



Pengaruh Penggunaan Platform *Wayground* sebagai Media Evaluasi Interaktif terhadap Hasil Belajar Informatika

Naimu Shudur^{1✉}, Syaad Patmanthara², Fitri Indra Kusumaningtyas³, Rinjani Alega Dio Saputra⁴, Muhammad Maulana Akbar⁵, Anidia Wulan Sari⁶, Kholidah Qurrota A'yuninah⁷

PTI SPs Universitas Negeri Malang, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}

E-mail: naimu.shudur.2531537@students.um.ac.id¹, syaad.ft@um.ac.id²,
fitri.indra.2531537@students.um.ac.id³, rinjani.alega.2531537@students.um.ac.id⁴,
muhammad.maulana.2531537@students.um.ac.id⁵, anidia.wulan.2531537@students.um.ac.id⁶,
kholidah.qurrota.2531747@students.um.ac.id⁷

Abstrak

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah umumnya masih mengandalkan metode konvensional yang belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses penilaian. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan media evaluasi yang lebih interaktif agar dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan platform *Wayground* sebagai media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran Informatika. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe one-group pretest-posttest. Sebanyak 30 siswa kelas VII SMP Negeri 15 Malang yang dipilih melalui teknik purposive sampling menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes hasil belajar, angket respons siswa, dan lembar observasi. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro Wilk, uji paired sample t-test, serta perhitungan ukuran efek menggunakan Cohen's d. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 76,90 pada pretest menjadi 86,44 pada posttest. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,109 ($> 0,05$), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai t sebesar 4,403, yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan *Wayground*. Perhitungan Cohen's d sebesar 1,24 juga menunjukkan bahwa pengaruh yang dihasilkan berada pada kategori sangat besar. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan platform *Wayground* sebagai media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi menunjukkan asosiasi yang kuat dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Mengingat desain penelitian belum melibatkan kelompok kontrol, temuan ini dimaknai sebagai bukti awal, dengan implikasi bahwa *Wayground* berpotensi dikembangkan sebagai salah satu alternatif media evaluasi digital di jenjang SMP.

Kata Kunci: wayground, evaluasi interaktif, gamifikasi, hasil belajar, informatika

Abstract

Learning evaluation in schools is still predominantly conducted through conventional assessment methods that often fail to actively engage students during the evaluation process. This condition highlights the need for more interactive assessment media capable of supporting improved learning outcomes. This study aimed to investigate the effect of using the Wayground platform as a gamification-based interactive assessment medium on junior high school students' learning outcomes in Informatics. A quantitative approach was employed using a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 30 seventh-grade students from SMP Negeri 15 Malang, selected through purposive sampling. Data were collected using learning achievement tests, student response questionnaires, and classroom observations. The data were analyzed through descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, the paired-sample t-test, and Cohen's d effect size analysis. The findings revealed an increase in the mean score from 76.90 on the pretest to 86.44 on the posttest. The normality test produced a significance value of 0.109 (> 0.05), indicating that the data were normally distributed. Furthermore, the paired-sample t-test yielded a significance value of 0.000 (< 0.05) with a t -value of 4.403, demonstrating a statistically significant improvement in students' learning outcomes following the implementation of Wayground. The calculated Cohen's d value of 1.24 indicated a very large effect size. These results indicate a strong association between the use of Wayground as a gamification-based interactive assessment platform and improved learning outcomes in Informatics. As the design did not include a control group, these findings should be regarded as preliminary evidence, with the implication that Wayground has the potential to be developed as an alternative digital assessment tool for junior high school education.

Keywords: Wayground, interactive assessment, gamification, learning outcomes, Informatics

Copyright (c) 2026 Naimu Shudur, Syaad Patmanthara, Fitri Indra Kusumaningtyas, Rinjani Alega Dio Saputra, Muhammad Maulana Akbar, Anidia Wulan Sari, Kholidah Qurrota A'yuninah

✉ Corresponding author :

Email : naimu.shudur.2531537@students.um.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i5.13075>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Evaluasi pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai sekaligus menyediakan informasi mengenai tingkat penguasaan kompetensi peserta didik. Meskipun demikian, pelaksanaan evaluasi di lingkungan sekolah masih banyak bergantung pada bentuk penilaian konvensional yang menempatkan siswa sebagai penerima tes tanpa memberikan pengalaman belajar yang bermakna selama proses evaluasi berlangsung. Pola tersebut sering kali menyebabkan keterlibatan siswa menjadi rendah karena evaluasi dipersepsikan sebagai aktivitas yang menegangkan dan berorientasi pada hasil akhir. Dampaknya, proses penilaian belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif maupun menciptakan pengalaman belajar yang mendukung peningkatan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas proses belajar, termasuk pada kegiatan evaluasi (Nurrita, 2021). Di sisi lain, kondisi emosional siswa ketika mengikuti pembelajaran maupun evaluasi memiliki kontribusi terhadap pencapaian akademik (Pekrun, 2021). Dengan demikian, pengembangan media evaluasi yang lebih interaktif menjadi kebutuhan untuk menciptakan proses penilaian yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang pemanfaatan gamifikasi sebagai salah satu pendekatan inovatif dalam pendidikan. Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan pada aktivitas di luar konteks permainan untuk meningkatkan pengalaman dan keterlibatan pengguna (Deterding & Dixon, 2011). Dalam bidang pendidikan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Sailer & Homner, 2020). Penggunaan platform berbasis gamifikasi juga berkontribusi terhadap peningkatan partisipasi sekaligus hasil belajar. Selain itu, integrasi Google Classroom dengan berbagai platform pendukung mampu membangun pembelajaran Informatika yang lebih interaktif sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Patmanthara et al., 2024). Walaupun demikian, penelitian-penelitian tersebut secara konsisten menitikberatkan gamifikasi sebagai media atau pendukung aktivitas pembelajaran, bukan sebagai media evaluasi (Suparmini et al., 2024). Belum ditemukan kajian yang secara khusus menguji platform Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran dan mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran Informatika. Kesenjangan inilah yang menjadi novelty penelitian ini, yaitu memposisikan Wayground bukan sekadar sarana pembelajaran, melainkan sebagai instrumen evaluasi berbasis gamifikasi yang pengaruhnya terhadap hasil belajar diuji secara terukur.

Wayground merupakan salah satu platform digital yang menyediakan berbagai fitur evaluasi berbasis gamifikasi, seperti kuis interaktif, pemberian umpan balik secara langsung, penilaian otomatis, serta penyajian hasil secara real time. Karakteristik tersebut memungkinkan kegiatan evaluasi berlangsung lebih dinamis dibandingkan penilaian konvensional karena siswa memperoleh pengalaman yang lebih aktif selama proses asesmen. Berdasarkan konsep gamifikasi, integrasi elemen permainan berpotensi meningkatkan keterlibatan pengguna (Deterding & Dixon, 2011), sedangkan meningkatnya keterlibatan dan munculnya emosi akademik yang positif dapat mendukung pencapaian hasil belajar (Suparmini et al., 2024). Di samping itu, integrasi elemen permainan dalam kegiatan penilaian terbukti dapat mengubah iklim evaluasi menjadi lebih kondusif. Pemanfaatan mekanisme gamifikasi dalam asesmen mampu memberikan umpan balik secara cepat (*real-time feedback*) serta menciptakan pengalaman penilaian yang lebih interaktif dan berdampak positif pada keterlibatan siswa (Dichev & Dicheva, 2017). Berangkat dari landasan konseptual tersebut serta masih terbatasnya bukti empiris mengenai penggunaan Wayground sebagai media evaluasi pada pembelajaran Informatika di jenjang SMP, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan platform Wayground terhadap hasil belajar siswa (Julieth et al., 2024). Hasil penelitian diharapkan dapat memperluas bukti empiris mengenai pemanfaatan

gamifikasi dalam kegiatan evaluasi sekaligus menjadi alternatif bagi pendidik dalam mengembangkan sistem penilaian yang lebih interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji pengaruh penggunaan platform Wayground sebagai media evaluasi interaktif terhadap hasil belajar siswa. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah pre-experimental dengan model one-group pretest-posttest, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek melalui tiga tahapan, meliputi pengukuran awal (pretest), pemberian perlakuan (treatment), dan pengukuran akhir (posttest) (Campbell & Stanley, 1963.). Perbandingan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar setelah implementasi platform Wayground.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 15 Malang. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 283 orang. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VII I yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan kelas ini didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu ketersediaan sarana teknologi digital (perangkat dan koneksi internet) yang memadai untuk mengakses platform Wayground, kesiapan siswa dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran, serta persetujuan guru mata pelajaran Informatika terkait kesesuaian jadwal pelaksanaan penelitian. Secara karakteristik, kelas VII I terdiri atas siswa dengan rentang usia 12–13 tahun dan kemampuan akademik yang bervariasi, tanpa riwayat penggunaan Wayground sebelumnya, sehingga dianggap representatif untuk menggambarkan kondisi umum siswa kelas VII di sekolah tersebut (Sugiyono, 2016). Karena penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, istilah “pengaruh” dalam penelitian ini digunakan secara hati-hati dan merujuk pada perbedaan hasil belajar yang teramati sebelum dan sesudah perlakuan, bukan hubungan sebab-akibat yang telah mengisolasi variabel lain. Desain ini berpotensi dipengaruhi oleh faktor history (peristiwa lain yang terjadi selama rentang waktu penelitian), maturation (perkembangan alami kemampuan siswa), dan testing effect (pengaruh pengalaman mengerjakan pretest terhadap hasil posttest), sehingga interpretasi hasil perlu mempertimbangkan keterbatasan tersebut.

Pengumpulan data memanfaatkan tiga jenis instrumen, yaitu tes hasil belajar, angket respons siswa, dan lembar observasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui pelaksanaan pretest dan posttest. Kedua perangkat tes disusun berdasarkan indikator materi yang sama dengan tingkat kesulitan yang setara sehingga hasil pengukuran dapat dibandingkan secara proporsional. Validitas tes hasil belajar diuji melalui expert judgement oleh dosen ahli materi Informatika dan diperkuat secara empiris menggunakan korelasi Pearson Product Moment terhadap hasil uji coba instrumen, sedangkan reliabilitasnya dianalisis melalui koefisien Cronbach's Alpha, dengan hasil sebagaimana disajikan pada bagian Hasil dan Pembahasan. Respons siswa terhadap penggunaan Wayground diperoleh melalui angket yang disusun menggunakan skala Likert empat tingkat. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui proses validasi isi (expert judgement) untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, kualitas instrumen diuji secara empiris menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan konsistensi internalnya dianalisis melalui koefisien Cronbach's Alpha (Pearson et al., 2026).

Proses pengumpulan data diawali dengan pelaksanaan pretest untuk memperoleh gambaran kemampuan awal siswa. Setelah itu, siswa mengikuti perlakuan berupa evaluasi pembelajaran Informatika menggunakan platform Wayground sebanyak beberapa sesi, yang mencakup pengerjaan kuis interaktif berbasis materi ajar, pemberian umpan balik otomatis atas setiap jawaban, serta penyajian skor secara real time pada setiap akhir sesi. Pada akhir perlakuan, posttest diberikan untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi setelah penggunaan media evaluasi tersebut. Angket disebarakan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai untuk

memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap penggunaan Wayground. Selain itu, observasi dilakukan selama pelaksanaan evaluasi guna mendokumentasikan tingkat perhatian, keaktifan menjawab soal, serta keterlibatan siswa dalam memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia pada platform.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan karakteristik data melalui nilai rata-rata dan penyebarannya. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, distribusi data terlebih dahulu diperiksa menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis menggunakan paired sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Untuk melengkapi interpretasi hasil pengujian, besarnya pengaruh penggunaan Wayground dihitung menggunakan Cohen's d. Nilai tersebut diinterpretasikan ke dalam kategori efek sangat kecil ($d < 0,20$), kecil ($0,20 \leq d < 0,50$), sedang ($0,50 \leq d < 0,80$), dan besar ($d \geq 0,80$). Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 23.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan platform Wayground sebagai media evaluasi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Fokus utama temuan diarahkan pada perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, serta kekuatan pengaruh yang dihasilkan. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan platform Wayground sebagaimana disajikan pada Tabel 1, sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pretest dan Posttest

Variable	N	Mean	Std. Dev
Pretest	30	76,9	9,86
Posttest	30	86,44	8,71

Nilai rata-rata posttest (86,44) lebih tinggi dibandingkan pretest (76,90), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah intervensi. Selain itu, standar deviasi posttest (8,71) sedikit lebih rendah dibandingkan pretest (9,86), yang mengindikasikan kecenderungan sebaran nilai yang sedikit lebih homogen pada posttest. Namun, mengingat besarnya perbedaan tersebut relatif kecil dan tidak diuji secara statistik tersendiri, klaim bahwa pemahaman siswa menjadi lebih merata perlu dimaknai sebagai kecenderungan awal, bukan kesimpulan yang mapan.

Untuk menguji signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan uji *paired sample t-test* sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Mean Difference	T	Df	Sig. (2-tailed)	Ket.
9,54	4,403	29	0,000	Sig.

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p < ,001$ dengan rata-rata selisih (mean difference) sebesar 9,54 pada interval kepercayaan 95%, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan platform Wayground. Karena penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol, temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan mengikuti penggunaan media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi, dan belum dapat dimaknai sebagai bukti hubungan sebab-akibat yang mengisolasi pengaruh Wayground dari faktor lain.

Secara pedagogis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Nacional, 2024). Temuan ini konsisten dengan laporan bahwa penggunaan berbagai platform digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, serta meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif (Patmanthara et al., 2024). Elemen permainan dalam konteks non-game dapat

meningkatkan partisipasi pengguna melalui pengalaman yang lebih menarik (Deterding et al., 2011). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Muta et al., 2026). Selain itu, pembelajaran berbasis gamifikasi mendorong siswa menjadi lebih aktif dan tertantang selama proses pembelajaran (Zulfa Zuraidah Al Fakhroh, 2025).

Tabel 3. Hasil Perhitungan Effect Size (Cohen's d)

Mean Pretest	Mean Posttest	Selisih Mean	Cohen's d	Kat..
76,90	86,44	9,54	1,24	Big

Nilai Cohen's d sebesar 1,24 menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan platform Wayground berada pada kategori efek sangat besar (Cohen, 1988). Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki makna praktis yang kuat dalam konteks pembelajaran.

Secara konseptual, temuan ini dapat dijelaskan melalui mekanisme gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Integrasi elemen permainan dalam konteks non-game dapat meningkatkan partisipasi pengguna melalui pengalaman yang lebih menarik (Deterding et al., 2011). Hal ini sejalan dengan temuan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keaktifan siswa (Muta et al., 2026). Selain itu, dari perspektif psikologis, emosi akademik positif berkontribusi terhadap peningkatan pencapaian belajar (Pekrun, 2021). Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Wayground yang interaktif dan menyenangkan memungkinkan siswa mengalami keterlibatan emosional yang lebih tinggi, sehingga berdampak pada peningkatan performa akademik.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, asumsi normalitas telah terpenuhi sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	Statistic	Sig.	Ket.
Selisih Pretest-Posttest	0,943	0,109	Normal

Nilai signifikansi sebesar 0.109 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga analisis parametrik menggunakan *paired sample t-test* dapat dilakukan secara tepat (Field, 2018; Ghozali, 2021).

Kualitas instrumen juga telah dipastikan melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No	Rentang rhitung	rtabel	Ket.
1	0,42-0,78	0,361	Valid

Seluruh item memiliki nilai *r* hitung lebih besar daripada *r* tabel, sehingga dinyatakan valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Ket.
Angket Respon Siswa	0,87	$>0,70$	Reliabel

Kualitas instrumen angket respons siswa juga didukung oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,87, yang mengindikasikan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi (Cronbach, L. J. (1951). sehingga hasil pengukuran respons siswa dalam penelitian ini dapat diandalkan. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Wayground sebagai media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi berasosiasi dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan secara statistik, disertai indeks effect size yang tergolong sangat besar. Peningkatan ini secara pedagogis dapat dijelaskan melalui mekanisme gamifikasi, yaitu penyediaan umpan balik segera (*immediate feedback*) dan elemen permainan yang mendorong keterlibatan siswa selama proses evaluasi. Perlu digarisbawahi bahwa penelitian ini tidak mengukur secara langsung variabel seperti kecemasan menghadapi tes (*test anxiety*), beban kognitif, maupun motivasi intrinsik siswa (Riatmaja et

al., 2025), sehingga kemungkinan kontribusi Wayground terhadap variabel-variabel tersebut bersifat teoretis dan belum merupakan temuan empiris dalam penelitian ini. Interpretasi mengenai mekanisme tersebut perlu diuji lebih lanjut melalui penelitian yang secara khusus mengukur variabel-variabel afektif dan kognitif yang relevan.

Kendati demikian, temuan penelitian ini perlu ditafsirkan secara hati-hati dengan mempertimbangkan desain dan skala penelitian yang digunakan. Desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol membuat penelitian ini rentan terhadap ancaman validitas internal, khususnya history effect (peristiwa lain di luar perlakuan yang turut memengaruhi hasil belajar selama rentang penelitian), maturation (perkembangan alami kemampuan siswa seiring waktu), dan testing effect (pengalaman mengerjakan pretest yang dapat memengaruhi capaian posttest) (Campbell & Stanley, 1963.). Selain itu, jumlah sampel yang terbatas (N=30) dan berasal dari satu kelas pada satu sekolah membatasi generalisasi temuan pada populasi siswa SMP yang lebih luas. Dengan keterbatasan tersebut, penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai studi awal (exploratory study) yang memberikan bukti pendahuluan mengenai potensi Wayground sebagai media evaluasi interaktif, bukan sebagai kesimpulan final mengenai efektivitasnya. Penelitian lanjutan yang menerapkan desain quasi-experimental atau true experimental dengan kelompok kontrol serta jumlah sampel yang lebih besar diperlukan untuk menguji stabilitas dan generalisasi temuan ini pada cakupan populasi yang lebih luas.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah penggunaan platform Wayground sebagai media evaluasi interaktif berbasis gamifikasi, dengan effect size yang berada pada kategori sangat besar. Temuan ini sejalan dengan konsep gamifikasi yang menyatakan bahwa penerapan elemen permainan dalam konteks pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar (Deterding et al., 2011), serta pandangan bahwa pengalaman belajar yang memunculkan emosi akademik positif dapat berkontribusi terhadap pencapaian belajar (Pekrun, 2021). Dari sisi implementasi, Wayground dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media evaluasi digital yang berpotensi menciptakan proses penilaian yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital. Meskipun demikian, karena penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang relatif terbatas (30 siswa pada satu kelas), temuan mengenai perbedaan hasil belajar tersebut belum dapat dimaknai sebagai bukti hubungan sebab-akibat yang mengisolasi pengaruh Wayground dari faktor lain, sehingga hasil penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai bukti awal (exploratory evidence) mengenai potensi pemanfaatannya. Oleh sebab itu, penelitian berikutnya disarankan menerapkan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti quasi-experimental atau true experimental dengan kelompok kontrol, melibatkan jumlah responden yang lebih besar dan beragam, serta mengembangkan kajian dengan memasukkan variabel lain, seperti motivasi belajar, keterlibatan siswa, maupun kemampuan berpikir kritis, sehingga diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media evaluasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Informatika (Suartama et al., 2024).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu guru dan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Malang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian, kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan selama proses penelitian berlangsung, serta kepada rekan-rekan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah memberikan dukungan, bantuan, kerja sama, dan semangat selama pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

- 2206 *Pengaruh Penggunaan Platform Wayground sebagai Media Evaluasi Interaktif terhadap Hasil Belajar Informatika – Naimu Shudur, Syaad Patmanthara, Fitri Indra Kusumaningtyas, Rinjani Alega Dio Saputra, Muhammad Maulana Akbar, Anidia Wulan Sari, Kholidah Qurrota A'yuninah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i5.13075>

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (n.d.). *Experimental and Quasi-Experiment Al Designs for Research*.
Cronbach, L. J. (1951). *Coefficient Alpha and The Internal Structure of Tests*. (2016). 334(1951).
- Deterding, S., & Dixon, D. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness : Defining “ Gamification .”* 9–15.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education : What is Known , What is Believed and What Remains Uncertain : A Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*.
<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Julieth, J., Ruiz, R., Dolores, A., & Sanchez, V. (2024). *Impact of Gamification on School Engagement : A Systematic Review*. December. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Muta, A. N., Wahyuni, S., Hadayani, R., Tinggi, S., & Islam, A. (2026). *Pemanfaatan Platform Gamifikasi (Quizizz / Kahoot) sebagai Inovasi Formatif Assessment Interaktif*. 02(03), 439–444.
- Nacional, R. B. (2024). *Gamifying Education : Enhancing Student Engagement and Motivation*. 5, 716–729.
- Patmanthara, S., Anwar, A. S., Fatmawati, H., Resta, N., Hikmah, N., Hidayat, M., & Mubarak, S. (2024). *belantika Pendidikan Pengaruh Integrasi Google Classroom dengan Platform Pendukung dalam Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Informatika Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang*. 7(November), 84–91.
- Pekrun, R. (2021). Emotions in Test Taking and Performance Assessment. *Educational Psychology Review*, 33(1), 213–242. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09588-8>
- Riatmaja, D. S., Mislia, Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyo, H., & Narwanto, N. (2025). *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) Page 461*. 6, 461–470.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The Gamification of Learning : a Meta-Analysis Content Courtesy Of Springer Nature , Terms Of Use Apply . Rights reserved . Content courtesy of Springer Nature , terms of use apply. Rights reserved .* 77–112.
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., & Sudatha, I. G. W. (2024). *Student Engagement and Academic Achievement : The Effect of Gamification on Case And Project-Based Online Learning*. 18(3), 968–982.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21349>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). *Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital*. 5(2), 145–148.
- Zulfa Zuraidah Al Fakhiroh, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. 10, 428–437.