

## Hubungan Penggunaan Wayground pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C di SKB Kota Malang

Putri Nur Fitria<sup>1\*</sup>, Ali Yusuf<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Surabaya

\*e-mail korespondensi: [putri.22009@mhs.unesa.ac.id](mailto:putri.22009@mhs.unesa.ac.id)

### Abstract

*This study aims to analyze the relationship between the use of the Wayground application in mathematics learning and the learning motivation of Package C students at SKB Malang City. The background is based on low learning motivation in equivalency education due to monotonous conventional methods. This research uses a quantitative approach with a correlational design. The subjects consisted of 62 Package C students selected using total sampling. Data was collected through questionnaires and documentation, then analyzed using the Spearman Rank correlation test. The results showed a positive and significant relationship with a correlation coefficient of 0.684 and a significance level of 0.000 ( $p \leq 0.01$ ), which is categorized as strong. This indicates that more effective use of Wayground correlates with higher student motivation. In conclusion, gamification-based digital media like Wayground significantly contributes to strengthening internal drive in non-formal education.*

**Keywords:** Wayground, Gamification, Learning Motivation, Mathematics, Package C

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan aplikasi Wayground dalam pembelajaran matematika dengan motivasi belajar peserta didik Paket C di SKB Kota Malang. Latar belakang penelitian didasarkan pada rendahnya motivasi belajar dalam pendidikan kesetaraan akibat metode konvensional yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian terdiri atas 62 responden peserta didik Paket C yang dipilih melalui teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan dengan koefisien korelasi sebesar 0,684 dan tingkat signifikansi 0,000 ( $p \leq 0,01$ ), yang termasuk dalam kategori kuat. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin efektif penggunaan Wayground, semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik. Simpulannya, media digital berbasis gamifikasi seperti Wayground berkontribusi nyata dalam memperkuat dorongan internal pada konteks pendidikan nonformal.

**Kata Kunci:** Wayground, Gamifikasi, Motivasi belajar, Matematika, Paket C

Accepted: 2026-03-09

Published: 2026-04-08

## PENDAHULUAN

Akses terhadap pendidikan yang merata dan berkualitas merupakan hak fundamental bagi seluruh warga negara Indonesia, sebagaimana diatur dalam Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 dan dipertegas melalui UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Upaya ini sejalan dengan target global Sustainable Development Goals (SDGs) poin keempat yang menekankan pentingnya peluang belajar sepanjang hayat yang inklusif dan adil bagi seluruh lapisan masyarakat. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa ketidakmerataan pendidikan masih menjadi tantangan besar, di mana data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat kelompok usia 16-18 tahun sebagai penyumbang angka anak tidak sekolah tertinggi sebesar 19,20%. Dalam konteks ini, pendidikan nonformal melalui program kesetaraan Paket C di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) hadir sebagai alternatif strategis bagi masyarakat rentan atau mereka yang tidak memiliki kesempatan menempuh jalur formal agar tetap dapat menuntaskan kebijakan wajib belajar 12 tahun.

Masalah utama yang sering muncul dalam pelaksanaan pendidikan kesetaraan, termasuk di SPNF SKB Kota Malang, adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat penerapan metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton dan kurang bervariasi. Karakteristik warga belajar Paket C yang didominasi oleh pembelajar dewasa dengan tanggung jawab pekerjaan dan keluarga menuntut adanya model pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif. Berdasarkan temuan empiris terdahulu, (Aisyah & Widiyanto, 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi SeTARA Daring di lembaga tersebut hanya memberikan pengaruh sebesar 50,9% terhadap motivasi belajar, yang masuk dalam kategori sedang. Hal ini mengindikasikan adanya celah besar untuk mengintegrasikan inovasi teknologi yang lebih interaktif guna meningkatkan keterlibatan psikologis peserta didik secara lebih mendalam dan konsisten.

Inovasi pembelajaran melalui pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi, seperti aplikasi Wayground, menawarkan solusi melalui elemen mekanik permainan seperti poin, peringkat, dan tantangan yang dapat memicu motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Landasan teoretis ini didukung oleh (Tiana et al., 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Matematika yang sering kali dianggap menantang dan membebani bagi peserta didik. Dengan menerapkan prinsip andragogi dan Self-Determination Theory (SDT), penggunaan Wayground diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan otonomi dan kompetensi warga belajar melalui pengalaman instruksional yang lebih visual dan aplikatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam hubungan antara penggunaan aplikasi Wayground dengan motivasi belajar peserta didik Paket C di SKB Kota Malang dalam konteks pembelajaran Matematika.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik Paket C di SPNF SKB Kota Malang tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 62 responden. Karena jumlah populasi yang terbatas, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh (seluruh anggota populasi dijadikan sampel).

Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner berskala Likert (skor 1-4) yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Variabel X (Penggunaan Wayground) diukur melalui indikator kemudahan, fitur menarik, keterlibatan, dan umpan balik. Variabel Y (Motivasi Belajar) diukur melalui sikap positif, antusiasme, dan kemandirian. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi Spearman Rank melalui program SPSS 23 karena data tidak berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis deskriptif menunjukkan mayoritas responden berada pada rentang usia produktif 15-20 tahun (77,42%). Berdasarkan distribusi frekuensi, responden memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan Wayground, terutama pada fitur-fitur interaktif (P11). Tingkat motivasi belajar juga tergolong tinggi, dipicu oleh rasa percaya diri dalam menguasai materi melalui aplikasi (P1).

## Correlations

			Penggunaan Wayground	Motivasi Belajar
Spearman's rho	Penggunaan Wayground	Correlation Coefficient	1.000	.684**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	62	62
	Motivasi Belajar	Correlation Coefficient	.684**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	62	62

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi menunjukkan nilai 0,684 yang menandakan hubungan pada kategori kuat dengan arah positif. Hal ini berarti semakin optimal penggunaan Wayground, maka motivasi belajar peserta didik akan meningkat secara linear. Temuan ini memvalidasi teori konstruktivisme di mana pengetahuan dibangun secara aktif melalui eksplorasi digital, serta teori gamifikasi yang membuktikan elemen permainan seperti poin dan peringkat efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Sinergi teori ini menunjukkan bahwa Wayground bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan variabel yang selaras dengan kondisi psikologis peserta didik dewasa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan yang kuat antara penggunaan aplikasi Wayground dalam pembelajaran matematika dengan motivasi belajar peserta didik Paket C di SKB Kota Malang. Hasil analisis data terhadap 62 responden menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,684 dengan tingkat signifikansi 0,000 ( $p < 0,01$ ), sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Temuan ini membuktikan bahwa semakin efektif dan optimal pemanfaatan media digital berbasis gamifikasi tersebut, maka dorongan belajar peserta didik akan meningkat secara linear.

Secara deskriptif, penggunaan Wayground menciptakan suasana belajar yang interaktif, partisipatif, dan tidak membosankan melalui fitur-fitur seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung yang sangat diapresiasi oleh responden. Integrasi teknologi ini terbukti sangat relevan dengan karakteristik pembelajar dewasa di pendidikan nonformal yang membutuhkan fleksibilitas serta keterlibatan aktif dalam proses pembangunan pengetahuan mereka. Dengan demikian, Wayground memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat motivasi, rasa percaya diri, dan ketekunan belajar peserta didik di jalur pendidikan kesetaraan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Widiyanto, E. (2023). Pengaruh Aplikasi Setara Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pro-gram Kesetaraan Paket C Di Spnf Skb Kota Malang. *Journal Of Millennial Community*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.24114/jmic.v4i2.35654>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Conceptualizations Of In-trinsic Motivation And Self-Determination. In E. L. Deci & R. M. Ryan, *Intrinsic Motivation And Self-Determination In Human Behavior* (Pp. 11–40). Springer Us. [https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7\\_2](https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7_2)
- Kapp, K. (2012). *Separating Fact From Fiction*.
- Knowles, M. S. (1980). *From Pedagogy To Andragogy*.
- Pamungkas, M. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Quizizzpaper-modeterhadap Penilaian Formatif Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Vi Dalam Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar.

- 
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/Tjmpi.V11i2.3714>
- Su'udy, M. L. (2023). Strategi Pembelajaran Tutor Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Pada Program Pembelajaran Komunitas Di Pkbn Kak Seto Surabaya.
- Tiana, A., Sagita Krissandi, A. D., & Sarwi, M. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 943–952. <https://doi.org/10.36418/Japendi.V2i6.189>
- Tupen, H. E. B., Wao, E. A., Sara, A. N., & Naki, M. S. (2025). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Sma Negeri 1 Nan-gapanda. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).