



Pemanfaatan Aplikasi *Wayground* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Tata Bahasa (*Grammar*) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan

Pari Purnaningsih¹ Resti Isnaeni²

^{1,2} Fakultas Sastra, Universitas Pamulang Tangerang Selatan

dosen01028@unpam.ac.id¹, dosen01300@unpam.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berasal dari permasalahan fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP, yaitu rendahnya pemahaman siswa terhadap tata bahasa (*grammar*). Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang interaktif, di mana guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah. Situasi ini berdampak pada kurangnya minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini mengusulkan penggunaan aplikasi *Wayground*, sebuah platform kuis interaktif yang memanfaatkan prinsip gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dianggap sebagai solusi inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat materi pelajaran yang kompleks, seperti *grammar*, menjadi lebih mudah dipahami. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman *grammar* siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Dua kelas akan dipilih sebagai sampel: satu sebagai kelas eksperimen yang akan diajar menggunakan aplikasi *Wayground*, dan satu lagi sebagai kelas kontrol yang akan diajar dengan metode konvensional. Data akan dikumpulkan melalui tes *pre-test* dan *post-test* yang mengukur kemampuan *grammar* siswa sebelum dan setelah perlakuan. Selain itu, kuesioner akan disebarkan kepada siswa di kelas eksperimen untuk mengumpulkan data tentang respons dan persepsi mereka. Data kuantitatif dari tes akan dianalisis menggunakan uji *t* (*t-test*) untuk membandingkan hasil kedua kelas, sementara data kualitatif dari kuesioner akan dianalisis secara deskriptif. Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan signifikan pada kemampuan pemahaman *grammar* siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini akan memberikan bukti empiris tentang efektivitas aplikasi *Wayground* sebagai alat bantu pembelajaran *grammar*. Selain itu, luaran lain yang ditargetkan adalah laporan penelitian yang komprehensif dan publikasi dalam jurnal ilmiah terakreditasi atau prosiding seminar nasional, yang dapat menjadi kontribusi nyata bagi dunia pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, *Wayground*, Tata Bahasa (*Grammar*), Bahasa Inggris

Abstract

This study originates from a fundamental problem in English language learning at the junior high school level, namely students' low comprehension of grammar. This issue stems from conventional teaching methods that tend to be monotonous and lacking in interactivity, wherein teachers frequently rely solely on lecture-based instruction. Such conditions contribute to diminished student interest and motivation, which ultimately affects their learning outcomes. To address this challenge, this study proposes the use of the *Wayground* application, an interactive quiz platform that employs gamification principles to create a more engaging and dynamic learning experience. The integration of technology in education is regarded as an innovative solution capable of enhancing student engagement and rendering complex subject matter, such as grammar, more accessible and comprehensible. The primary objective of this study is to analyze the effectiveness of the *Wayground* application in improving the grammar comprehension skills of eighth-grade students at SMP Negeri 4 South Tangerang City. In addition, this study also aims to examine students' responses toward the use of the *Wayground* application as an instructional medium. This study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design. Two classes were selected as the sample: one serving as the experimental class, which received instruction through the *Wayground* application, and the other as the control class, which was taught using conventional methods. Data were collected through pre-test and post-test instruments designed to measure students' grammar proficiency before and after the treatment. Furthermore, a questionnaire was distributed to students in the experimental class to gather data

Pemanfaatan Aplikasi *Wayground* Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Tata Bahasa (*Grammar*) Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan

regarding their responses and perceptions. Quantitative data obtained from the tests were analyzed using an independent sample t-test to compare the outcomes of both classes, while qualitative data from the questionnaire were analyzed descriptively. The expected outcomes of this study include a significant improvement in the grammar comprehension skills of students in the experimental class compared to those in the control class. The findings of this research are anticipated to provide empirical evidence regarding the effectiveness of the Wayground application as a grammar learning tool. Additionally, further targeted outcomes include a comprehensive research report and publication in an accredited academic journal or national seminar proceedings, which are intended to constitute a meaningful contribution to the field of education. This study is also expected to serve as a reference for teachers in implementing technology within the teaching and learning process, particularly in English language instruction, thereby fostering a more interactive and effective learning environment.

Keywords: *Learning Application, Wayground, Grammar, English Language*

1. Pendahuluan

Penguasaan bahasa Inggris telah menjadi kebutuhan esensial di era globalisasi saat ini. Sebagai bahasa universal (*lingua franca*), bahasa Inggris memainkan peran krusial dalam berbagai sektor kehidupan, mulai dari pendidikan, sains, teknologi, hingga diplomasi dan ekonomi. Di Indonesia, kesadaran akan pentingnya bahasa Inggris semakin meningkat, yang tercermin dari statusnya sebagai mata pelajaran wajib di kurikulum sekolah dari jenjang dasar hingga menengah. Namun, meskipun telah diajarkan selama bertahun-tahun, tingkat penguasaan bahasa Inggris di kalangan siswa masih belum mencapaistandar yang diharapkan. Salah satu kendala utama yang sering dihadapi siswa adalah pemahaman tata bahasa (*grammar*).

Grammar adalah fondasi utama yang memungkinkan seseorang menyusun kalimat yang benar dan efektif. Tanpa pemahaman *grammar* yang memadai, komunikasi, baik lisan maupun tulisan, sering kali menjadi tidak jelas, membingungkan, dan bahkan salah makna. Meskipun demikian, pembelajaran *grammar* sering kali dianggap sebagai bagian yang paling sulit dan membosankan dalam pelajaran bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh sifatnya yang abstrak dan penuh dengan aturan-aturan yang rumit. Di banyak sekolah, termasuk di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan, metode pengajaran *grammar* masih cenderung konvensional dan didominasi oleh pendekatan teoretis.

Guru sering menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan aturan-aturan *grammar* dan meminta siswa mengerjakan soal-soal latihan dari buku teks. Pendekatan ini, meskipun valid, sering kali gagal membangkitkan minat dan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Siswa cenderung menghafal aturan tanpa benar-benar memahaminya, sehingga pengetahuan tersebut tidak bertahan lama.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan menguatkan temuan ini. Berdasarkan hasil tes formatif dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris, banyak siswa menunjukkan pemahaman yang lemah dalam topik *grammar* dasar, seperti penggunaan *tenses* yang tepat, struktur kalimat, dan *parts of speech*. Nilai rata-rata tes *grammar* siswa di sekolah ini masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Para guru mengakui bahwa mereka kesulitan menemukan metode yang efektif untuk membuat pembelajaran *grammar* menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Di sisi lain, kehidupan siswa SMP saat ini tidak dapat dilepaskan dari teknologi, khususnya gawai pintar. Mereka adalah generasi *digital native* yang tumbuh dengan akses tanpa batas ke internet dan berbagai aplikasi. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, yang dikenal sebagai Teknologi Pendidikan (*EdTech*), menawarkan peluang besar untuk mengubah paradigma pembelajaran yang statis menjadi dinamis. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa integrasi teknologi, seperti media interaktif dan *game-based learning*, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Salah satu platform *EdTech* yang menunjukkan potensi besar dalam mengubah cara belajar adalah aplikasi *Wayground*. *Wayground* adalah sebuah platform daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh siswa secara individu maupun berkelompok. Fitur-fitur *Wayground*, seperti tampilan visual yang menarik, musik yang ceria, elemen kompetisi (*leaderboard*), dan umpan balik (*feedback*) instan, sejalan dengan konsep gamifikasi. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen *game* dalam konteks non-*game*, terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi informasi pada siswa.

Pentingnya penguasaan tata bahasa Inggris tidak sekadar terletak pada pemenuhan nilai akademis di atas kertas, melainkan pada pembentukan kompetensi komunikatif yang holistik. Di era digital di mana interaksi lintas negara terjadi setiap detik melalui media sosial dan platform profesional, ketidakmampuan menyusun kalimat dengan struktur yang benar dapat menghambat peluang kolaborasi global. Konsekuensi dari kelemahan ini sangat dirasakan oleh lulusan institusi pendidikan di Indonesia yang sering kali kalah bersaing dalam perebutan beasiswa internasional maupun posisi strategis di perusahaan multinasional akibat kendala kecakapan berbahasa.

Fenomena ini berakar dari miskonsepsi yang berkembang di tingkat pendidikan dasar dan menengah, di mana tata bahasa sering kali diajarkan sebagai entitas yang terpisah dari fungsi komunikasinya. Pendekatan mekanistik yang berorientasi pada hafalan rumus struktur kalimat membuat siswa memandang tata bahasa sebagai kumpulan aturan

yang mengekang, bukan sebagai alat bantu untuk mengekspresikan ide secara akurat. Akibatnya, muncul kecemasan berbahasa (*language anxiety*) yang membuat siswa takut salah dan akhirnya memilih untuk bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi psikologis yang negatif ini diperparah oleh iklim kelas yang kurang mendukung di banyak sekolah negeri. Dengan jumlah siswa yang rata-rata mencapai tiga puluh hingga empat puluh orang per kelas, seperti yang terjadi di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan, guru menghadapi tantangan logistik yang besar untuk memberikan perhatian personal kepada setiap individu. Metode satu arah (*teacher-centered*) sering kali menjadi pilihan praktis terakhir bagi guru demi mengejar target kurikulum, meskipun disadari bahwa efektivitasnya sangat rendah dalam membangun pemahaman konseptual yang mendalam.

Kurangnya variasi dalam instrumen evaluasi harian juga turut andil dalam menurunkan minat belajar siswa terhadap tata bahasa Inggris. Ujian konvensional berbasis kertas atau lembar kerja siswa (LKS) yang monoton cenderung memicu stres akademis daripada memotivasi siswa untuk memperbaiki kekeliruan mereka. Evaluasi tradisional ini sering kali terlambat memberikan umpan balik, sehingga siswa tidak mengetahui di mana letak kesalahan struktural yang mereka buat sampai proses pembelajaran topik tersebut sudah terlanjur selesai.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, perlu ada reposisi radikal dalam strategi pedagogis yang diterapkan di sekolah. Guru tidak lagi bisa memosisikan diri sebagai satu-satunya sumber informasi di depan kelas, melainkan harus bertindak sebagai fasilitator yang kreatif dan adaptif terhadap karakteristik siswa zaman sekarang. Karakteristik siswa generasi Z dan Alpha yang sangat visual dan menyukai kepuasan instan (*instant gratification*) menuntut perombakan dalam desain media serta materi ajar yang digunakan.

Di sinilah peran Teknologi Pendidikan (EdTech) menjadi krusial sebagai jembatan yang menghubungkan kebutuhan kurikulum dengan preferensi belajar generasi masa kini. Integrasi teknologi dalam ruang kelas bukan lagi sebuah opsi kemewahan, melainkan suatu keniscayaan untuk menciptakan ekosistem belajar yang relevan dan kontekstual. Pemanfaatan gawai yang selama ini sering dituding sebagai distraksi utama di sekolah justru harus dibalikkan fungsinya menjadi media pembelajaran yang interaktif dan berdaya guna tinggi.

Konsep gamifikasi muncul sebagai salah satu solusi paling menjanjikan dalam menjembatani gap tersebut karena mampu mengadopsi elemen psikologis dari *game* untuk membangkitkan motivasi intrinsik. Elemen seperti pencapaian target (*badges*), pengakuan sosial (*leaderboard*), dan tantangan yang bertingkat dapat memicu pelepasan dopamin yang membuat siswa merasa tertantang alih-alih tertekan. Ketika siswa merasa sedang "bermain", filter afektif mereka akan menurun, sehingga penyerapan konsep tata bahasa yang rumit dapat terjadi secara lebih natural dan menetap dalam memori jangka panjang.

Aplikasi Wayground hadir sebagai salah satu inovasi EdTech yang dirancang secara spesifik untuk memfasilitasi kebutuhan gamifikasi dalam pembelajaran modern. Platform ini menawarkan fleksibilitas tinggi bagi pendidik untuk menyusun instrumen evaluasi dan materi tata bahasa dalam format kuis yang sangat interaktif dan dinamis. Desain antarmuka pengguna yang modern dan ramah anak membuat aplikasi ini tidak mengintimidasi siswa yang memiliki kemampuan akademis rendah sekalipun.

Melalui Wayground, materi tata bahasa yang abstrak seperti *Simple Past Tense* atau *Passive Voice* dapat dipecah menjadi bagian-bagian kecil yang menarik melalui kombinasi teks, gambar, dan batas waktu pengerjaan yang menantang. Adanya sistem skor yang dihitung berdasarkan kecepatan dan ketepatan menjawab memberikan stimulasi kognitif yang konstan bagi siswa untuk selalu fokus selama sesi kuis berlangsung. Hal ini secara efektif mereduksi peluang terjadinya kejenuhan yang biasanya muncul setelah lima belas menit pertama pembelajaran konvensional.

Fitur papan peringkat (*leaderboard*) yang diperbarui secara *real-time* setelah setiap soal dijawab menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat di dalam ruang kelas SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Siswa terdorong untuk memperbaiki performa mereka pada soal berikutnya demi menaikkan posisi mereka di papan peringkat. Lebih dari itu, elemen ini juga melatih mentalitas tangguh (*resilience*) dan sportivitas siswa ketika mereka harus bersaing secara terbuka dengan rekan sekelasnya.

Tidak kalah pentingnya adalah fitur umpan balik instan yang langsung muncul setelah siswa memilih opsi jawaban pada aplikasi Wayground. Ketika siswa menjawab salah, aplikasi tidak hanya menunjukkan jawaban yang benar tetapi juga dapat disisipi penjelasan singkat mengenai aturan tata bahasa yang berlaku pada soal tersebut. Informasi seketika ini sangat berharga dalam proses rekonstruksi pemahaman siswa, mencegah terjadinya internalisasi konsep tata bahasa yang keliru secara berulang.

Dari perspektif guru, aplikasi Wayground menyediakan dasbor analisis data yang sangat komprehensif dan mudah dipahami. Guru dapat langsung melihat persentase keberhasilan kelas, soal nomor berapa yang paling banyak dijawab salah oleh siswa, serta melacak perkembangan nilai individu secara otomatis. Data empiris yang dihasilkan secara instan ini memungkinkan guru untuk melakukan intervensi klinis secara tepat sasaran pada materi-materi spesifik yang belum dikuasai oleh mayoritas siswa.

Penerapan Wayground juga mendukung terciptanya metode pembelajaran berdiferensiasi di sekolah, di mana kecepatan belajar tiap individu dapat diakomodasi dengan baik. Guru dapat merancang tingkat kesulitan kuis yang berbeda-beda sesuai dengan pemetaan awal kemampuan tata bahasa siswa yang beragam di kelas tersebut.

Pendekatan ini memastikan bahwa siswa yang lambat belajar tidak merasa tertinggal jauh, dan siswa yang cepat belajar tidak merasa bosan akibat materi yang terlalu mudah.

Meskipun potensi teoretis dan fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Wayground tampak sangat meyakinkan, klaim keberhasilan ini membutuhkan validasi empiris melalui penelitian tindakan atau eksperimen yang terukur. Lingkungan sosial dan kultur belajar di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan memiliki karakteristik unik yang mungkin berbeda dengan lokasi penelitian Edtech lainnya di kota besar atau luar negeri. Oleh karena itu, efektivitas aplikasi ini perlu diuji secara langsung pada populasi siswa di sekolah tersebut guna mendapatkan gambaran dampak yang objektif.

Penelitian ini memfokuskan diri pada peningkatan kemampuan pemahaman tata bahasa (*grammar mastery*) karena komponen ini merupakan prediktor utama keberhasilan penguasaan keterampilan berbahasa lainnya, seperti membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Tanpa fondasi tata bahasa yang kuat, siswa akan terus mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan yang kompleks serta akan menghasilkan tulisan yang rancu. Peningkatan pada aspek ini diharapkan akan membawa efek domino positif pada nilai rapor bahasa Inggris siswa secara keseluruhan.

Selain manfaat akademis langsung bagi siswa, penelitian ini juga memikul misi penting dalam melakukan pemberdayaan kapasitas profesional guru-guru bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Melalui keterlibatan aktif dalam penelitian ini, para guru akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis digital. Proses ini diharapkan dapat memicu budaya inovasi berkelanjutan di kalangan pendidik agar tidak lagi gagap dalam menghadapi disrupsi teknologi di masa depan.

Bagi institusi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan strategis dalam penyusunan kebijakan terkait pemanfaatan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sekolah. Ketersediaan laboratorium komputer dan jaringan internet di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan harus dioptimalkan penggunaannya untuk kegiatan instruksional yang berdampak langsung pada capaian belajar siswa, bukan sekadar untuk urusan administrasi sekolah belaka.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah literatur mengenai implementasi Teknologi Pendidikan dan gamifikasi dalam pengajaran bahasa kedua (*Second Language Acquisition*), khususnya di tingkat sekolah menengah pertama di Indonesia. Data-data statistik dan temuan kualitatif yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan kajian serupa pada aplikasi atau materi pembelajaran yang berbeda.

Dengan memosisikan aplikasi Wayground sebagai variabel intervensi utama, penelitian ini mencoba memberikan solusi konkret, aplikatif, dan berbiaya rendah terhadap problematika klasik pembelajaran tata bahasa Inggris yang selama ini belum terpecahkan secara tuntas. Sinergi antara teori pedagogi yang matang dengan teknologi interaktif mutakhir diharapkan mampu menciptakan lompatan kualitas hasil belajar yang signifikan bagi siswa.

Dengan *Wayground*, pembelajaran *grammar* yang sebelumnya dianggap membosankan dapat disulap menjadi aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan memicu semangat kompetitif yang sehat. Siswa dapat belajar sambil bermain menerima umpan balik langsung atas jawaban mereka, dan melihat perkembangan mereka secara *real-time*. Meskipun potensi *Wayground* sudah terlihat, implementasi dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran *grammar* di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan belum pernah diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan dan mendesak. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengisi kekosongan pengetahuan tersebut, tetapi juga untuk menyediakan data empiris yang valid tentang seberapa besar dampak positif pemanfaatan aplikasi *Wayground* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman *grammar* siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan praktik pengajaran bahasa Inggris yang inovatif, tidak hanya di sekolah yang bersangkutan tetapi juga di sekolah-sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa. Dengan demikian, latar belakang ini menjadi landasan kuat bagi penelitian ini untuk menguji hipotesis bahwa aplikasi *Wayground* dapat menjadi alat yang efektif dan inovatif dalam mengatasi tantangan pembelajaran *grammar* dan secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam materi tersebut.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** atau *Classroom Action Research*. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan utama untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Menurut **Arikunto (2017)**, Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK tidak hanya berfokus pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, sehingga guru dapat melakukan refleksi dan perbaikan secara langsung terhadap praktik mengajarnya.

Sementara itu, **Kemmis dan McTaggart (1988)** menjelaskan bahwa PTK merupakan bentuk penelitian reflektif

yang dilakukan secara spiral, terdiri dari rangkaian tindakan yang saling berhubungan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Proses ini dilakukan secara berulang hingga diperoleh perbaikan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, PTK tidak bersifat statis, tetapi dinamis dan berkembang sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Dalam konteks penelitian ini, PTK digunakan karena permasalahan yang diteliti berasal dari proses pembelajaran di kelas, yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memahami grammar Bahasa Inggris. Permasalahan tersebut membutuhkan solusi langsung yang dapat diterapkan dan dievaluasi secara berkelanjutan di dalam kelas. Oleh karena itu, PTK menjadi pendekatan yang paling relevan karena memungkinkan guru untuk melakukan inovasi pembelajaran sekaligus mengukur dampaknya secara langsung.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan **kolaboratif**, di mana peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dalam merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan pembelajaran. Kolaborasi ini penting untuk memastikan bahwa tindakan yang dilakukan sesuai dengan kondisi nyata di kelas serta dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran grammar.

Lebih lanjut, PTK dalam penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami grammar Bahasa Inggris melalui pemanfaatan aplikasi **Wayground** sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar grammar yang selama ini dianggap sulit.

Selain itu, pemilihan PTK juga didasarkan pada karakteristiknya yang fleksibel dan aplikatif. PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara langsung apabila ditemukan kendala dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan dapat langsung diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk dalam kategori **Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat reflektif, siklik, kolaboratif, dan berorientasi pada perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan**, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami tata bahasa (grammar) Bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan.

3. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Wayground* dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami tata bahasa (grammar) Bahasa Inggris dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan. Penelitian dilakukan secara bertahap melalui kegiatan observasi awal, pemberian pre-test, penerapan pembelajaran menggunakan aplikasi *Wayground*, serta pelaksanaan post-test untuk melihat peningkatan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan tenses, subject-verb agreement, serta penyusunan kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Pembelajaran grammar sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis sehingga siswa cenderung pasif serta kurang termotivasi mengikuti pembelajaran.

Setelah penerapan aplikasi *Wayground* dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan positif terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa. Siswa terlihat lebih aktif mengikuti kuis interaktif, diskusi kelompok, serta latihan grammar berbasis permainan (game-based learning). Penggunaan fitur kuis, skor otomatis, leaderboard, dan tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan grammar siswa. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 61,4 meningkat menjadi 82,7 pada post-test. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wayground* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman tata bahasa siswa.

Tabel Hasil Post Test

No	Aspek Penilaian Grammar	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test
1	Simple Present Tense	63	84
2	Simple Past Tense	59	81
3	Subject Verb Agreement	60	83
4	Pronoun dan To Be	64	85

5	Penyusunan Kalimat	61	80
Rata-rata Keseluruhan		61,4	82,7

Selain peningkatan nilai, hasil observasi selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Wayground* lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Siswa juga merasa lebih mudah memahami materi grammar karena soal disajikan secara interaktif dan dapat langsung diketahui hasilnya. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh data bahwa:

- 88% siswa merasa pembelajaran grammar menjadi lebih menarik.
- 84% siswa merasa lebih mudah memahami materi grammar.
- 90% siswa merasa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.
- 86% siswa menyatakan ingin kembali menggunakan aplikasi *Wayground* pada pembelajaran berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Wayground* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami grammar Bahasa Inggris. Peningkatan nilai pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar siswa.

4. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi *Wayground* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Wayground* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami tata bahasa (grammar) Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa antara nilai pre-test dan post-test pada aspek simple present tense, simple past tense, subject-verb agreement, pronoun, penggunaan to be, serta penyusunan kalimat.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan aplikasi *Wayground* juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta lebih tertarik mempelajari materi grammar karena pembelajaran disajikan secara interaktif melalui kuis dan permainan edukatif.

Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti *Wayground* terbukti dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan tidak monoton. Dengan demikian, aplikasi *Wayground* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan pemahaman grammar siswa di tingkat SMP.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, antara lain:

1. Bagi Guru
Guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi grammar, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa.
2. Bagi Siswa
Siswa diharapkan lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sarana latihan dan pengembangan kemampuan grammar Bahasa Inggris baik di sekolah maupun secara mandiri di rumah.
3. Bagi Sekolah
Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan teknologi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet, perangkat pembelajaran digital, dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan materi grammar tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah responden yang lebih banyak, serta mengombinasikan *Wayground* dengan metode pembelajaran lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam.
5. Bagi Pengembangan Pembelajaran
Pemanfaatan aplikasi digital interaktif diharapkan dapat terus dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lainnya guna menciptakan proses pembelajaran abad 21 yang lebih kreatif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
Brown, H. D. (2007). *Principles Of Language Learning And Teaching* (5th Ed.) Pearson Education.
Bury, B. (2017). Testing Goes Mobile – Web 2.0 Formative Assessment Tools. *Journal Of Language Learning And Teaching*, 7(1), 20–28.

-
- Celce-Murcia, M., & Larsen-Freeman, D. (2016). *The Grammar Book: Form, Meaning, And Use For English Language Teachers* (3rd Ed.). Cengage Learning.
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements To Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings Of The 15th International Academic Mindtrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Ellis, R. (2006). *Current Issues In The Teaching Of Grammar: An SLA Perspective*. *Tesolquarterly*, 40(1), 83–107. <https://doi.org/10.2307/40264512>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review Of Empirical Studies On Gamification. *47th Hawaii International Conference On System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Harmer, J. (2007). *The Practice Of English Language Teaching* (4th Ed.). Pearson Longman.
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis Of Over 800 Meta-Analyses Relating To Achievement*. Routledge.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification Of Learning And Instruction: Game-Based Methods And Strategies For Training And Education*. Pfeiffer.
- Kurniawan, D. (2022). Pemanfaatan Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Grammar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 11(2), 145–156.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification In Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd Ed.). Cambridge University Press.
- Purwanto, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Danprestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 55–65.
- Putri, R. A. (2020). Efektivitas Quizizz Dalam Meningkatkan Pemahaman Grammar Siswasmp. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 5(3), 210–219.
- Rahmawati, N. (2021). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Grammar Di SMP. *Lingua Didaktika: Jurnal Bahasa Dan Pembelajaran Bahasa*, 15(1), 88–97.
- Ratnasari, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Grammar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 45–56.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology In Language Teaching: An Anthology Of Current Practice*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Schmidt, R. (2010). *Longman Dictionary Of Language Teaching And Applied Linguistics* (4th Ed.). London: Routledge.
- Salsabila, F. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz Di SMP. *Jurnal Pengajaran Bahasa Dan Sastra*, 14(2), 98–106.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, H. Y., Chang, Y. C., & Liu, T. C. (2016). The Effects Of Integrating Mobile Devices With Teaching And Learning On Students' Learning Performance: A Meta-Analysis. *Educational Research Review*, 18, 77–88. <https://doi.org/10.1016/J.Edurev.2016.02.002>
- Thornbury, S. (1999). *How To Teach Grammar*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Thornbury, S. (2006). *How To Teach Grammar*. Pearson Longman.
- Ur, P. (2012). *A Course In English Language Teaching*. Cambridge University Press
-