

PEMBELAJARAN SERU DAN INTERAKTIF MELALUI PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL WAYGROUND PADA SISWA SD NEGERI 32 OKU

FUN AND INTERACTIVE LEARNING THROUGH THE USE OF DIGITAL WAYGROUND MEDIA FOR STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 32 OKU

Eka Wahyudi^{1*}, Sulia Ningsih², Refaldi Pratama³, Anggun Ermawati⁴, Ainun Jaariyah⁵

^{1,3}Informatika, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Baturaja

²Teknologi pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Baturaja

^{4,5}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Baturaja

*Email korespondensi: ekawahyudiew05@gmail.com

Abstract

This Community Service Program (KKN) aims to increase student interactivity and motivation through the use of Wayground digital media for students at SDN 32, Batumarta 1 Village, Ogan Komering Ulu Regency. The partner's challenge was the limited use of digital-based learning media, resulting in a monotonous learning process that discouraged active student participation. The program's implementation consisted of several stages, including observing learning conditions, outreach to the school, educating students about the use of digital media, and providing hands-on practice using Wayground in the classroom. The results of the program demonstrated increased student enthusiasm, active participation, and motivation throughout the learning process. The use of Wayground digital media has been proven to create a more enjoyable, interactive, and meaningful learning environment. Therefore, this program is expected to become an alternative digital learning innovation that can be implemented sustainably at the elementary school level.

Keywords: *Digital Media, Wayground, Interactive Learning, KKN, Elementary School*

Abstrak

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media digital Wayground pada siswa SDN 32 Desa Batumarta 1, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mendorong partisipasi aktif siswa. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi observasi kondisi pembelajaran, sosialisasi kepada pihak sekolah, edukasi terkait pemanfaatan media digital, serta praktik langsung penggunaan Wayground dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media digital Wayground terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran digital yang dapat diterapkan secara berkelanjutan pada jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: *Media Digital, Wayground, Pembelajaran Interaktif, KKN, Sekolah dasar*



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2026 Author

Diterima: 27 Januari 2025; Disetujui: 8 Februari 2026; Terbit: 10 Februari 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Menurut Arsyad (2019), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian siswa, serta mendorong terjadinya interaksi aktif dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Daryanto (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif mampu mengurangi kejenuhan siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Selain itu, pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui visualisasi, audio, maupun aktivitas interaktif yang mendukung gaya belajar yang beragam (Sanjaya, 2021).

Meskipun perkembangan teknologi digital menawarkan berbagai peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar masih belum optimal. Banyak sekolah masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga pembelajaran berlangsung secara satu arah, monoton, dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Fenomena tersebut diperkuat oleh temuan Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2017) yang menyatakan bahwa keterbatasan integrasi teknologi dalam pembelajaran sering disebabkan oleh kebiasaan guru menggunakan metode tradisional, sehingga pembelajaran kurang mampu mendorong keaktifan siswa. Selain itu, OECD (2019) menegaskan bahwa penggunaan teknologi digital yang belum terintegrasi secara pedagogis cenderung tidak memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian lain oleh Tondeur et al. (2018) juga

menunjukkan bahwa pembelajaran yang minim pemanfaatan media digital interaktif berpotensi menghambat pengembangan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan partisipatif.

SDN 32 Desa Batumarta 1 Kabupaten OKU merupakan salah satu sekolah dasar yang masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa cenderung pasif dan mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya inovasi dan variasi media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN), mahasiswa berperan sebagai agen perubahan dengan menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Peran ini sejalan dengan tujuan KKN sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu media yang dimanfaatkan dalam kegiatan ini adalah Wayground, yaitu media digital interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan berpusat pada siswa.

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut Hwang et al. (2019), pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong keterlibatan kognitif siswa secara lebih optimal. Selain itu, Bond et al. (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa, khususnya pada pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas dan interaksi. Temuan lain oleh Sung et al. (2016) juga menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan media digital Wayground sebagai alternatif inovasi pembelajaran interaktif bagi siswa SDN 32 Batumarta 1, Kabupaten Ogan Komering Ulu, guna meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tahapan kegiatan yang dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara nyata proses pelaksanaan kegiatan serta respon siswa terhadap pemanfaatan media digital Wayground dalam pembelajaran interaktif di SDN 32 Batumarta 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi observasi awal, sosialisasi, edukasi, praktik langsung, dan evaluasi.

Tahap pertama adalah **observasi awal**, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, tingkat partisipasi siswa, serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi ini menjadi dasar dalam perencanaan dan penyesuaian kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan. 1.

Tahap kedua adalah **sosialisasi**, yang dilakukan kepada siswa SDN 32 Batumarta 1. Sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman awal mengenai pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam mendukung proses belajar mengajar. Pada tahap ini juga diperkenalkan media digital Wayground sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif.

Tahap ketiga adalah **edukasi**, yaitu pemberian penjelasan secara lebih mendalam mengenai penggunaan media digital Wayground. Edukasi meliputi pengenalan fitur-fitur yang tersedia, cara pengoperasian media, serta manfaat Wayground dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran secara interaktif. Kegiatan edukasi dilakukan secara komunikatif agar siswa dapat memahami penggunaan media dengan baik.

Tahap keempat adalah **praktik langsung**, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam penggunaan media digital Wayground selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini, mahasiswa KKN berperan sebagai fasilitator dan pendamping yang membimbing siswa dalam mengakses dan menggunakan media Wayground. Praktik langsung bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam

memanfaatkan media digital serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah **evaluasi**, yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap respon siswa, tingkat partisipasi, serta antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media digital Wayground. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk menilai keberhasilan kegiatan serta sebagai dasar rekomendasi penerapan pembelajaran berbasis digital secara berkelanjutan di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan media digital Wayground di SDN 32 Batumarta 1 dilaksanakan secara bertahap, mulai dari observasi awal hingga evaluasi akhir. Setiap tahapan memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan proses pembelajaran serta respon siswa terhadap inovasi media pembelajaran digital.

1. Hasil Observasi Awal

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran di SDN 32 Batumarta 1 masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku teks dan penjelasan lisan, sehingga interaksi siswa dalam pembelajaran relatif rendah. Sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang berani bertanya, serta mudah merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi ini sejalan dengan pendapat Uno (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang minim variasi media dan metode cenderung menurunkan motivasi belajar siswa. Sanjaya (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat perkembangan kemampuan berpikir dan partisipasi peserta didik. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Kegiatan Observasi Awal yang dilakukan oleh tim KKN di SDN 32 OKU

2. Hasil Sosialisasi dan Edukasi Media Wayground

Pada tahap sosialisasi dan edukasi, siswa diberikan pemahaman mengenai pentingnya pembelajaran berbasis digital serta diperkenalkan dengan media digital Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran.

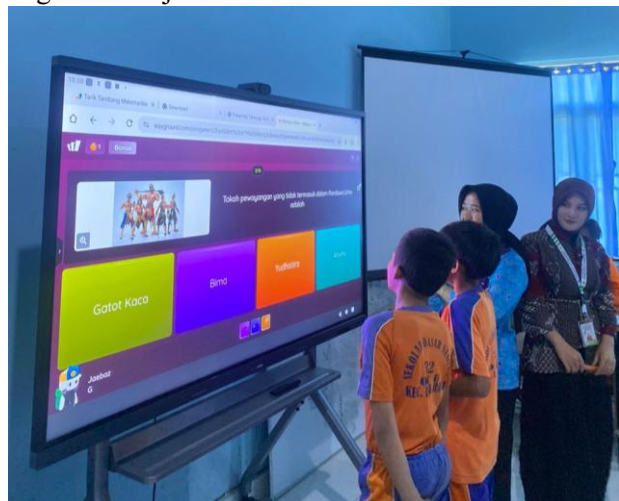
Menurut Arsyad (2019), pengenalan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Edukasi mengenai fitur dan cara penggunaan Wayground juga membantu siswa membangun kesiapan belajar, sebagaimana dikemukakan oleh Daryanto (2016) bahwa pemahaman awal terhadap media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaannya dalam proses belajar mengajar.



Gambar 2. Sosialisasi Media Wayground kepada Siswa SDN 32 OKU

3. Hasil Praktik Langsung Penggunaan Media Wayground

Tahap praktik langsung merupakan inti dari pelaksanaan kegiatan. Siswa dilibatkan secara aktif dalam penggunaan media Wayground selama proses pembelajaran berlangsung dengan pendampingan dari mahasiswa KKN. Hasil praktik menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa, yang terlihat dari keaktifan dalam menjawab pertanyaan, mengikuti instruksi, serta berinteraksi dengan media pembelajaran. Media Wayground membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena disajikan secara visual dan interaktif. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dan lebih fokus selama kegiatan belajar.



Gambar 3. Praktik Penggunaan Media Digital Wayground oleh Siswa

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan kesesuaian dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif ketika siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hmelo-Silver (2004) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman langsung memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman konseptual secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Pemanfaatan media digital interaktif seperti Wayground memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung dengan materi, umpan balik instan, serta aktivitas yang menuntut keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Prince (2004) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan

hasil belajar siswa dibandingkan pendekatan pembelajaran tradisional.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Schindler et al. (2017) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran yang dirancang secara interaktif dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Mayer (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif melalui integrasi unsur visual, verbal, dan aktivitas belajar yang terstruktur.

Hasil evaluasi melalui pengamatan terhadap respon, partisipasi, dan antusiasme siswa menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital Wayground memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar dan kualitas proses pembelajaran. Siswa terlihat lebih berani berpartisipasi, responsif terhadap pertanyaan, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Schindler et al. (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan partisipatif.

Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas penyampaian materi oleh guru. Menurut Al-Azawi et al. (2016), media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas, sistematis, dan efisien, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Dengan demikian, pemanfaatan media digital Wayground tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Guru di SDN 32 Batumarta 1 juga memberikan respon positif karena media Wayground dapat dijadikan alternatif variasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemanfaatan media digital ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan variatif. Dengan demikian, tujuan kegiatan KKN untuk menghadirkan

inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dapat tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program Pembelajaran Seru dan Interaktif melalui Pemanfaatan Media Digital Wayground dalam kegiatan KKN memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di SDN 32 Batumarta 1. Penggunaan media digital Wayground mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang dikaitkan dengan teori pembelajaran dan media pendidikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, media digital Wayground direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Desa Batumarta 1, Kepala SD Negeri 32 OKU beserta seluruh civitas akademika sekolah, Rektor Universitas Baturaja, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Baturaja, serta Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan dukungan, bimbingan, fasilitasi, dan perizinan selama pelaksanaan program kerja Kuliah Kerja Nyata berjudul "*Pembelajaran Seru dan Interaktif Melalui Pemanfaatan Media Digital Wayground Pada Siswa SD Negeri 32 Kabupaten OKU Kecamatan Lubuk Raja, Kabupaten Ogan Komering Ulu*". Berkat kerja sama dan dukungan dari berbagai pihak tersebut, kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132–136.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta:

- RajaGrafindo Persada.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–24.
- Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Yin, H., Chen, M., & Zhou, W. (2019). Validating and modelling teachers' technological pedagogical content knowledge for integrative digital learning. *Educational Technology & Society*, 22(3), 1–13.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2017). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 49(3–4), 255–284.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hwang, G.-J., Lai, C.-L., & Wang, S.-Y. (2019). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 6(4), 449–473.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- OECD. (2019). *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. Paris: OECD Publishing.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Schindler, L. A., Bakker, J., Agostino, L., Larreamendy-Joerns, J., & Leu, S. (2017). Computers in education: A meta-analysis. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(25), 1–18.
- Sung, Y.-T., Chang, K.-E., & Liu, T.-C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252–275
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2018). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 66(3), 555–575.
- Uno, H. B. (2018). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara