


Penggunaan *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok

Nurfazlin Nova^{1*}, Nurdawani Putri Insyani², Siska Widyawati³, Eka Puji Lestari⁴, Peki Fitra Sandi⁵, Zakiatun hidayah⁶, Yeni Sovia Yunus⁷

¹⁻⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widwaswara Indonesia, Jl. Raya Muara Labuh, 27776, Solok Selatan

E-mail: lolaifazlin@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5300>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30 Dec 2025

Revised: 15 Jan 2026

Accepted: 30 Jan 2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Information Technology

Keywords:

Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Information Technology

ABSTRACT

Guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan memanfaatkan perkembangan media dan teknologi untuk memudahkan penyampaian materi serta pemahaman siswa. Namun, di beberapa sekolah di Gugus VIII Bukik Saroban Kabupaten Solok, guru masih mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan inovatif akibat keterbatasan kemampuan teknis, kreativitas, dan pemahaman dalam menyesuaikan media dengan materi. Solusi yang dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan berkelanjutan melalui platform *Wayground* yang dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu pengenalan konseptual dan praktik terbimbing. Pemanfaatan *Wayground* berjalan dengan baik dan mendapat respons positif, serta berdampak pada meningkatnya partisipasi siswa, kemudahan pengelolaan pembelajaran, dan peningkatan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menjembatani tuntutan kurikulum berpusat pada siswa dengan keterampilan praktis guru di kelas.

*Teachers play a crucial role in creating engaging and enjoyable learning by leveraging advances in media and technology to facilitate material delivery and student understanding. However, in several schools in Cluster VIII Bukik Saroban, Solok Regency, teachers still face difficulties in creating effective and innovative learning media due to limited technical skills, creativity, and understanding in adapting media to the material. The solution is ongoing training and mentoring through the *Wayground* platform, which is implemented in two sessions: a conceptual introduction and guided practice. The use of *Wayground* has been successful and received a positive response, resulting in increased student participation, ease of learning management, and improved student understanding and motivation to learn. Thus, this activity successfully bridges the demands of a student-centered curriculum with teachers' practical skills in the classroom.*



This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Nurfazlin Nova, et al (2026). Penggunaan *Wayground* sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok, 4(3) 19157-19165. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5300>

PENDAHULUAN

Air Dingin adalah sebuah nagari yang terletak di Kecamatan Lembah Gumanti, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Wilayah Nagari Air Dingin memiliki luas sekitar 126,39 kilometer persegi dan terdiri dari 7 jorong atau dusun. Beberapa SD Negeri yang ada di gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti antara lain SD Negeri 29 Air Dingin, SD Negeri 05 Air Dingin, SD Negeri 16 Air Dingin, dan SD Negeri 33 Air Dingin. Secara umum SDN di Air Dingin memiliki fasilitas yang memadai. Namun fasilitas yang tersedia masih belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Meskipun demikian, berbagai studi dan observasi lapangan menunjukkan adanya sebuah tantangan mendasar. Oleh

karenanya, guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan beragam informasi dan pengetahuan untuk menciptakan metode pengajaran dengan menggunakan media yang inovatif. Siswa akan mengenal banyak pengetahuan dan menghindarkannya pada pengetahuan yang monoton (Ummah, 2021). Menurut Adam dan Nanang (2021), ada banyak media pembelajaran yang sangat cocok digunakan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan siswa, bahkan untuk media pembelajaran yang *notabene* sudah ketinggalan zaman seperti Microsoft Power Point juga masih mempunyai kelayakan dan bagus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Setelah dilakukan survei awal di sekolah mitra yaitu sekolah yang berada pada gugus VIII Bukik Saroban, diketahui bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi guru-guru di sekolah tersebut adalah kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pekerjaan tersebut dianggap cukup menyita waktu di tengah berbagai macam aktivitas guru lainnya di sekolah. Keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif biasanya disebabkan oleh beberapa faktor utama, antara lain kurangnya kemampuan teknis dalam penggunaan perangkat dan aplikasi digital, keterbatasan kreativitas, kurangnya pemahaman dalam menyesuaikan media dengan materi pembelajaran, serta keterbatasan sarana dan prasarana pendukung.

Solusi yang paling efektif adalah memberikan pelatihan berkelanjutan dan pendampingan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi pembuatan media interaktif serta meningkatkan fasilitas dan infrastruktur pendukung pembelajaran digital. Terkait hal tersebut, maka dirancanglah kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai sebuah intervensi yang terfokus untuk membekali guru dengan kompetensi pedagogik digital dengan tujuan akhir untuk mentransformasi praktik mengajar sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas. Salah satu platform belajar yang dapat dimanfaatkan adalah *Waygorund*. *Wayground* adalah platform inovatif yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Dan juga *wayground* sebagai media pembelajaran interaktif yang merupakan hasil rebranding dari Quizizz, diumumkan secara resmi pada pertengahan tahun 2025. Adapun *Wayground* AI mulai digunakan di beberapa sekolah dasar sebagai platform eksploratif yang memadukan konten interaktif dengan kecerdasan adaptif berbasis deep learning (Yuliana, 2024). Penggunaan *wayground* AI dalam pembelajaran telah terbukti efektif membantu guru menyusun media visual yang menarik dan mudah dipahami siswa (Putri & Nugroho, 2023). Sementara itu, Quizizz AI dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui sistem evaluasi otomatis (Sari et al., 2022). Melalui *Wayground*, guru dapat dengan cepat merancang kuis, pelajaran, dan aktivitas menantang untuk berbagai tingkatan dan mata pelajaran.

Sejalan dengan studi Musfiroh (2025) dan Uktolseja et al. (2025) bahwa *Wayground* dapat berperan sebagai alat bantu yang memperkuat proses internalisasi pengetahuan melalui interaksi yang lebih kaya dan bermakna. Cara kerja *Wayground* sebagai platform pembelajaran interaktif adalah dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk membantu guru merancang rencana pembelajaran secara cepat dan terstruktur. Guru memasukkan topik atau kompetensi dasar yang ingin diajarkan, lalu *Wayground* AI secara otomatis merekomendasikan soal kuis yang relevan dengan berbagai tipe pertanyaan seperti pilihan ganda, benar-salah, isian, dan open-ended. Aplikasi *Wayground* didukung dengan kelengkapan fitur untuk membuat berbagai macam bentuk kuis interaktif, juga telah terintegrasi dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang memungkinkan guru dapat membuat soal tugas/latihan serta penilaian dengan mudah dan cepat. Siswa dapat mengikuti kuis secara langsung dengan kode akses, dan hasil tes dapat dilihat secara *real-time* oleh guru untuk pemantauan dan penyesuaian. Selain itu, *Wayground* mendukung penugasan asinkron dan asesmen formatif yang membantu guru memberikan latihan dan evaluasi yang tepat sasaran sesuai kebutuhan siswa.

METODE

Pengabdian ini diberi judul “Penggunaan *Wayground* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok”, dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2025. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif, yakni melibatkan semua peserta dalam praktek.

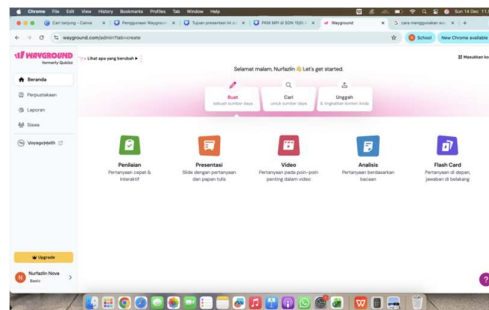
Pelaksanaan kegiatan pemanfaatan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran dilakukan melalui tahapan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan koordinasi dengan mitra pengabdian terkait izin pelaksanaan kegiatan.
 - b. Menentukan mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan menggunakan aplikasi *Wayground*.
 - c. Menyiapkan perangkat dan jaringan internet yang diperlukan (Laptop, *Smartphone*, dan Wi-Fi).
 - d. Menyusun panduan penggunaan aplikasi *Wayground* bagi guru dan siswa.
2. Tahap Pelatihan
 - a. Mengadakan pelatihan kepada guru mengenai manfaat dan cara penggunaan aplikasi *Wayground*.
 - b. Memberikan simulasi penggunaan *Wayground* dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Bimbingan teknis oleh tim pelaksana dalam membuat media pembelajaran.
3. Tahap Implementasi Pembelajaran
 - a. Siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Wayground* secara langsung di kelas.
 - b. Kegiatan belajar difokuskan pada pembelajaran interaktif seperti kuis, diskusi digital, dan evaluasi.
 - c. Pendampingan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Platform *Wayground* (*Quizizz*) memiliki fitur yang bervariasi serta sesuai dengan materi ajar dan telah berbasis AI (*Artificial Intelligence*). *Wayground* adalah platform pembelajaran interaktif hasil *rebranding* dari *Quizizz* yang diumumkan secara resmi pada pertengahan tahun 2025. Berbagai fitur juga turut berevolusi seiring pergantian nama ini. Menurut Kelly (2024), penyedia kuis interaktif yang telah hadir yang sejak 2017 tersebut, menyediakan berbagai pembaruan, diantaranya sumber pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis, bacaan, *flashcard*, video interaktif, dan lain sebagainya. Sampai saat ini, tercatat lebih dari 20 juta pendidik yang telah terbantu dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *Wayground* (Supriadi et al., 2021). Seiring dengan evolusi yang telah dilakukan, kini *Wayground* telah menyediakan fitur asisten guru dalam bentuk AI (*Artificial Intelligence*), perpustakaan *Wayground*, bahkan laporan hasil belajar yang turut membantu pendidik dalam memantau perkembangan siswa. Sebagai *web tool* yang diaplikasikan melalui perangkat elektronik, *Wayground* (*Quizizz*) sangat memengaruhi proses pembelajaran yang kondusif, menarik, dan menyenangkan (Al Mawaddah et al., 2021).

Berikut tampilan terbaru dari platform *Quizizz* yang telah berevolusi menjadi *Wayground*.



Gambar 1. Beranda *Wayground* beserta fitur yang disediakan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok ini dirancang sebagai sebuah pelatihan yang komprehensif dan sistematis. Kegiatan ini telah dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 17 Desember 2025 dengan jumlah peserta sebanyak ± 40 orang, yang terdiri dari Kepala Sekolah Guru Kelas dan beberapa orang Guru Mata Pelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah metode partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta (guru-guru) melalui kombinasi paparan teoretis, demonstrasi, dan praktik langsung.

Kegiatan pengabdian ini berlangsung selama 4 (empat) jam dibagi menjadi 2 (dua) sesi utama, yaitu:

Sesi 1: Wawasan Konseptual dan Pengenalan Platform

Sesi ini *dimulai* dengan penyuluhan mengenai urgensi belajar interaktif dan manfaat integrasi TIK dalam pembelajaran di era digital. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada konsep gamifikasi menggunakan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif dan demonstrasi singkat penggunaan aplikasi *Wayground* dalam membuat evaluasi menjadi lebih mudah dan menarik. Hal ini diikuti langsung oleh guru yang berperan sebagai siswa, dengan tujuan dapat merasakan efektivitas dan interaktif jika aplikasi *Wayground* ini diterapkan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Pemaparan materi oleh Narasumber



Gambar 3. Simulasi Penggunaan Wayground oleh Guru sebagai Peserta Kuis dengan bimbingan Tim Dosen PKM

Sesi 2: Praktik Terbimbing - Membuat kuis dilanjutkan demonstrasi

Sesi ini berfokus pada praktik langsung. Setiap peserta dibimbing untuk membuat akun guru di *Wayground*, menjelajahi dasbor dan antarmuka, serta mempraktikkan cara membuat kuis baru. Untuk memberikan pengalaman yang holistik, peserta diajak melakukan simulasi. Secara bergiliran, beberapa guru berperan sebagai *host* yang memulai permainan kuis langsung (*live game*), sementara peserta lainnya berperan sebagai siswa yang bergabung dalam permainan menggunakan gawai mereka. Setelah simulasi, peserta diberi waktu untuk praktik mandiri membuat kuis yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu.



Gambar 4. Guru-guru mempraktekkan cara membuat kuis dengan aplikasi *Wayground*



Gambar 5. Salah seorang guru mendemonstrasikan hasil praktek membuat kuis

Kegiatan pemanfaatan aplikasi *Wayground* di lingkungan gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti *Kabupaten* Solok berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari guru sebagai peserta kegiatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara saat kegiatan berlangsung, penerapan aplikasi ini memberikan beberapa dampak signifikan terhadap proses pembelajaran (nantinya), diantaranya : 1) peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa, 2) kemudahan guru dalam mengelola pembelajaran, dan 3) peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Dokumen Foto Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 6. Tim Pengabdian Masyarakat



Gambar 7. Bersama Peserta Pelatihan

SIMPULAN

Permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra (gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti) adalah membuat media pembelajaran interaktif dan evaluasi pembelajaran seperti membuat soal-soal tugas/latihan dan sekaligus mengolah nilai/skor yang cukup menyita waktu diantara

banyaknya aktifitas guru di sekolah. Diketahui juga bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran tersebut selama ini didominasi dengan pelaksanaan tes tertulis karena masih minimnya kompetensi pedagogik digital guru dalam penguasaan aplikasi gamifikasi. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, telah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif (MPI). Pelaksanaan pengabdian ini telah membawa dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Wayground*. Selain itu guru memperoleh kemudahan dalam mengelola kegiatan belajar serta memantau perkembangan siswa. Meskipun terdapat kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil, namun secara keseluruhan penerapan *Wayground* memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan literasi digital. Sehingga dapat disimpulkan kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum pembelajaran yang berpusat pada siswa dan keterampilan praktis yang dimiliki guru di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat Nurfazlin Nova, M.Pd, Nurdawani Putri Insyani, M.Pd, Siska Widyawati, M.Pd, Eka Puji Lestari, M.Pd, dan Peki Fitra Sandi, S.Psi., M.A dari pengabdian yang berjudul “Penggunaan *Wayground* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif ntuk Guru Di Gugus VIII Bukik Saroban Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok”. Terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya pengabdian ini. Penyusunan jurnal ini dapat selesai dengan lancar dan tepat waktu berkat doa dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis sebagai tim pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Eva Suryani, S.Pi., M.M selaku Ketua Yayasan Widyaswara Indonesia, Bapak Dr. H. Fidel Efendi, S.Pd., M.M selaku Ketua STKIP Widyaswara Indonesia, Bapak Esa Yulimarta, S.Pd.I., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta mitra pengabdian guru Gugus VIII Bukit Seroban Kabupaten Solok. Semoga dengan segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

REFERENSI

- Adam Yunus Al Hilal dan Nanang Nabhar Fakhri Auliya. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft PowerPoint pada Materi Peluang”. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 2 (Desember).
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Musfiroh, A. (2025). Implementasi Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah Danunegaran. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Putri, A. R., & Nugroho, D. H. (2023). Penggunaan Canva AI sebagai Media Visual Interaktif dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 6(1), 44–52.
- Sari, M., Pratama, A., & Lestari, R. (2022). Integrasi Quizizz AI dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 101–110.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi QUIZIZZ dalam Pembelajaran Daring Di Era. 5(1), 42–51.
- Ummah, Siti Khoiruli. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. UMMPress, Hlm 1-2. <https://books.google.co.id/books?id=HWIXEAAAQBAJ>.
- Uktolseja, L. J., Boekorsyom, C. D. dkk (2025). Implementasi CALL melalui Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Telling the Time di Kelas VII-B SMP Emeyodere Berbasis Pesantren (SBP) Kota Sorong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 870-876.
- Yuliana, E. (2024). Pemanfaatan Wayground AI untuk Penguatan Konsep IPA di SD: Studi Awal. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 7(1), 65–74.