

Analisis Penggunaan Wayground Papermode Sebagai Media Evaluasi Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Dicky Agil Pamungkas¹, Yusuf Eko Prabowo², Nasywaa Julyana Widyarini³, Febria Septi Prajayanti⁴, Rina Nuraeni⁵.

^{1,2,3,4,5} Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang
E-mail: dickyagii18@students.unnes.ac.id¹, yusufeko@students.unnes.ac.id²,
nasywaaulyana@students.unnes.ac.id³, febriseptia6@students.unnes.ac.id⁴,
rinanuraeni@mail.unnes.ac.id⁵

Article History:

Received: 15 Januari 2026

Revised: 23 Januari 2026

Accepted: 30 Januari 2026

Keywords: Wayground Papermode; Evaluasi Interaktif; Pembelajaran Pancasila; Sekolah Dasar

Abstract: Evaluasi dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar masih didominasi oleh bentuk tes yang monoton sehingga kurang menarik dan belum sepenuhnya mendukung penilaian pemahaman nilai secara autentik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Wayground dalam mode Papermode sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran Pancasila murid kelas 4. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek guru kelas dan murid kelas 4. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Wayground Papermode dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses evaluasi dan membantu guru melakukan penilaian secara lebih cepat dan akurat melalui fitur pemindaian dan analisis otomatis. Selain itu, bentuk soal yang kontekstual mampu mendorong murid memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kendala seperti keterampilan digital guru dan sarana pendukung masih perlu diperhatikan. Dengan demikian, Wayground Papermode direkomendasikan sebagai media evaluasi interaktif yang dapat meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran Pancasila di sekolah dasar apabila didukung pelatihan dan fasilitas yang memadai.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pancasila di sekolah dasar hingga kini masih banyak bertumpu pada metode ceramah dan hafalan sehingga suasana belajar cenderung monoton dan kurang memberi ruang bagi murid untuk berpartisipasi aktif. Kondisi ini membuat guru kesulitan menilai pemahaman nilai secara autentik karena murid lebih fokus mengingat materi daripada menghayatinya. Rendahnya minat murid dan kurangnya variasi metode menghambat proses penanaman nilai Pancasila, sehingga pembentukan karakter belum berjalan optimal (Sunaryati et al. 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila membutuhkan inovasi agar dapat dikemas sebagai pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi murid.

Di sisi lain, perkembangan teknologi memberi peluang bagi sekolah untuk menghadirkan evaluasi yang lebih interaktif dan kontekstual. Murid sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap model evaluasi yang memungkinkan mereka terlibat secara aktif dan menerima respons secara cepat, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menarik. Evaluasi yang monoton dapat menurunkan antusiasme murid, sementara media digital interaktif mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Utami, Purwati, and Ibawati 2024). Penelitian (Dayu et al. 2025) mengungkapkan melalui evaluasi yang dirancang secara menarik dan sesuai konteks, nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi dapat dipahami murid secara lebih alami melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran saat ini dinilai sebagai alternatif yang tepat untuk memperbaiki berbagai keterbatasan pada sistem penilaian konvensional. Penelitian (Dayu et al. 2025) mengungkapkan bahwa pemanfaatan platform digital mampu membantu guru dalam melaksanakan penilaian secara lebih cepat, akurat, dan menarik bagi peserta didik. Melalui penerapan teknologi pendidikan, guru dapat menggunakan berbagai fitur interaktif yang tidak tersedia dalam metode tradisional, seperti penilaian otomatis, penyajian hasil belajar yang lebih informatif, serta pemetaan kelemahan belajar murid. Selain temuan tersebut, (Meiriza et al. 2025) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi evaluasi berbasis teknologi berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi proses penilaian sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, integrasi unsur permainan dalam aplikasi evaluasi digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa tertekan saat mengikuti penilaian. Teknologi juga memudahkan guru dalam mengelola data hasil belajar dan memberikan umpan balik secara tepat waktu, sehingga keputusan pembelajaran dapat ditentukan secara lebih efektif. Oleh karena itu, pemanfaatan *EdTech* dianggap relevan dalam upaya meningkatkan mutu evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun berbagai platform *EdTech*, seperti Wayground, telah banyak dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, sekolah dasar di Indonesia masih memerlukan inovasi yang selaras dengan kondisi faktual di lapangan. Tidak sedikit guru yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi evaluasi berbasis digital yang menuntut ketersediaan jaringan internet stabil serta perangkat teknologi yang memadai (Dayu et al. 2025). Dalam situasi tersebut, aplikasi Wayground dengan fitur *Papermode* menjadi salah satu alternatif yang dinilai lebih adaptif. Fitur ini mengintegrasikan konsep evaluasi berbasis kertas dengan keunggulan teknologi digital, di mana peserta didik tetap mengerjakan soal secara tertulis, sementara guru memindai lembar jawaban untuk memperoleh hasil penilaian secara otomatis, cepat, dan tepat. Model ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa keterbatasan perangkat dan kendala teknis masih menjadi hambatan dalam penerapan *EdTech* di sekolah dasar (Dayu et al. 2025). Dengan menggabungkan pendekatan konvensional dan digital, Wayground menawarkan sistem evaluasi yang lebih praktis dan mudah diterapkan. Melalui model hybrid tersebut, peserta didik tetap merasa nyaman mengerjakan evaluasi secara luring, sementara guru terbantu dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja. Hal ini sejalan dengan pendapat (Meiriza et al. 2025) yang menekankan pentingnya model evaluasi yang mendorong keterlibatan murid serta membantu guru dalam menganalisis hasil belajar secara lebih optimal. Dengan demikian, Wayground *Papermode* berpotensi menjadi media evaluasi yang inovatif, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Pemanfaatan *EdTech* efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid, tetapi belum menyentuh konteks mata pelajaran Pancasila secara spesifik. Penelitian (Anisah et al. 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar, namun tidak secara eksplisit menilai efektivitasnya dalam menginternalisasi

nilai Pancasila. Dengan demikian, *Papermode* pada Wayground sebagai media evaluasi masih kurang mendapatkan perhatian akademik, terutama dalam konteks asesmen autentik dan penguatan nilai Pancasila. Sementara itu, kajian mengenai variasi evaluasi pembelajaran Pancasila juga tergolong minim. Evaluasi yang selama ini dilakukan guru masih cenderung berorientasi pada tes tertulis dan hafalan, sehingga belum sepenuhnya mampu menggali pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila secara holistik. Hal ini sejalan dengan temuan (Dayu et al. 2025) yang menyatakan bahwa banyak guru masih menerapkan bentuk evaluasi tradisional yang kurang menarik dan membutuhkan waktu lama, sehingga efektivitas proses penilaian murid menjadi rendah. Rendahnya variasi asesmen menyebabkan murid hanya memahami Pancasila secara kognitif, bukan sebagai nilai yang harus dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Urgensi penelitian semakin kuat mengingat *EdTech* seperti Wayground memiliki potensi besar sebagai media evaluasi yang mendukung keterlibatan aktif murid, meningkatkan motivasi belajar, dan mempermudah guru dalam melakukan asesmen autentik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Wijayanti et al. 2025) bahwa integrasi aplikasi Wayground dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa kelas 5 di SD Negeri Inpres Yotefa, Papua. Selain memperkuat pemahaman konsep dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, penggunaan Wayground juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menumbuhkan kompetensi yang positif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, Wayground *papermode* berpotensi menjadi alternatif media evaluasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menilai pemahaman nilai Pancasila secara lebih mendalam. Berdasarkan kesenjangan penelitian dan kebutuhan akan inovasi evaluasi pembelajaran tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara langsung efektivitas Wayground *papermode* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada murid sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap literatur *EdTech* serta menawarkan rekomendasi bagi guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan selaras dengan tujuan pendidikan karakter.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Desain Penelitian

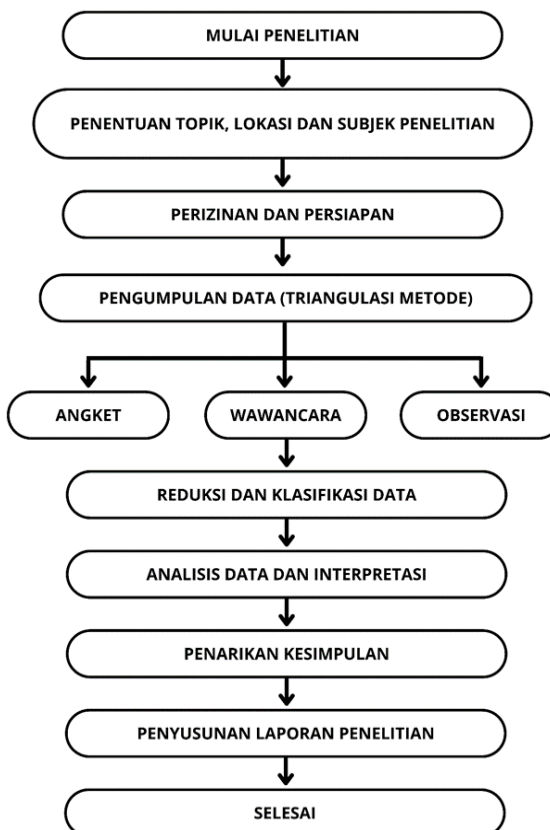
Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis keefektifitasan penggunaan aplikasi wayground dalam mode *papermode* sebagai media evaluasi yang menarik dan interaktif. Penelitian (Safrudin et al. 2023) menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, proses menjadi hal yang amat harus diperhatikan, dimana peneliti sebagai pengumpul instrumen harus mampu menempatkan dirinya pada posisi subjektif mungkin sehingga data yang dikumpulkan menjadi data yang mampu untuk dipertanggungjawabkan.

2. Subjek/Responden Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini mencakup guru kelas, dan murid kelas 4 SDN Podorejo 01 sejumlah 25 murid. Pemilihan kedua subjek ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh dan mendalam dari sisi pelaksana evaluasi, dan pengalaman target evaluasi yang berkaitan dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Guru kelas 4 memberikan informasi terkait strategi dan media yang digunakan untuk melakukan evaluasi formatif selama pembelajaran. Di sisi lain, murid kelas 4 dijadikan sebagai subjek utama penelitian untuk mengetahui secara langsung pengalaman pelaksanaan evaluasi yang mereka rasakan. Dengan melibatkan ketiga subjek tersebut, diharapkan penelitian dapat menangkap dinamika yang terjadi secara lebih utuh, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, maupun pengalaman langsung murid.

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas 4, dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai pelaksanaan evaluasi pembelajaran (formatif) yang biasanya telah dilakukan. Selain itu, observasi dilakukan melalui pemantauan langsung terhadap kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas 4 SDN Podorejo 01. Selain itu, data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada murid untuk mengetahui respon terhadap pengalaman yang mereka rasakan. Dengan observasi ini, peneliti dapat melihat secara nyata dinamika interaksi antara guru dan murid, serta bagaimana evaluasi pelajaran dilakukan. Terakhir, teknik dokumentasi juga dimanfaatkan untuk melengkapi data yang diperoleh, seperti mengumpulkan dokumen-dokumen terkait pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar murid.



Gambar. 1 Prosedur Penelitian

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data melalui 4 tahap yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Data dikumpulkan melalui wawancara, penyebaran angket, observasi, dan dokumentasi kemudian dipilih untuk menyaring informasi yang relevan dan fokus pada teknik evaluasi pembelajaran. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar relevan dengan tujuan dan maksud penelitian, peneliti menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan metode yang digunakan untuk mengatasi keraguan terhadap hasil penelitian. Secara esensial, triangulasi adalah pendekatan multi-metode yang diterapkan peneliti saat mengumpulkan dan menganalisis data. Gagasan utamanya adalah bahwa suatu fenomena dapat dimaknai dan

dipahami secara lebih mendalam serta menghasilkan tingkat kebenaran yang lebih tinggi jika dilihat dari berbagai perspektif. Mengamati fenomena dari berbagai sudut pandang memungkinkan diperolehnya hasil yang lebih dapat dipercaya. Oleh karena itu, menurut (Alfansyur and Mariyani 2020) menyatakan bahwa triangulasi berfungsi sebagai upaya untuk memverifikasi keabsahan data atau informasi dengan melihatnya dari berbagai sudut pandang, serta meminimalkan ketidakjelasan dan makna ganda yang mungkin muncul selama proses pengumpulan dan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel. 1 Hasil Angket Murid

No	Pernyataan Angket	STS	TS	S	SS	Jumlah S+SS	Jumlah STS+TS
1	Evaluasi Pancasila yang diberikan guru terasa membosankan/itu-itu saja.	1	3	11	10	21	4
2	Saya lebih suka evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menggunakan media menarik.	0	2	12	11	23	2
3	Bentuk evaluasi yang diberikan guru masih terlalu monoton (pilihan ganda/isian saja).	1	2	9	13	22	3
4	Saya ingin evaluasi menggunakan permainan edukatif atau aplikasi digital.	1	3	10	11	21	4
5	Evaluasi yang lebih menarik akan membuat saya lebih semangat belajar Pendidikan Pancasila.	0	3	12	10	22	3

Definisi dan Fitur Aplikasi Wayground: *Papermode*

Wayground (sebelumnya dikenal sebagai Wayground) merupakan platform pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk mendukung kegiatan pengajaran, latihan, dan evaluasi secara lebih menarik melalui perangkat digital. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis aktivitas seperti kuis, pelajaran interaktif, flashcards, hingga video dengan penyisipan gambar, audio, maupun rekaman. Wayground juga dilengkapi kecerdasan buatan (AI) yang memudahkan guru dalam membuat soal, menganalisis capaian belajar, serta memberikan rekomendasi pembelajaran yang dipersonalisasi. Selain itu, fitur diferensiasi memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan dan kebutuhan khusus setiap murid. Beragam mode pelaksanaan tersedia termasuk Papermode. Papermode adalah salah satu “*live session mode*” dalam Wayground yang memungkinkan guru menjalankan kuis atau asesmen secara campuran antara kertas dan digital — khususnya cocok untuk kelas di mana setiap murid belum memiliki perangkat pribadi. Dalam mode

ini, guru memproyeksikan pertanyaan di komputer, murid menjawab dengan memegang /Q-card berkode QR (atau kartu yang dicetak) yang menunjukkan pilihan jawaban (misalnya A, B, C, D), dan kemudian guru memindai kartu tersebut melalui aplikasi Wayground untuk merekam jawaban murid.

Beberapa fitur kunci dari Papermode adalah:

1. Setiap murid mendapatkan Q-card yang unik dengan QR code atau kode tersendiri, yang bisa dicetak dan digunakan berulang kali.
2. Q-card memiliki keempat sisi yang diberi label A, B, C, D (jawaban pilihan ganda) sehingga murid cukup memutar kartu agar huruf yang sesuai dengan jawaban berada di atas ketika menjawab.
3. Guru menggunakan satu perangkat mobile (smartphone) untuk memindai QR code atau kartu murid dan langsung mendapatkan hasil respons murid secara *real-time*.
4. Sistem menghasilkan laporan dan analisis setelah selesai sesi, seperti laporan performa kelas/murid untuk kuis yang dilakukan dengan *Papermode*.
5. Mode ini memungkinkan implementasi di kelas yang belum memiliki perangkat 1-to-1 (satu murid–satu perangkat) sehingga meningkatkan inklusivitas media digital dalam evaluasi pembelajaran.

Menurut (Hermawan, Fatqurhohman, and Ismiyati 2025) Pemanfaatan asesmen formatif yang bersifat fleksibel melalui Wayground *Papermode* memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan penilaian secara lebih efisien serta menyajikan umpan balik dengan segera, sehingga mendukung terwujudnya pembelajaran yang adaptif dan mendorong refleksi belajar murid.

Tahap Implementasi Aplikasi Wayground berbasis *Papermode* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

1. Tahap Persiapan: Penyusunan Instrumen dan Penyesuaian *Papermode*

Tahap persiapan merupakan pondasi utama dalam implementasi aplikasi Wayground berbasis *Papermode*, karena pada tahap ini guru harus menyesuaikan format evaluasi ke dalam template yang dapat dipindai oleh aplikasi secara optimal. Guru menyusun berbagai bentuk soal seperti pilihan ganda, isian singkat, dan soal reflektif yang dirancang untuk menggali pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Persiapan ini menjadi sangat penting mengingat hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sebelumnya cenderung menggunakan evaluasi yang seragam sehingga kurang mampu menarik perhatian dan partisipasi aktif murid. Relevansi tahap ini diperkuat oleh temuan (Munalip and Khotimah 2025) yang menegaskan bahwa guru sekolah dasar membutuhkan instrumen penilaian digital yang dirancang secara matang sejak tahap perencanaan karena penyesuaian format instrumen merupakan faktor penentu keberhasilan evaluasi digital di kelas; mereka menekankan bahwa tanpa perencanaan instrumen yang tepat, teknologi penilaian tidak akan efektif meningkatkan kualitas asesmen murid.

2. Tahap Pelaksanaan: Murid Mengerjakan Lembar *Papermode* dan Pemindaian oleh Guru



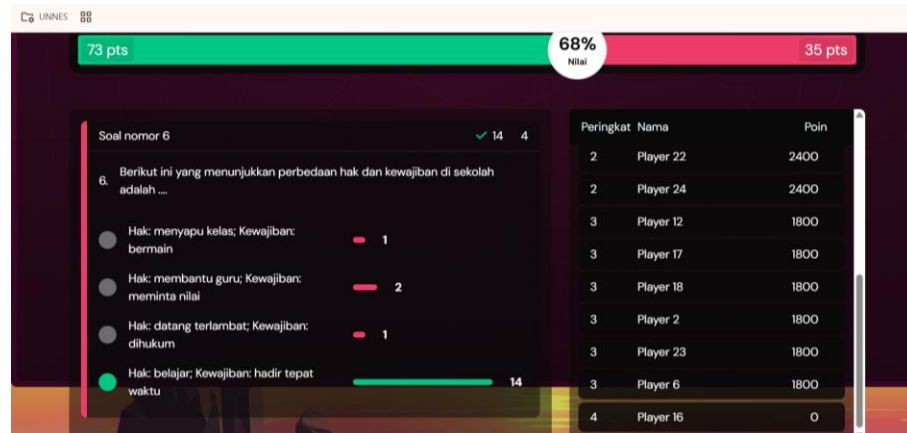
Gambar. 2 Pelaksanaan Evaluasi

Pada tahap pelaksanaan, murid mengerjakan evaluasi melalui lembar *Papermode* yang dicetak dan dibagikan guru, sehingga aspek fisik kertas tetap dipertahankan sementara elemen digital hadir melalui pemindaian. Murid menunjukkan antusiasme tinggi karena evaluasi tidak lagi monoton hanya soal pilihan ganda, tetapi juga mencakup elemen visual dan ruang refleksi untuk berpikir lebih kritis dan kreatif. Hasil angket mendukung hal ini: 92% murid (23 dari 25) menyatakan preferensi pada evaluasi interaktif dibandingkan evaluasi konvensional, yang menggambarkan bahwa format penilaian berpengaruh besar pada motivasi dan keterlibatan murid. Setelah murid menyelesaikan lembar evaluasi, guru kemudian memindai lembar tersebut menggunakan aplikasi Wayground untuk memperoleh hasil secara otomatis, cepat, dan akurat; proses ini menunjukkan integrasi mulus antara media tradisional dan teknologi digital. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Ramadhan, Imania, and Nasrulloh 2025) yang menyimpulkan bahwa media evaluasi interaktif memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar murid SD karena murid menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam proses penilaian.

3. **Integrasi Nilai Pancasila dalam Kegiatan Evaluasi**

Implementasi Wayground *Papermode* tidak hanya menjadi alat penilaian semata, tetapi juga berfungsi sebagai sarana integrasi nilai-nilai Pancasila melalui jenis soal reflektif dan kontekstual. Guru menyisipkan studi kasus sederhana yang terkait dengan kehidupan sehari-hari murid, misalnya mengenai kerja sama di sekolah, disiplin, dan sikap toleransi dalam bermain, sehingga murid tidak hanya menghafal nilai Pancasila, tetapi juga memikirkan aplikasinya dalam interaksi sosial mereka. Soal reflektif semacam ini memberi ruang bagi murid untuk mengaitkan materi Pancasila dengan pengalaman nyata, sehingga pemahaman Pancasila berkembang ke ranah afektif dan behavior, tidak hanya kognitif. Dari hasil wawancara, guru menyatakan bahwa pendekatan ini lebih efektif dalam menangkap perkembangan sikap murid dibandingkan evaluasi tertulis biasa, karena murid lebih mampu mencerminkan nilai-nilai karakter secara nyata. Pendekatan ini sejalan dengan temuan (Syamil, Shiddiq, and Ridwan 2025) yang menunjukkan bahwa guru di SD menggunakan metode diskusi kelompok, simulasi, dan studi kasus sebagai strategi utama untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila, sekaligus mengembangkan karakter murid secara menyeluruh.

4. **Tahap Penilaian Lanjutan: Analisis Otomatis dan Umpan Balik Cepat**



Gambar. 3 Hasil Pengerjaan Murid

Tahap penilaian lanjutan merupakan keunggulan utama Wayground karena aplikasi secara otomatis menampilkan skor, analisis jawaban, dan menunjukkan bagian materi yang belum dikuasai oleh murid. Menurut guru yang diwawancarai, fitur otomatis ini sangat membantu karena sebelumnya pemeriksaan hasil dilakukan secara manual dan memakan waktu cukup lama, sehingga pemberian umpan balik sering tertunda. Dengan Wayground, guru dapat langsung mengidentifikasi kecenderungan kesalahan murid dan memberikan tindak lanjut dengan cepat, menjadikan proses evaluasi benar-benar mendukung pembelajaran formatif. Lebih dari itu, penilaian otomatis mengurangi beban kerja administratif guru, memberi lebih banyak waktu bagi mereka untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna dan berfokus pada pengembangan murid. Temuan ini dipadukan dengan penelitian (Lubis et al. 2025) yang menyatakan bahwa beban administratif pada guru sangat mempengaruhi efektivitas pengajaran, dan adopsi teknologi otomasi penilaian dapat secara signifikan mengurangi beban tersebut.

5. **Relevansi Implementasi dengan Teori Adopsi EdTech di Sekolah Dasar**

Implementasi Wayground *Papermode* di sekolah dasar menunjukkan bahwa teknologi pendidikan harus disesuaikan dengan kondisi sekolah dan kemampuan digital murid. Wayground berhasil diterapkan karena tetap mempertahankan elemen kertas yang sudah familiar bagi murid sekaligus memberikan kemudahan analisis digital kepada guru, sebuah desain hybrid yang mengakomodasi keterbatasan perangkat digital di sekolah. Hal ini sangat krusial karena banyak sekolah dasar belum memiliki perangkat memadai untuk melaksanakan evaluasi digital secara penuh, sehingga solusi yang menggabungkan kertas dan teknologi menjadi sangat relevan. Penelitian oleh (Barokah et al. 2025) menyatakan bahwa satu hambatan signifikan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di SD adalah keterbatasan perangkat serta infrastruktur teknologi, di mana guru melaporkan kesulitan mengoptimalkan teknologi dalam pengajaran karena peralatan yang tersedia tidak mencukupi.

Kelebihan Penggunaan Aplikasi Wayground berbasis *Papermode* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

Penggunaan aplikasi Wayground dalam mode *Papermode* menunjukkan sejumlah kelebihan yang signifikan dalam mendukung evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara guru, angket murid, serta dukungan temuan penelitian

relevan, Paper Mode terbukti mampu meningkatkan kualitas asesmen baik dari sisi motivasi, efektivitas teknis, maupun hasil belajar murid.

Pertama, Wayground *Papermode* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam mengikuti evaluasi. Bentuk evaluasi yang interaktif melalui kartu jawaban yang dipindai menjadikan proses penilaian lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Pamungkas and Raharjo 2024) yang menunjukkan bahwa Wayground *Papermode* memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar serta meningkatkan hasil penilaian formatif peserta didik sekolah dasar.

Kedua, Wayground *Papermode* memberikan efisiensi penilaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan koreksi manual. Pemindaian kartu jawaban memungkinkan guru memperoleh hasil secara cepat dan akurat sehingga mengurangi beban administratif dan mempercepat umpan balik. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Kurniawan, Sahari, and Astutik 2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan Wayground *papermode* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan membantu guru melakukan evaluasi dengan lebih efektif.

Ketiga, Wayground *Papermode* relevan diterapkan di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan perangkat digital. Dengan model berbasis kertas, murid tetap dapat mengikuti evaluasi tanpa harus memiliki gawai pribadi. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Rini and Zuhdi 2023) yang menegaskan bahwa Wayground *Papermode* efektif digunakan pada sekolah yang tidak mengizinkan murid membawa gawai dan tetap mampu meningkatkan hasil belajar materi penerapan sikap Pancasila.

Keempat, Wayground *Papermode* memungkinkan guru melakukan asesmen yang lebih autentik dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru dapat menyisipkan soal reflektif, studi kasus, dan nilai-nilai kebangsaan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh temuan (Pamungkas and Raharjo 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Papermode* dapat meningkatkan kedalaman pemahaman dan keterlibatan nilai dalam asesmen.

Selain itu, pola peningkatan hasil belajar dan motivasi yang terlihat pada berbagai penelitian terkait media digital berbasis Paper Mode semakin memperkuat posisi Wayground *Papermode* sebagai alternatif evaluasi yang relevan, inovatif, dan efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan berbagai kelebihan tersebut, Wayground *Papermode* terbukti mampu mengatasi kelemahan evaluasi tradisional yang monoton sekaligus memberikan pengalaman penilaian yang lebih bermakna bagi murid.

Kekurangan Penggunaan Aplikasi Wayground berbasis *Papermode* sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

Penggunaan Aplikasi Wayground berbasis *Papermode* sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memang memberikan alternatif solusi terhadap keterbatasan konektivitas internet dan kebutuhan evaluasi fleksibel. Mode *Papermode* memungkinkan murid mengerjakan evaluasi melalui lembar fisik yang dipindai menggunakan perangkat, sehingga dapat digunakan di sekolah dengan keterbatasan jaringan. Namun demikian, implementasinya masih menghadapi beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan agar penerapannya benar-benar efektif.

Pertama, keterbatasan kemampuan guru dalam merancang evaluasi digital berbasis teknologi masih menjadi hambatan utama. Banyak guru belum terbiasa membuat instrumen evaluasi digital yang menarik dan interaktif, terutama yang membutuhkan integrasi teknologi tertentu. Penelitian menyebutkan bahwa media evaluasi berbasis teknologi di sekolah dasar masih belum optimal karena guru belum memiliki cukup waktu dan kemampuan untuk merancang evaluasi digital (Sari, Firman, and Desyandri 2024). Akibatnya, guru sering kembali menggunakan

media konvensional seperti LKPD dan *PowerPoint* yang monoton, sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Putera et al. 2025) bahwa guru masih kesulitan mengoperasikan media digital secara efektif sehingga pembelajaran menjadi statis dan membosankan. Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran tidak hanya bergantung pada keberadaan aplikasi, tetapi juga pada kesiapan guru sebagai fasilitator.

Kedua, penggunaan media evaluasi digital seperti *Wayground Papermode* berpotensi menyita waktu pembelajaran. Penelitian terkait penggunaan *Kahoot* menunjukkan bahwa proses pemberian instruksi teknis dan pengerjaan soal digital memerlukan waktu lebih banyak dibandingkan kegiatan diskusi dan elaborasi pemahaman konsep. Situasi serupa dapat terjadi pada *Papermode* karena murid memerlukan waktu adaptasi untuk mempelajari alur kerja digital meskipun berbasis kertas. Kondisi ini menuntut pengelolaan waktu pembelajaran yang efektif agar kegiatan evaluasi tidak mengurangi kesempatan eksplorasi materi secara mendalam.

Ketiga, keterbatasan sarana dan kompetensi teknologi baik pada guru maupun murid juga memberikan dampak terhadap efektivitas penggunaan media digital. Observasi di sekolah menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman guru dalam memanfaatkan media berbasis teknologi menyebabkan murid kurang berminat mengikuti pembelajaran, sehingga motivasi dan hasil belajar menjadi rendah (Munir, Afifah, and Najib 2023). Selain itu, keterbatasan kemampuan guru dalam membuat konten interaktif dapat menyebabkan pembelajaran menjadi tidak menarik, terutama ketika materi bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi (Wulandari 2023). Apabila perangkat seperti scanner otomatis, kamera HP berkualitas, atau LCD proyektor tidak tersedia, pelaksanaan *Papermode* berpotensi tidak berjalan optimal.

Keempat, keterbatasan durasi dan ruang lingkup implementasi media evaluasi digital dalam penelitian seringkali mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Penelitian tentang penggunaan *Kahoot* menunjukkan bahwa periode pelaksanaan yang singkat menyebabkan peningkatan hasil belajar tidak terukur secara komprehensif. Artinya, penerapan *Wayground Papermode* memerlukan proses berkelanjutan agar peningkatan kompetensi murid dapat tergambarkan dengan akurat.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa kelemahan penggunaan *Wayground Papermode* sebagai media evaluasi pembelajaran terutama berkaitan dengan kesiapan guru, pengelolaan waktu, keterampilan teknis, serta dukungan fasilitas dan infrastruktur yang memadai. Meskipun aplikasi ini menawarkan terobosan baru dalam pelaksanaan evaluasi digital dan mampu menjadi solusi terhadap keterbatasan jaringan internet, efektivitas penerapannya belum maksimal apabila guru sebagai pelaksana utama belum memiliki kompetensi teknologi yang memadai untuk merancang, mengoperasikan, serta menafsirkan hasil evaluasi digital. Selain itu, tanpa dukungan perangkat dan alokasi waktu belajar yang terstruktur, penggunaan *Papermode* justru berpotensi menghambat jalannya pembelajaran serta menurunkan keterlibatan dan pengalaman belajar murid.

Oleh sebab itu, diperlukan pelatihan yang komprehensif dan berkelanjutan bagi guru mengenai pemanfaatan media digital, baik dari aspek teknis maupun kreativitas dalam penyusunan instrumen evaluasi. Di samping itu, pendampingan berkelanjutan dari sekolah, pemerintah, maupun pihak pengembang aplikasi sangat penting agar guru merasa terbantu dan mampu menerapkan teknologi secara mandiri. Tidak hanya itu, penguatan model pembelajaran yang fleksibel serta penyediaan sarana pendukung yang memadai menjadi syarat penting untuk mengoptimalkan penggunaan *Wayground Papermode* sebagai media evaluasi interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Dengan upaya tersebut, pemanfaatan *Papermode* tidak hanya menjadi inovasi sesaat, melainkan benar-benar berkontribusi dalam meningkatkan mutu evaluasi pembelajaran secara konsisten dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji sejauh mana efektivitas aplikasi Wayground *Papermode* sebagai media evaluasi interaktif dalam pembelajaran Pancasila pada murid kelas 4 sekolah dasar. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Wayground dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi murid selama proses evaluasi, sekaligus memudahkan guru dalam melakukan penilaian secara lebih cepat, tepat, dan efisien melalui fitur pemindaian dan analisis otomatis. Selain itu, penyajian soal yang bersifat kontekstual membantu murid memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Meski demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada aspek kemampuan teknologi guru dan ketersediaan fasilitas pendukung yang belum merata. Oleh sebab itu, disarankan agar penelitian lanjutan menguji efektivitasnya dengan jangkauan sampel yang lebih besar, melakukan perbandingan dengan media evaluasi digital lainnya, serta mengembangkan model asesmen autentik berbasis Wayground untuk memperkuat pendidikan karakter.

DAFTAR REFERENSI

- Alfansyur, Andarusni, and Mariyani. 2020. "SENI MENGELOLA DATA: PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK INFO ARTIKEL ABSTRAK." *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 5(2):146–50. doi:10.31764/historis.vXiY.3432.
- Anisah, Anisah, Tasya Ramadhani, Tatu Helsa Aulia, Saskia Dwi Anastasya, and Sofyan Iskandar. 2025. "Ramadani T." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 nomor 02.
- Barokah, Tetty, Meideka Sapriani, Valina Julia Cahyani, Hazeirin Astin, Melanie Cynthia Negara, Sandrina Dwi Melany, Muhammad Sofwan, and PGSD FKIP Universitas Jambi. 2025. *KESULITAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR*.
- Dayu, Dian Permatasari Kusuma, Agustin Cindy, Septi Aprilia, and Nurainiyah. 2025. "PELATIHAN PEMANFAATAN PENGGUNAAN MEDIA QUIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DI SDN TAMBAKAGUNG MOJOKERTO." *Jurnal Abdi Masya* 6(1):36–42. doi:10.52561/abma.v6i1.448.
- Hermawan, Lendi Ike, Fatqurhohman Fatqurhohman, and Eny Ismiyati. 2025. "Hermawan." *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA* 5(2):1–11.
- Kurniawan, Ananta Dwi, Sutrisno Sahari, and Endang Sri Astutik. 2025. "Quizizz Mode Kertas: Upaya Tingkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Di SDN Bangsal 3." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(3):9. doi:10.47134/pgsd.v2i3.1530.
- Lubis, Fadila Putri, Nurhasanah Br Siregar, Tiani Saulina Manurung, Anggi Mulyanti, Agum Budianto, and Laurensia M. Perangin-Angin. 2025. "Dampak Beban Administratif Dalam Penilaian Autentik Kurikulum Merdeka Terhadap Efektivitas Pengajaran Guru." 9(3). doi:10.24114/jgk.v9i3.54652.
- Meiriza, Mica Siar, Marshanda Hutagalung, Tasya Manurung, and Hernita Siagian. 2025. "JAHE- Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi Efektivitas Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi ST 2022 B." *JAHE - Jurnal Akuntansi Hukum Dan Edukasi* 2(1):229.
- Munalip, Dede, and Khusnul Khotimah. 2025. *Analisis Kebutuhan Instrumen Penilaian Numerasi Berbasis Digital Pada Fase B Akhir Sekolah Dasar Article Info*. Vol. 5. <https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika>.
- Munir, Muhammad, Nurul Afifah, and Muhammad Najib. 2023. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>.
-

- Pamungkas, Meylinda Ambar, and Tri Joko Raharjo. 2024. "(Pamungkas & Raharjo, 2024)." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 4(1):1–12.
- Putera, Rahfi Febryan, Kesnawati Nababan, Etri Wahyuni, Yesni Yenti, and Afriza Media. 2025. "Efektifitas Media Evaluasi Berbasis Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 5(2):409–14. doi:10.58737/jpled.v5i2.453.
- Ramadhan, Akmal, Kuntum Annisa Imania, and Iman Nasrulloh. 2025. "ANALISIS PENGARUH MEDIA EVALUASI INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR."
- Rini, Rini, and Uhaq Zuhdi. 2023. *PENGARUH MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK Rini Ulhaq Zuhdi.*
- Safrudin, Rizal, Zulfamanna Zulfamanna, Martin Kustati, and Nana Septiyanti. 2023. "9680_9694." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3(3):1–15.
- Sari, Lavenia Permata, Firman Firman, and Desyandri Desyandri. 2024. *PEMANFAATAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS NEARPOD PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR.*
- Sunaryati, Titin, Nayla Husniyah, Ermita Asih, Shania Ratih Anggraeni, and Suci Ramadhan. 2024. *Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara TANTANGAN GURU DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI ERA GLOBAL.* Vol. 6. <https://ijurnal.com/1/index.php/>.
- Syamil, Moh, Ahmad Shiddiq, and M. Ridwan. 2025. "(Ruski et al., 2025) (2)." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(1):1–16.
- Utami, Wahyu, Panca Dewi Purwati, and Yuli Ibawati. 2024. "Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman Dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora." *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(2):62–77. doi:10.62383/hardik.v1i2.130.
- Wijayanti, Riantri, Hidayah Hidayah, Alim Mutaqin, and Aisyah Ali. 2025. "PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKN: STUDI KASUS DI SD NEGERI INPRES YOTEFA, PAPUA." *Jurnal Wawasan Pendidikan* 8(2):1–10.
- Wulandari, Tri. 2023. "PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN KELAS V SEKOLAH DASAR 100707PERKEBUNAN BATANG TORU KECAMATAN BATANG TORU KABUPATEN TAPANULI SELATAN."
-