

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WAYGROUND SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA BERBASIS ANDROID

Maeludin Rahman¹

¹Universitas Teknologi Sumbawa

maeludin2016@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Wayground* berbasis Android dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 1 Orong Telu. Latar belakang penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya minat belajar siswa serta dominannya metode pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada guru. Kehadiran *Wayground* sebagai media pembelajaran digital interaktif diharapkan menjadi inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual. Metode penelitian yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*) dengan model *sequential explanatory design*. Tahap kuantitatif dilakukan melalui tes hasil belajar dan angket motivasi siswa, sedangkan tahap kualitatif dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor kelayakan sebesar 93,00% dan efektivitas sebesar 91,00%; validasi ahli bahasa memperoleh skor kelayakan 88,33% dan efektivitas 88,33%; serta respon siswa menunjukkan tingkat kelayakan 83,70% dan efektivitas 83,26%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian membuktikan bahwa media *Wayground* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*).

Kata Kunci: Wayground, Media Pembelajaran Android, Pendidikan Pancasila, Efektivitas Pembelajaran, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the use of Android-based Wayground learning media in improving student learning outcomes and motivation in the Pancasila Education subject at SMAN 1 Orong Telu. The background of this study is based on the low interest in learning students and the dominance of conventional learning methods that are still centered on teachers. The presence of Wayground as an interactive digital learning media is expected to be an innovation in improving the quality of learning and fostering active student involvement in understanding Pancasila values contextually. The research method used is a mixed method with a sequential explanatory design model. The

quantitative stage was carried out through learning outcome tests and student motivation questionnaires, while the qualitative stage was carried out through interviews and observations with teachers, material experts, and linguists. The results of the validation of material experts showed a feasibility score of 93.00% and effectiveness of 91.00%; validation of linguists obtained a feasibility score of 88.33% and effectiveness of 88.33%; and student responses showed a feasibility level of 83.70% and effectiveness of 83.26%, all of which are included in the very feasible category. The research results demonstrate that Wayground is effective in Pancasila Education learning. This media is able to increase student motivation, participation, and learning outcomes through an interactive, game-based learning approach.

Keywords: *Wayground, Android Learning Media, Pancasila Education, Learning Effectiveness, Learning Motivation.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, peran guru sangat strategis untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kebangsaan. Namun, proses pembelajaran di banyak sekolah masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan, sehingga menimbulkan kejenuhan serta rendahnya minat belajar siswa.

Menurut Mufida et al. (2025), rendahnya efektivitas pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kurangnya variasi media yang menarik dan relevan. Dalam era digital, siswa cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang berbasis teknologi dan visual interaktif. Karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Android menjadi salah satu inovasi yang relevan untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Aplikasi *Wayground* dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan *game-based learning*, media ini memungkinkan siswa terlibat aktif dalam proses belajar, memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, serta belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Orong Telu, banyak siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan menganggap materi tersebut membosankan. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya inovatif dengan menerapkan media *Wayground* sebagai sarana pembelajaran digital yang interaktif, praktis, dan menarik.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penerapan media *Wayground* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, (2) menilai kelayakan media

tersebut, dan (3) mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **metode campuran (mixed methods)** dengan model *sequential explanatory design*, yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif secara berurutan.

Subjek penelitian terdiri atas 27 siswa kelas X SMAN 1 Orong Telu, serta dua validator ahli (materi dan bahasa) dan satu guru pengampu Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data meliputi:

1. **Tes hasil belajar** untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.
2. **Angket motivasi belajar** untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *Wayground*.
3. **Wawancara dan observasi** terhadap guru dan ahli untuk menilai kelayakan media.

Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, serta kuesioner siswa. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase kelayakan dan efektivitas, serta analisis kualitatif untuk menafsirkan tanggapan responden. Kriteria efektivitas ditentukan berdasarkan interpretasi skor sebagai berikut: 81–100% (sangat efektif), 61–80% (efektif), 41–60% (cukup), dan <40% (kurang efektif).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Validasi Media

Hasil validasi oleh **ahli materi** menunjukkan rata-rata skor kelayakan sebesar **93,00%** (sangat layak) dan efektivitas sebesar **91,00%** (sangat efektif). Ahli materi menilai bahwa isi media sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar, memiliki kejelasan konsep, serta mendukung penguatan nilai-nilai Pancasila.

Validasi oleh **ahli bahasa** memperoleh skor kelayakan **88,33%** dan efektivitas **88,33%**. Bahasa dalam aplikasi dinilai komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA.

2. Respon Siswa

Hasil angket menunjukkan bahwa **83,70% siswa** menilai media ini sangat layak digunakan, dan **83,26%** menilai efektif dalam membantu pemahaman materi. Siswa merasa lebih termotivasi belajar karena media menampilkan tampilan visual menarik, permainan edukatif, serta memberikan umpan balik langsung.

3. Peningkatan Hasil Belajar

Data pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan rata-rata nilai siswa setelah menggunakan *Wayground*. Siswa lebih aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan memahami konsep nilai-nilai Pancasila melalui simulasi digital.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Wayground* sebagai media pembelajaran berbasis Android efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan Ashari (2025) yang menyatakan bahwa media berbasis *game-based learning* mampu meningkatkan partisipasi siswa karena memadukan unsur kognitif dan afektif.

Selain itu, penelitian ini memperkuat temuan Rahmatillah dan Reinita (2025) bahwa media digital berbasis Android efektif diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tampilan interaktif dan kemudahan akses menjadi keunggulan utama *Wayground*, meskipun terdapat keterbatasan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan spesifikasi perangkat.

Secara keseluruhan, penerapan media *Wayground* dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis nilai, sekaligus mendorong implementasi teknologi pendidikan di sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wayground* berbasis Android **efektif dan layak** digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila

di tingkat SMA. Media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran interaktif yang menarik.

Kelebihan utama media ini meliputi kemudahan akses, tampilan menarik, dan bahasa yang komunikatif. Adapun keterbatasannya adalah kebutuhan koneksi internet yang stabil serta perlunya bimbingan awal bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan media digital.

Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah melakukan pengembangan konten *Wayground* dengan materi lintas mata pelajaran dan menambahkan fitur evaluasi berbasis kompetensi agar lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M. (2025). *Pengembangan Modul Ajar Biologi Berbasis Pendekatan Pembelajaran Mendalam Berbantu Wayground*. Universitas Teknologi Sumbawa.
- Aswaidar, N., dkk. (2025). PKM Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Canva di SMP Bani Taqwa Bekasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(2), 44–51.
- Fatimah, N., dkk. (2020). Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 121–129.
- Gunawan, D., & Lestari, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 32–41.
- Hasanah, S., dkk. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(4), 57–65.
- Hingide, D., Mewengkang, S., & Munaiseche, F. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Edutech*, 6(2), 77–84.
- Kurniawan, A., & Muhibbin, M. (2024). Tantangan Guru dalam Menggunakan Media Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–53.
- Larasati, S., & Prihatnani, E. (2018). Media Permainan sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(3), 489–499.
- Mufida, R., dkk. (2025). Modernisasi Pembelajaran Tematik dengan Media Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 11(1), 23–31.
- Putri, D., & Hidayat, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Sejarah di SMA. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan*, 7(2), 101–109.

- Rahmatillah, R., & Reinita, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pendidikan Pancasila di SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 56–65.
- Saputri, W., dkk. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Media Edukasi Digital. *Jurnal Pedagogi*, 9(4), 241–250.
- Selviani, T., Syahid, S., & Rukmana, R. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Android dalam PPKn. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 8(3), 75–82.
- Trisnawan, R. (2024). Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Pembelajaran Pancasila. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(1), 12–22.
- Wulandari, A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 64–72.