Pembelajaran Interaktif, Literasi Digital*

#### Abstract

*The utilization of the Wayground application as an interactive learning medium at Madrasah Aliyah (MA) Darul Amin Palangka Raya aims to enhance students' participation, understanding, and learning motivation. This activity employed a Participatory Action Research approach involving teachers and students in the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that Wayground effectively increased student engagement through features such as digital quizzes, interactive discussions, and real-time evaluations. Teachers also found it easier to manage learning activities and monitor students' progress efficiently. Moreover, Wayground-based learning strengthened students' conceptual understanding and fostered greater learning motivation. Although some technical challenges were encountered, such as unstable internet connections and initial user adaptation, these were resolved through short technical training and support. Overall, the implementation of Wayground at MA Darul Amin had a positive impact on improving learning quality and supported the integration of Islamic values with digital literacy within the madrasah environment.*

**Keywords:** *Wayground, Interactive Learning, Digital Literacy*

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di era modern. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik (Ridwan, 2024). Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan adalah penggunaan aplikasi berbasis digital seperti *Wayground* untuk mendukung kegiatan pembelajaran interaktif di madrasah dan sekolah menengah (Hanafi, 2024).

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada guru dan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta

memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran (Harahap & Siregar, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Nugroho & Suleman, 2025). Dalam konteks pendidikan madrasah, pendekatan ini juga dapat membantu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dengan teknologi modern, menciptakan keseimbangan antara spiritualitas dan literasi digital.

Madrasah Aliyah (MA) Darul Amin Palangka Raya sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam menengah perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pendidikan agar proses pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik pada masa kini. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif di MA Darul Amin Palangka Raya, dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa.

## METODOLOGI

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Darul Amin Palangka Raya dengan melibatkan siswa sebagai subjek utama. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif (*Participatory Action Research*), yang melibatkan kolaborasi aktif antara peneliti, guru, dan siswa dalam proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan teknologi interaktif di lingkungan madrasah (Wilyanti et al., 2023).

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah (MA) Darul Amin Palangka Raya, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X. Subjek dipilih secara purposive berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam penggunaan aplikasi *Wayground* selama proses pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan kegiatan pemanfaatan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Persiapan
  1. Melakukan koordinasi dengan pihak MA Darul Amin Palangka Raya terkait izin pelaksanaan kegiatan.
  2. Menentukan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan menggunakan aplikasi *Wayground*.
  3. Menyiapkan perangkat dan jaringan internet yang diperlukan (laptop, smartphone, dan Wi-Fi).
  4. Menyusun panduan penggunaan aplikasi *Wayground* bagi guru dan siswa.
- b. Tahap Sosialisasi dan Pelatihan
  1. Mengadakan sosialisasi kepada siswa mengenai manfaat dan cara penggunaan aplikasi *Wayground*.
  2. Memberikan simulasi penggunaan *Wayground* dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Tahap Implementasi Pembelajaran
  1. Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Wayground* secara langsung di kelas.
  2. Kegiatan belajar difokuskan pada pembelajaran interaktif seperti kuis, diskusi digital, dan evaluasi melalui fitur-fitur *Wayground*.
  3. Pelaksana melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Kegiatan dilaksanakan selama dua bulan. Setiap sesi pembelajaran menggunakan aplikasi *Wayground* dilakukan selama 60 menit per pertemuan dengan frekuensi 1 kali per minggu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



*Gambar kegiatan pembelajaran interaktif menggunakan wayground 1 & 2*

Kegiatan pemanfaatan aplikasi *Wayground* di MA Darul Amin Palangka Raya berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari guru serta siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penerapan aplikasi ini memberikan beberapa dampak signifikan terhadap proses pembelajaran.

### 1. Peningkatan Partisipasi dan Keterlibatan Siswa

Penggunaan *Wayground* membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Fitur interaktif seperti kuis digital, tantangan kelompok, dan forum diskusi memotivasi siswa untuk lebih sering berinteraksi selama pembelajaran. Guru melaporkan bahwa tingkat kehadiran dan antusiasme siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa merasa lebih tertarik karena materi disajikan dalam bentuk yang menyenangkan dan kompetitif.

### 2. Kemudahan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Guru memperoleh kemudahan dalam mengatur dan memantau aktivitas siswa. Melalui dashboard *Wayground*, guru dapat melihat perkembangan belajar, tingkat keaktifan, serta hasil evaluasi siswa secara real-time. Hal ini membantu guru menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Selain itu, proses evaluasi menjadi lebih cepat dan efisien karena sistem secara otomatis merekap hasil kuis dan tugas.

### 3. Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa penggunaan *Wayground* membantu mereka lebih memahami materi pelajaran. Pembelajaran berbasis interaksi digital membuat konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan latihan langsung. Selain itu, suasana belajar yang menarik turut meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 4. Kendala dan Solusi Selama Implementasi

Beberapa kendala yang muncul di awal pelaksanaan meliputi jaringan internet yang kurang stabil dan kurangnya pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi digital. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pelatihan teknis singkat dan menggunakan hotspot.

### 5. Dampak terhadap Pembelajaran di Madrasah

Secara umum, penerapan aplikasi *Wayground* membawa dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di MA Darul Amin. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga membangun keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Integrasi teknologi dalam konteks madrasah juga memperkuat sinergi antara nilai-nilai keislaman dan kemajuan teknologi, menjadikan pembelajaran lebih relevan dan kontekstual.

## SIMPULAN DAN SARAN

Pemanfaatan aplikasi *Wayground* dalam proses pembelajaran di MA Darul Amin Palangka Raya terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap

materi pelajaran. Fitur interaktif seperti kuis digital, diskusi, dan evaluasi real-time membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kolaboratif. Selain itu, guru memperoleh kemudahan dalam mengelola kegiatan belajar serta memantau perkembangan siswa. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil, secara keseluruhan penerapan *Wayground* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan literasi digital di lingkungan madrasah.

Untuk keberlanjutan program ini, disarankan agar pihak sekolah:

1. Melaksanakan pelatihan rutin bagi siswa agar lebih terampil dalam memanfaatkan aplikasi *Wayground* maupun platform digital lainnya.
2. Mengintegrasikan penggunaan aplikasi digital dalam berbagai mata pelajaran agar manfaat pembelajaran interaktif dapat dirasakan secara menyeluruh.
3. Melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan *Wayground* guna memperbaiki metode pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## REFERENSI

- Hanafi, M. (2024). The Effectiveness of the Teacher Professional Education Program in Improving Pedagogical and Professional Competence in the Digital Era. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 751–759.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada materi kesetimbangan kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(01), 1910–1924. [https://doi.org/Vol 10, No 01, November-2020](https://doi.org/Vol%2010%2C%20No%2001%2C%20November-2020) <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpp>
- Nugroho, I. A., & Suleman, M. A. (2025). *Integration Internet of Things ( IoT ) and ChatGpt in The Teaching of Photosynthesis and Water Quality at SDN 2 Lebo*. 11(7), 844–853. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.12156>
- Ridwan, A. (2024). *The Concept Directions of Development 21st Century Vocational Education*. 39, 80–92.
- Wilyanti, L. S., Wulandari, S., Indonesia, P. S., Jambi, U., Pendidikan, P., Anak, I., Dini, U., & Jambi, U. (2023). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mendeley untuk Sitasi Artikel Ilmiah pada Jurnal Bereputasi Nasional*. 4(1), 55–64. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i1.2347>