

Inovasi Media Flashcard Wayground untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Alifia Edria Adikasari

SD Labschool UNNES, Semarang, Indonesia, 50232

Telp: (024) 91312577

E-mail: alifiaadiksari17@guru.sd.belajar.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-05-19

Revised : 2025-05-25

Accepted: 2025-05-31

KEYWORD

Flashcard Wayground

IPAS Learning

Learning Experience

Learning Motivation

KATA KUNCI

Flashcard Wayground

Pembelajaran IPAS

Pengalaman Belajar

Motivasi Belajar

ABSTRACT

Low engagement in Integrated Science and Social Studies (IPAS) at the elementary level is often linked to overly theoretical approaches. This study explores the impact of Wayground flashcards on students' learning experiences and outcomes. A qualitative case study was conducted with 28 fourth-grade students from a public elementary school in Semarang, Indonesia. Data were gathered through classroom observations, in-depth interviews, documentation, and analysis of student assignments, and analyzed using Miles and Huberman's interactive model. Findings indicate that Wayground flashcards promoted active participation, enhanced peer interaction, strengthened conceptual understanding through simple yet appealing visuals, and suggested improvements in learning outcomes. Students reported that lessons felt more enjoyable, challenging, and curiosity-driven. The study concludes that Wayground flashcards have strong potential to create meaningful, motivating, and student-centered IPAS learning experiences.

ABSTRAK

Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar sering disebabkan oleh pendekatan yang terlalu teoritis. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengaruh penggunaan flashcard Wayground terhadap pengalaman dan capaian belajar siswa. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan desain studi kasus, melibatkan 28 siswa kelas IV di salah satu SD negeri di Kota Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, dan analisis hasil tugas siswa, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil menunjukkan bahwa flashcard Wayground mendorong partisipasi aktif, meningkatkan interaksi antarsiswa, memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi sederhana namun menarik, serta memberikan indikasi peningkatan capaian belajar. Siswa melaporkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan memicu rasa ingin tahu. Penelitian ini menyimpulkan bahwa flashcard Wayground berpotensi menciptakan pengalaman belajar IPAS yang bermakna, memotivasi, dan berpusat pada siswa.

1. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar menuntut pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian pengetahuan kognitif, tetapi juga harus mampu menumbuhkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pada

kenyataannya, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih sering berlangsung secara teoritis dan berpusat pada guru. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi, kurangnya antusiasme, serta terbatasnya ruang eksplorasi siswa dalam proses belajar (Karisma et al.,

2025). Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu media yang potensial adalah flashcard berbasis digital dengan memanfaatkan fitur Wayground pada platform Quizizz. Media ini memungkinkan siswa belajar melalui visualisasi sederhana namun interaktif dalam format permainan, sehingga berpotensi mengubah pembelajaran IPAS yang abstrak menjadi lebih nyata dan menarik.

Namun, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada efektivitas asesmen digital atau peningkatan capaian kognitif siswa secara umum. Belum ada penelitian yang secara khusus menelaah pengalaman belajar siswa dengan flashcard Wayground pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan flashcard Wayground dapat memengaruhi motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS.

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS ketika menggunakan media flashcard Wayground?
2. Bagaimana pengaruh flashcard Wayground terhadap pemahaman konsep siswa?
3. Bagaimana pengalaman belajar siswa dalam menggunakan media flashcard Wayground?

2. Tinjauan Literatur

Penggunaan media berbasis gamifikasi telah banyak mendapat perhatian dalam ranah pendidikan, terutama melalui platform interaktif seperti Quizizz. Sejumlah penelitian internasional menunjukkan dampak positif gamifikasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pham dan Ho (2023) menegaskan bahwa game-based learning dengan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus pencapaian akademik. Sejalan dengan itu, Apriani et al. (2025) menemukan bahwa siswa memiliki sikap positif terhadap Quizizz, karena dianggap menyenangkan, mudah diakses, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Temuan ini diperkuat oleh Capinding et al. (2022) yang membuktikan efektivitas gamifikasi berbasis Quizizz di tingkat sekolah dasar, menjadikannya relevan untuk konteks pembelajaran IPAS.

Wibowo et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi Quizizz dalam strategi Teaching at the Right Level (TaRL) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Rahmawati et al. (2022) menekankan pentingnya validasi instrumen asesmen berbasis aplikasi digital agar

dapat digunakan secara akuntabel, sedangkan Karisma et al. (2025) menyoroti preferensi guru dan siswa yang semakin mengandalkan Quizizz dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, literatur domestik menegaskan bahwa Quizizz bukan hanya sarana evaluasi, tetapi juga media pembelajaran yang mendorong pengalaman belajar lebih interaktif.

Selain gamifikasi, flashcard digital telah lama digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkuat daya ingat, memperjelas konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa. Maronta et al. (2023) menunjukkan bahwa flashcard digital berperan penting dalam mendukung literasi awal melalui visualisasi sederhana yang mempermudah pemahaman. Pandangan ini selaras dengan teori Bruner (1966), yang menekankan tiga mode representasi dalam pembelajaran: enaktif (aksi langsung), ikonik (visualisasi), dan simbolik (bahasa/teks). Flashcard Wayground menghadirkan representasi ikonik melalui gambar yang menarik sekaligus menjembatani transisi menuju representasi simbolik, sehingga memperkuat proses konstruksi pengetahuan siswa. Karakteristik ini menjadikan flashcard sangat potensial untuk diaplikasikan dalam mata pelajaran IPAS yang menuntut keterhubungan antara konsep abstrak dan realitas sehari-hari.

Hanafi et al. (2025) menegaskan bahwa integrasi Quizizz dalam praktik kolaboratif seperti lesson study mampu mendukung terciptanya pembelajaran partisipatif. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Quizizz tidak hanya berfungsi untuk kuis evaluatif, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media pengayaan seperti Wayground Flashcard. Dengan menggabungkan kekuatan visualisasi flashcard dan unsur permainan dalam gamifikasi, Wayground memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih mendalam.

Meskipun berbagai studi telah menegaskan manfaat gamifikasi dan flashcard digital dalam pembelajaran, sebagian besar penelitian masih menitikberatkan pada hasil belajar kognitif dan efektivitas asesmen digital. Dimensi pengalaman belajar siswa yang mencakup motivasi, partisipasi, persepsi, dan interaksi sosial masih relatif kurang dieksplorasi, khususnya pada konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan fokus pada eksplorasi pengalaman belajar siswa menggunakan flashcard Wayground dalam pembelajaran IPAS. Integrasi Wayground dipandang relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif,

menyenangkan, dan bermakna (Kemendikbudristek, 2022; Peraturan Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang media pembelajaran digital sekaligus memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Paradigma ini berpandangan bahwa realitas sosial dan pengalaman belajar siswa dibentuk melalui interaksi, konteks, dan makna yang dikonstruksi oleh subjek. Pemilihan pendekatan ini relevan dengan tujuan penelitian, yaitu mengeksplorasi secara mendalam pengalaman belajar siswa ketika menggunakan media flashcard Wayground dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Model penelitian yang digunakan adalah studi kasus, karena memungkinkan peneliti mengkaji fenomena secara menyeluruh dalam konteks alami, dengan fokus pada kelompok subjek tertentu.

Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SD Labschool UNNES yang terlibat langsung dalam pembelajaran IPAS dengan media flashcard Wayground. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan ketersediaan kelas yang sedang mempelajari materi IPAS sesuai Kurikulum Merdeka serta kesediaan guru dan siswa untuk berpartisipasi. Unit analisis dalam penelitian ini adalah pengalaman belajar siswa, mencakup keterlibatan, motivasi, interaksi, dan persepsi mereka selama proses pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahap utama:

1. Perencanaan: menyusun perangkat pembelajaran (RPP) dan merancang flashcard Wayground sesuai materi IPAS.
2. Pelaksanaan: menerapkan pembelajaran IPAS di kelas dengan menggunakan media flashcard Wayground.
3. Observasi: mengamati aktivitas siswa, interaksi antarsiswa, serta dinamika keterlibatan selama pembelajaran.
4. Refleksi: menganalisis keberhasilan pembelajaran, mengidentifikasi temuan penting, serta mengevaluasi perbaikan untuk tahap selanjutnya.

Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu:

1. Observasi: untuk mencatat keaktifan, keterlibatan, dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

2. Wawancara mendalam: untuk menggali persepsi dan pengalaman subjektif siswa terkait penggunaan flashcard Wayground.
3. Dokumentasi: berupa catatan guru, hasil kerja siswa, dan rekaman aktivitas pembelajaran.
4. Tes hasil belajar: sebagai data pendukung untuk melihat indikasi peningkatan pemahaman konsep.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang lebih valid dan menyeluruh.

Analisis data dilakukan dengan mengacu pada model interaktif Miles & Huberman, yang meliputi tiga tahap utama:

1. Reduksi data: menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Penyajian data: menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, dan kutipan wawancara untuk memudahkan interpretasi.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi: merumuskan temuan penelitian secara induktif serta memverifikasi kesimpulan melalui refleksi berulang.

4. Hasil

Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan media flashcard Wayground. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama tiga kali pertemuan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa beragam. Tabel 1 memperlihatkan distribusi keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 1. Tingkat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPAS Menggunakan Flashcard Wayground

Kategori	Jumlah Siswa	Karakteristik Observasi
Tinggi	10 siswa	Aktif menjawab, berdiskusi, antusias menggunakan media
Sedang	9 siswa	Menjawab jika ditanya, mengikuti alur pembelajaran
Rendah	5 siswa	Pasif, perlu dorongan guru, kurang fokus

Secara umum, sekitar sepertiga siswa menunjukkan keterlibatan tinggi. Mereka tidak

hanya antusias menjawab pertanyaan, tetapi juga aktif berdiskusi dengan teman sebaya. Salah satu siswa menyampaikan dalam wawancara: “Kalau pakai kartu Wayground, saya jadi ingin cepat-cepat coba jawab, rasanya kayak main game.” Hal ini menunjukkan adanya unsur kompetisi dan kesenangan yang memicu partisipasi aktif. Sementara itu, kelompok siswa dengan keterlibatan sedang masih memerlukan stimulus dari guru agar lebih terlibat, sedangkan siswa dengan keterlibatan rendah cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus.

Persepsi siswa mengenai media flashcard Wayground dirangkum dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Persepsi Siswa terhadap Media Flashcard Wayground

Aspek Yang Dinilai	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Menarik dan menyenangkan	15 siswa	8 siswa	1 siswa
Membantu memahami materi	13 siswa	10 siswa	1 siswa
Mudah digunakan	18 siswa	6 siswa	0 siswa
Meningkatkan semangat belajar	14 siswa	9 siswa	1 siswa

Dari tabel tersebut terlihat bahwa mayoritas siswa menilai flashcard Wayground menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi. Salah satu siswa mengungkapkan: “Kalau lihat gambarnya, saya jadi lebih cepat ngerti daripada cuma baca di buku.” Pernyataan ini memperlihatkan peran visualisasi sederhana pada flashcard yang mampu memperkuat pemahaman konsep.

Selain itu, penggunaan flashcard Wayground juga meningkatkan motivasi siswa. Beberapa siswa menyebutkan bahwa pembelajaran terasa seperti bermain, sehingga lebih menyenangkan. Seorang siswa berkata: “Belajarnya jadi kayak main tebak-tebakan, jadi saya semangat.” Namun, terdapat pula satu-dua siswa yang merasa kurang tertarik karena lebih menyukai metode pembelajaran konvensional.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard Wayground mampu mendorong keterlibatan siswa, memperkuat

pemahaman konsep IPAS melalui visualisasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

5. Diskusi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Flashcard Wayground dalam pembelajaran IPAS berkontribusi pada peningkatan keterlibatan aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pham & Ho (2023) yang menegaskan bahwa gamifikasi melalui Quizizz mampu meningkatkan engagement siswa. Mayoritas siswa dalam penelitian ini memberikan respons positif, menilai pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Hal tersebut konsisten dengan studi Apriani et al. (2025) dan Capinding et al. (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi siswa secara aktif.

Penggunaan visual sederhana dalam flashcard Wayground terbukti memperkuat pemahaman konsep siswa, mendukung hasil penelitian Maronta et al. (2023) yang menemukan bahwa flashcard digital efektif dalam meningkatkan literasi awal melalui penyajian visualisasi yang mudah dipahami. Selain itu, elemen interaktif seperti skor dan permainan menumbuhkan motivasi belajar, sesuai dengan studi Hanafi et al. (2025) yang menyoroti aspek motivasional dari game-based learning dalam kerangka pembelajaran partisipatif. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung teori konstruktivisme sosial yang memandang pengetahuan dibangun melalui pengalaman bermakna dan interaksi aktif antar siswa.

Namun, perlu dicatat bahwa tidak semua siswa menunjukkan keterlibatan tinggi. Sebagian siswa masih berada pada kategori keterlibatan rendah dan cenderung pasif, sehingga hasil ini menegaskan pentingnya strategi diferensiasi. Hal ini sejalan dengan temuan Karisma et al. (2025) yang menunjukkan bahwa efektivitas media digital dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa, gaya belajar, dan dukungan guru. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator tetap krusial untuk memastikan semua siswa dapat memperoleh manfaat yang sama dari media pembelajaran digital.

Dari sisi kontribusi, penelitian ini memperkaya kajian tentang integrasi media digital dalam pendidikan dasar dengan menyoroti pengalaman belajar siswa secara kualitatif, bukan hanya hasil belajar kognitif. Implikasi praktisnya adalah guru dapat mengadopsi flashcard Wayground sebagai alternatif media dalam pembelajaran IPAS, terutama

untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah lingkup subjek yang terbatas pada satu kelas dan durasi pengamatan yang relatif singkat, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek pada sekolah dan jenjang berbeda, serta mengkaji aspek afektif dan kolaboratif siswa secara lebih mendalam.

6. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan flashcard Wayground berbasis Quizizz dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman konsep siswa. Media ini berhasil menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna dibanding pendekatan konvensional yang cenderung teoritis.

Dari sisi kontribusi teoretis, temuan penelitian memperkuat perspektif konstruktivisme sosial, di mana siswa membangun pemahaman melalui interaksi aktif, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang nyata. Dari sisi kontribusi praktis, penelitian ini merekomendasikan flashcard Wayground sebagai strategi pembelajaran inovatif yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Secara aplikatif, guru dapat memanfaatkan flashcard Wayground tidak hanya untuk memfasilitasi pemahaman konsep IPAS, tetapi juga untuk mendorong diskusi kelas, membangun kolaborasi antarsiswa, dan menumbuhkan motivasi belajar melalui gamifikasi. Implementasi media ini juga dapat dipadukan dengan pendekatan diferensiasi untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan menguji efektivitas flashcard Wayground pada mata pelajaran lain, menggunakan pendekatan mixed methods untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, serta mengkaji dampak jangka panjangnya terhadap keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital.

7. Persembahan

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah serta seluruh jajaran guru SD Labschool UNNES atas dukungan profesional, fasilitasi, dan ruang kolaborasi yang telah memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada siswa kelas IV yang dengan antusias

berpartisipasi, sehingga memberikan wawasan nyata dan perspektif berharga bagi penelitian ini.

Selain itu, penulis menghargai kontribusi dari tim pengembang media Wayground dan platform Quizizz yang telah menyediakan teknologi pembelajaran relevan serta menginspirasi penerapan inovasi dalam pendidikan dasar. Dukungan, keterlibatan, dan dedikasi dari seluruh pihak menjadi pijakan penting dalam menghasilkan karya ini.

8. Referensi

- Apriani, E., Wahyuni, F., & Lestari, D. (2025). Students' attitudes toward using Quizizz. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 19(2), 112–123.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Capinding, A. M., Dela Cruz, J., & Santos, P. (2022). Gamification with Quizizz in basic education. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1789–1803.
- Hanafi, H., Sari, P., & Mulyono, A. (2025). Penerapan lesson study berbantuan Quizizz untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 55–68.
- Karisma, C., Nugraha, R., & Astuti, S. (2025). Preferensi penggunaan Quizizz pada pembelajaran. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 54(2), 211–225.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas IV SD/MI*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh flashcard berbasis digital terhadap literasi awal anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 345–357.
- Pham, A. T., & Ho, H. (2023). Game-based learning with Quizizz: Effects on engagement and achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), ep456.
- Rahmawati, S., Nugroho, B., & Putri, A. (2022). Pengembangan asesmen berbasis aplikasi Quizizz. *JINOTEP: Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 9(1), 22–34.

Wibowo, F. S., Dharmawati, A., & Witanto, Y.
(2024). Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV
melalui TaRL berbantuan Quizizz. *Jurnal
Basicedu*, 8(4), 1567–1578.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication
under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share
Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).