



Penerapan *Wayground* dalam Meningkatkan Kepuasan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila

Hamdani ^{✉1*}, Muhammad Rizki Asrul ^{✉2}, Haidah ^{✉3}, Abdul Rahman ^{✉4}, Meilan Jamilah ^{✉5}, Amat Kusnandar ^{✉6}

| | |
|--|--|
| Informasi artikel | ABSTRAK |
| Sejarah Artikel : Diterima November Revisi Desember Dipublikasikan Januari | Transformasi digital dalam pendidikan tinggi menuntut inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran agar lebih interaktif, transparan, dan adaptif terhadap karakteristik generasi digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan <i>Wayground</i> (sebelumnya <i>Quizizz</i>) sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, yang berorientasi pada pembelajaran nilai dan karakter. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode survei, menggunakan instrumen kuesioner yang diisi oleh 136 mahasiswa semester I Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Samarinda, yang dipilih melalui teknik cluster sampling. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dan indeks kepuasan berdasarkan skala Likert 1–5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa berada pada kategori “puas” dengan nilai rata-rata 3,87, di mana indikator tertinggi terdapat pada daya tarik visual dan desain antarmuka (mean 4,09), sedangkan indikator terendah terdapat pada motivasi belajar (mean 3,66). Temuan ini menunjukkan bahwa <i>Wayground</i> efektif dalam meningkatkan efisiensi, objektivitas, keadilan, dan aksesibilitas evaluasi pembelajaran, sekaligus memperkuat penerimaan teknologi (<i>Technology Acceptance Model</i>) pada konteks pendidikan nilai. Kebaruan penelitian ini terletak pada implementasi platform gamifikasi digital dalam mata kuliah ideologis, yang selama ini jarang diteliti. |
| Keywords : <i>Wayground</i> , Kepuasan, Pancasila | ABSTRACT |
| How to Cite : | <i>The Implementation of Wayground to Enhance Student Satisfaction in the Pancasila Education Course.</i> The digital transformation in higher education demands innovation in learning evaluation systems to make them more interactive, transparent, and adaptive to the characteristics of the digital generation. This study aims to analyze the level of student satisfaction with the use of <i>Wayground</i> (formerly <i>Quizizz</i>) as a digital evaluation medium in the Pancasila Education course, which focuses on value-based and character-oriented learning. This research employed a quantitative descriptive approach using a survey method, with a questionnaire administered to 136 first-semester students of the Business Administration Study Program at Politeknik Negeri Samarinda, selected through cluster sampling. Data were analyzed descriptively by calculating the mean scores and satisfaction index using a Likert scale of 1–5. The findings indicate that student satisfaction falls within the “satisfied” category, with an overall mean score of 3.87. The highest-rated indicator was visual appeal and interface design (mean 4.09), while the lowest was learning motivation (mean 3.66). These results suggest that <i>Wayground</i> is effective in enhancing the efficiency, objectivity, fairness, and accessibility of learning evaluations while reinforcing technology acceptance (<i>Technology Acceptance Model</i>) within value-based education contexts. The novelty of this research lies in the implementation of a digital gamification platform within an ideological course, an area that has been rarely explored in previous studies. |
| ✉ Alamat korespondensi: | |
| Politeknik Negeri Samarinda ¹²³⁴⁵⁶ , Bisnis Digital, Samarinda, Indonesia | |
| ✉ E-mail: | |
| hamdani@polnes.ac.id ^{1*} , muhammadrizkiasrul@polnes.ac.id ² , haidah@polnes.ac.id ³ , abdulrahman@polnes.ac.id ⁴ , meilanjamilah@gmail.com ⁵ , amatkusnandar@gmail.com ⁶ | |

Copyright © 2026 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen kunci dalam pertumbuhan individu maupun masyarakat secara luas. Salah satu elemen penting dalam pendidikan adalah minat belajar, yaitu dorongan intrinsik mahasiswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman mendalam terhadap materi perkuliahan (Ayunda dkk., 2025). Keinginan yang kuat belajar dapat membantu mahasiswa sukses secara akademis dan tumbuh secara pribadi (Grey & Osborne, 2020). Di era digital seperti saat ini, banyak platform pembelajaran online yang dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi mahasiswa dalam proses belajar-mengajar (Roque-Hernández dkk., 2023) (Hamdani dkk., 2025). Platform pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Kahoot!, Plicker, dan Quizizz telah banyak dikaji dan terbukti memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan kepuasan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Gonzalez, 2019). Tahun 2025, Quizizz berubah nama menjadi Wayground (Dorssom, 2025). Adapun sebelumnya penelitian yang menggunakan Kahoot!, Plicker, dan Quizizz sebagai sistem penilaian. Hasilnya membuktikan betapa menjanjikannya aplikasi ini untuk ditingkatkan nilai mahasiswa dan kepuasan terhadap pembelajaran dan pemahaman mata pelajaran.

Quizizz secara khusus menjadi platform yang paling banyak digunakan dalam melakukan penilaian kemampuan mahasiswa. Sebagai salah satu platform tes interaktif online berbasis gamifikasi, Quizizz memiliki beberapa keunggulan seperti fitur papan peringkat, umpan balik cepat, serta model pertanyaan interaktif yang menarik minat belajar mahasiswa secara aktif (Darmawan dkk., 2020). Penelitian Darmawan dkk. menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi formatif mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dengan mempermudah pemahaman, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. (Darmawan dkk., 2020).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak mengeksplorasi Quizizz dalam konteks pembelajaran yang bersifat umum, seperti pada bidang ilmu eksakta, bahasa, maupun teknologi informasi (Darmawan dkk., 2020; Gonzalez, 2019; Roque-Hernández dkk., 2023). Masih terdapat celah penelitian (research gap) terkait implementasi Quizizz

secara spesifik pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, yang memiliki karakteristik tersendiri karena mengandung aspek ideologis, etis, dan normatif. Belum tersedianya kajian yang mengeksplorasi hubungan penggunaan Wayground dengan tingkat kepuasan mahasiswa pada mata kuliah bernuansa nilai kebangsaan dan ideologi seperti Pendidikan Pancasila menjadi dasar pentingnya penelitian ini dilakukan.

Tingkat kepuasan mahasiswa terhadap proses pembelajaran merupakan aspek penting yang harus dievaluasi guna memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Secara umum, kepuasan mahasiswa mencakup tiga dimensi utama, yaitu persepsi terhadap kualitas pembelajaran, nilai yang dirasakan dari pengalaman belajar, serta tingkat kesesuaian dengan harapan mahasiswa (Bastian dkk., 2025).

Penelitian ini memiliki kontribusi yang jelas terhadap literatur maupun teori yang sudah ada. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian literatur terkait pembelajaran online berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan karakter dan ideologi, khususnya Pendidikan Pancasila. Secara empiris, penelitian ini memberikan justifikasi penting mengenai efektivitas Wayground dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan mahasiswa pada mata kuliah yang memiliki karakteristik pembelajaran unik, yakni berbasis nilai dan sikap.

Pendidikan Pancasila terdapat karakteristik pembelajaran yang berbeda dibandingkan mata kuliah yang berorientasi pada keterampilan atau capaian kognitif, karena menekankan internalisasi nilai, pembentukan sikap, dan penalaran moral mahasiswa. Oleh karena itu, sistem evaluasi pada mata kuliah ini menuntut tingkat objektivitas, transparansi, dan keadilan yang tinggi agar hasil penilaian dapat diterima secara akademik. Ketidakjelasan mekanisme penilaian pada mata kuliah berbasis nilai sering memunculkan persepsi subjektivitas dan menurunkan kepuasan mahasiswa terhadap proses pembelajaran. Wayground memiliki keunikan dibandingkan platform evaluasi digital lainnya karena menyediakan umpan balik secara langsung, sistem penilaian berbasis algoritma yang transparan, serta tampilan interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model*, persepsi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan sistem evaluasi digital berperan penting dalam membentuk kepuasan dan penerimaan mahasiswa. Oleh karena itu,

penelitian ini mengisi celah kajian dengan mengkaji penggunaan *Wayground* pada mata kuliah Pendidikan Pancasila, yang hingga saat ini masih relatif terbatas dikaji dalam literatur pembelajaran digital berbasis nilai dan ideologi.

Evaluasi pembelajaran dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila di perguruan tinggi masih menghadapi berbagai tantangan yang bersifat pedagogis maupun sistemik. Sebagai mata kuliah wajib yang menekankan pembentukan karakter, sikap kebangsaan, dan internalisasi nilai ideologi negara, Pendidikan Pancasila tidak hanya menuntut penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga pemahaman reflektif dan sikap afektif mahasiswa. Dalam praktiknya, proses evaluasi pada mata kuliah ini sering kali dipersepsikan kurang transparan, subjektif, dan belum sepenuhnya mampu merepresentasikan capaian pembelajaran secara adil, terutama ketika jumlah mahasiswa dalam satu kelas relatif besar. Kondisi ini berpotensi menurunkan tingkat kepuasan mahasiswa serta melemahkan kepercayaan terhadap sistem penilaian akademik.

Karakteristik pembelajaran berbasis nilai dan ideologi membedakan Pendidikan Pancasila dari mata kuliah lain yang berorientasi pada keterampilan teknis atau capaian kognitif semata. Pendidikan Pancasila menuntut proses pembelajaran yang mampu mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan kesadaran moral mahasiswa secara holistik. Oleh karena itu, sistem evaluasi yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukuran hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran itu sendiri yang harus mencerminkan prinsip keadilan, objektivitas, dan akuntabilitas. Evaluasi yang tidak dirancang secara sistematis dan transparan berisiko menimbulkan bias penilaian serta mengurangi makna pembelajaran nilai yang seharusnya menjadi inti dari mata kuliah ini.

Dalam konteks tersebut, pemanfaatan evaluasi digital menjadi salah satu alternatif strategis untuk menjawab tantangan evaluasi pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. Evaluasi berbasis teknologi digital memungkinkan proses penilaian dilakukan secara lebih objektif melalui sistem otomatis, memberikan umpan balik secara cepat, serta menyediakan rekam jejak penilaian yang dapat diakses secara transparan oleh mahasiswa. Kejelasan mekanisme penilaian dan keterbukaan hasil evaluasi berperan penting dalam meningkatkan persepsi keadilan akademik dan kepercayaan mahasiswa terhadap

proses pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang mendukung prinsip keadilan dan transparansi dalam pembelajaran berbasis nilai.

Penggunaan platform evaluasi digital seperti *Wayground* menjadi relevan dalam konteks tersebut karena mengintegrasikan aspek teknologi, pedagogi, dan pengalaman pengguna. *Wayground* menyediakan fitur penilaian berbasis sistem yang konsisten, umpan balik langsung, serta tampilan antarmuka yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses evaluasi. Dari perspektif *Technology Acceptance Model* (TAM), penerimaan mahasiswa terhadap suatu sistem teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Ketika mahasiswa menilai bahwa sistem evaluasi digital mudah digunakan, adil, dan bermanfaat dalam membantu memahami capaian pembelajaran, maka tingkat kepuasan dan penerimaan teknologi akan meningkat.

Selain itu, teori evaluasi pembelajaran menekankan bahwa sistem penilaian yang efektif harus bersifat valid, reliabel, objektif, dan transparan agar mampu mencerminkan capaian pembelajaran secara akurat. Evaluasi digital yang dirancang dengan baik dapat meminimalkan subjektivitas penilai, meningkatkan konsistensi penilaian, serta memberikan pengalaman evaluasi yang lebih adil bagi seluruh mahasiswa. Dalam kaitannya dengan kepuasan mahasiswa, kepuasan tidak hanya dipengaruhi oleh hasil belajar yang diperoleh, tetapi juga oleh persepsi terhadap proses pembelajaran dan evaluasi yang dialami. Oleh karena itu, kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital menjadi indikator penting untuk menilai keberhasilan implementasi teknologi evaluasi dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan argumentasi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana tingkat kepuasan mahasiswa dalam menggunakan *Wayground* sebagai alat evaluasi pada ujian akhir semester mata kuliah Pendidikan Pancasila, sehingga hasilnya dapat menjadi referensi penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran mata kuliah tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan survei. Sumber data primer dan

sekunder digunakan untuk mengumpulkan data (Ma dkk., 2020). Sumber informasi utama penelitian ini adalah survei yang menguji seberapa puas siswa terhadap penggunaan *Wayground* di kelas Pendidikan Pancasila. Data sekunder dapat ditemukan di jurnal, dokumentasi, dan penelitian terkait. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Semester 1 (Satu) Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Samarinda sebanyak 204 Mahasiswa. Prosedur pemilihan menggunakan Cluster Sampling memilih 6 kelas yang dijadikan sampel dengan jumlah 136 mahasiswa melebihi penentuan sampel dari tabel Krejcie Dan Morgan. Alat yang digunakan adalah kuesioner *Wayground* yang bertujuan untuk mengumpulkan tanggapan mahasiswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital. Kuesioner disusun berdasarkan indikator kepuasan mahasiswa yang mencakup aspek motivasi, efektivitas sistem penilaian, daya tarik visual, keterlibatan mahasiswa, kemudahan akses, kecepatan umpan balik, keamanan dan keadilan penilaian, inovasi evaluasi, serta objektivitas penilaian akademik. Setiap item pernyataan diukur menggunakan skala Likert lima poin, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, untuk menangkap variasi persepsi responden secara lebih sensitif dan akurat.

Sebelum digunakan pada pengambilan data utama, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji melalui pilot test kepada 35 mahasiswa. Uji ini bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas instrumen agar layak digunakan dalam penelitian. Uji validitas dilakukan dengan melihat nilai Corrected Item-Total Correlation, di mana seluruh item menunjukkan nilai di atas batas minimum 0,30 sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,907, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan mampu mengukur kepuasan mahasiswa secara konsisten.

Pengumpulan data dilakukan setelah mahasiswa mengikuti evaluasi pembelajaran menggunakan *Wayground* pada ujian akhir semester mata kuliah Pendidikan Pancasila. Proses pengisian kuesioner dilakukan secara daring dengan menjamin anonimitas responden untuk meminimalkan bias jawaban dan meningkatkan kejujuran responden. Seluruh

responden diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian serta dijamin bahwa data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) pada setiap indikator kepuasan mahasiswa. Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan kecenderungan umum persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground*. Interpretasi tingkat kepuasan mengacu pada kategori indeks kepuasan berbasis skala Likert, sehingga hasil analisis dapat diklasifikasikan ke dalam kategori sangat tidak puas hingga sangat puas. Pendekatan analisis deskriptif ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian yang menekankan pemetaan tingkat kepuasan mahasiswa secara komprehensif, bukan pengujian hipotesis inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sembilan pertanyaan digunakan untuk mengukur seberapa puas siswa dengan pekerjaan mereka. Soal ujian diunggah ke platform *Quizizz*. Tampilan platform *Quizizz* adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Instrumen *Wayground*

Adapun penilaian Tingkat kepuasan mahasiswa ditentukan berdasarkan nilai indeks kepuasan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Nilai Indeks Kepuasan

| Nilai Persepsi | Index Interval | Kategori |
|----------------|----------------|-------------------|
| 1 | 1,0 – 1,8 | Sangat Tidak Puas |
| 2 | 1,9 – 2,6 | Tidak Puas |
| 3 | 2,7 – 3,4 | Cukup Puas |
| 4 | 3,5 – 4,2 | Puas |
| 5 | 4,3 – 5,0 | Sangat Puas |

Sumber: (Asma, 2022)

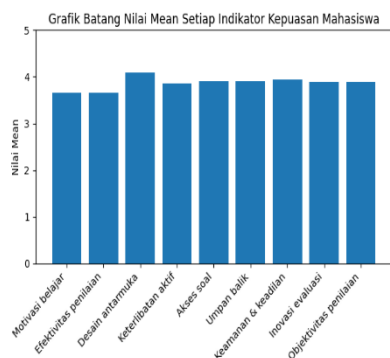
Responden yang diambil sebanyak 35 mahasiswa untuk menjadi pengisi kuesioner kepuasan mahasiswa pada uji *pilot test* untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Berikut data yang dihasilkan:

Tabel 2. Hasil Pilot Test (Validitas dan Reliabilitas)

| Item | Nilai korelasi | Ket. | Alpha Cronbach's | Ket |
|------|----------------|-------|------------------|----------|
| 1 | 0,820 | Valid | | |
| 2 | 0,852 | Valid | | |
| 3 | 0,625 | Valid | | |
| 4 | 0,831 | Valid | 0,907 | Reliabel |
| 5 | 0,803 | Valid | | |
| 6 | 0,813 | Valid | | |
| 7 | 0,767 | Valid | | |
| 8 | 0,544 | Valid | | |

Hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap sembilan item pernyataan kuesioner kepuasan mahasiswa menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai Corrected Item-Total Correlation di atas 0,30, dengan rentang antara 0,544 hingga 0,852, sehingga seluruh butir dinyatakan valid. Nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,907 menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi, melebihi batas minimum 0,70, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas yang baik, serta layak digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila.

Adapun data hasil kuesioner tentang kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. Data kuesioner dari sampel mahasiswa sebanyak 136 orang.



Sumber: Data diolah Penulis

Gambar 2. Grafik Batang Nilai Mean Setiap Indikator Kepuasan Mahasiswa

Grafik ini menunjukkan perbandingan nilai rata-rata (mean) dari sembilan indikator kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila. Seluruh indikator memiliki nilai mean di atas 3,5 yang berada pada kategori “puas”, dengan indikator daya tarik visual dan desain antarmuka menunjukkan nilai tertinggi, sedangkan indikator peningkatan motivasi belajar menunjukkan nilai terendah.

Tabel 3. Hasil Data Sub Komponen Kepuasan Mahasiswa

| No. | Indikator | Mean | Inter-pretasi |
|-----------------------------------|---|------|---------------|
| 1 | Peningkatan antusiasme dan motivasi mahasiswa | 3,66 | Puas |
| 2 | Efektivitas sistem penilaian digital | 3,66 | Puas |
| 3 | Daya tarik visual dan desain antarmuka | 4,09 | Puas |
| 4 | Keterlibatan aktif mahasiswa | 3,86 | Puas |
| 5 | Kualitas dan kemudahan akses soal digital | 3,91 | Puas |
| 6 | Kecepatan dan kejelasan umpan balik hasil ujian | 3,91 | Puas |
| 7 | Keamanan dan keadilan dalam sistem evaluasi digital | 3,94 | Puas |
| 8 | Inovasi dan variasi bentuk evaluasi | 3,89 | Puas |
| 9 | Objektivitas dan ketepatan penilaian akademik | 3,89 | Puas |
| Mean/Rata-rata Kepuasan Mahasiswa | | 3,87 | Puas |

Sumber: Data diolah Penulis

Berdasarkan hasil data di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai mean setiap sub komponen kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital bernilai di atas 3,5 dalam kategori puas

dalam dan diketahui pula bahwa rata-rata kepuasan mahasiswa secara menyeluruh bernilai 3,87 dalam kategori puas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital efektif dalam meningkatkan kepuasan mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila berada pada kategori “puas” dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 3,87 (dari skala Likert 1–5). Seluruh indikator memiliki nilai mean di atas 3,5, yang menunjukkan konsistensi persepsi positif mahasiswa terhadap berbagai aspek sistem. Hal ini mengindikasikan bahwa *Wayground* telah mampu memenuhi ekspektasi mahasiswa baik dari sisi teknis, pedagogis, maupun afektif, sehingga dapat dikategorikan sebagai media evaluasi digital yang efektif dan diterima dengan baik dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Dari sembilan indikator yang diukur, dimensi daya tarik visual dan desain antarmuka memperoleh nilai mean tertinggi (4,09), diikuti oleh keamanan dan keadilan sistem evaluasi (3,94) serta kualitas akses dan kecepatan umpan balik (3,91). Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa aspek *user interface* dan *user experience* memainkan peran penting dalam persepsi kepuasan mahasiswa terhadap platform digital (Jiang, 2024). Desain antarmuka yang menarik dan navigasi yang intuitif bukan sekadar persoalan estetika, melainkan turut membentuk persepsi efektivitas dan kredibilitas sistem evaluasi daring.

Sementara itu, indikator peningkatan antusiasme dan motivasi mahasiswa serta efektivitas sistem penilaian digital memperoleh nilai mean terendah (3,66), meskipun masih termasuk dalam kategori “puas”. Fenomena ini dapat ditafsirkan bahwa *Wayground* berhasil mengakomodasi kebutuhan fungsional mahasiswa, tetapi belum sepenuhnya menstimulasi motivasi intrinsik dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan temuan (Reif *dkk.*, 2024) yang menyatakan bahwa teknologi evaluasi berbasis gamifikasi atau *real-time feedback* cenderung meningkatkan kepuasan instrumental, namun efek motivasionalnya sangat bergantung pada desain pembelajaran yang terintegrasi secara pedagogis.

Nilai mean keseluruhan sebesar 3,87 juga merefleksikan tingkat penerimaan mahasiswa yang tinggi terhadap transformasi evaluasi

digital. Dalam konteks pendidikan tinggi Indonesia, hasil ini memperlihatkan bahwa mahasiswa mulai mengadaptasi sistem penilaian digital sebagai bagian dari literasi teknologi akademik mereka. Sejalan dengan penelitian oleh (Ozdamli *dkk.*, 2025) Sejalan dengan penelitian yang menyoroti perubahan paradigma dalam sistem evaluasi pendidikan tinggi di era digital, metode penilaian tradisional mulai dianggap kurang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern yang berbasis fleksibilitas, interaktivitas, dan konektivitas daring. sebagaimana tercermin dari indikator kecepatan umpan balik dan objektivitas penilaian yang bernilai tinggi ($\geq 3,89$).

Secara konseptual, hasil penelitian ini mengonfirmasi kerangka *Technology Acceptance Model* (Davis, 1989) yang menyebutkan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan kemanfaatan (*perceived usefulness*) menjadi prediktor utama kepuasan pengguna terhadap sistem teknologi dalam bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Nilai rata-rata yang tinggi pada aspek aksesibilitas, kecepatan, dan keadilan sistem menunjukkan bahwa *Wayground* telah memenuhi dua determinan utama tersebut. Dengan demikian, tingkat kepuasan mahasiswa yang tinggi merupakan refleksi dari penerimaan teknologi (*technology acceptance*) yang berhasil pada konteks evaluasi pembelajaran digital.

Dari sudut pandang pedagogis, temuan ini mengimplikasikan bahwa penerapan *Wayground* tidak hanya meningkatkan efisiensi evaluasi, tetapi juga memperkuat prinsip akuntabilitas dan transparansi akademik. Sistem yang menyediakan umpan balik cepat dan skor objektif memungkinkan mahasiswa memahami capaian pembelajaran secara langsung, sehingga mendorong *self-regulated learning* (Herianto, 2024) Lebih jauh, pengalaman mahasiswa dalam menggunakan platform digital evaluatif seperti ini berpotensi mengembangkan keterampilan abad ke-21, khususnya literasi teknologi, tanggung jawab digital, dan kejujuran akademik (Hamdani *dkk.*, 2024).

Namun, meskipun skor kepuasan tergolong tinggi, hasil penelitian ini juga mengindikasikan adanya ruang peningkatan, terutama pada aspek motivasional. Nilai mean 3,66 untuk indikator motivasi belajar menunjukkan perlunya integrasi elemen interaktif, *game-based learning*, atau *personalized feedback* yang lebih kuat agar

Wayground tidak sekadar berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai instrumen yang menumbuhkan semangat belajar berkelanjutan (*lifelong learning motivation*).

Dengan demikian, secara keseluruhan, temuan penelitian ini menegaskan bahwa *Wayground* efektif sebagai media evaluasi digital yang memenuhi prinsip efisiensi, objektivitas, keadilan, dan aksesibilitas, sekaligus mendukung kebijakan transformasi digital pendidikan tinggi di Indonesia.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila berada pada kategori puas dengan nilai mean keseluruhan sebesar 3,87. Nilai ini mengindikasikan bahwa mahasiswa secara umum menerima dan merespons positif penerapan evaluasi digital dalam mata kuliah berbasis nilai dan ideologi. Temuan ini memperkuat argumen bahwa transformasi digital dalam sistem evaluasi pembelajaran tidak hanya relevan untuk mata kuliah teknis, tetapi juga efektif diterapkan pada mata kuliah yang menekankan pembentukan karakter dan sikap kebangsaan.

Analisis per indikator menunjukkan bahwa indikator daya tarik visual dan desain antarmuka memperoleh nilai mean tertinggi (4,09). Hal ini menegaskan bahwa aspek tampilan dan kemudahan navigasi memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman pengguna pada sistem evaluasi digital. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, desain antarmuka yang menarik membantu mengurangi kesan kaku dan formal yang selama ini melekat pada mata kuliah ideologis, sehingga mahasiswa lebih terbuka dan terlibat dalam proses evaluasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jiang (2024) yang menyatakan bahwa kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna berkontribusi signifikan terhadap kepuasan mahasiswa dalam platform pembelajaran daring.

Indikator keamanan dan keadilan sistem evaluasi digital serta objektivitas penilaian akademik juga memperoleh nilai mean yang relatif tinggi ($\geq 3,89$). Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa memandang *Wayground* sebagai sistem penilaian yang mampu meminimalkan subjektivitas dosen dan memberikan hasil evaluasi yang adil. Dalam pembelajaran berbasis nilai seperti Pendidikan Pancasila, persepsi keadilan dan objektivitas penilaian memiliki signifikansi pedagogis yang

tinggi karena berkaitan langsung dengan legitimasi nilai-nilai yang diajarkan. Penilaian yang transparan dan konsisten tidak hanya meningkatkan kepuasan mahasiswa, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai kejujuran dan tanggung jawab akademik.

Sementara itu, indikator peningkatan antusiasme dan motivasi belajar serta efektivitas sistem penilaian digital memperoleh nilai mean terendah (3,66), meskipun masih berada dalam kategori puas. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *Wayground* lebih efektif dalam meningkatkan kepuasan instrumental dibandingkan dengan motivasi intrinsik mahasiswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan Reif *dkk.* (2024) yang menyatakan bahwa platform gamifikasi cenderung meningkatkan pengalaman evaluasi dan kepuasan pengguna, namun dampak terhadap motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh integrasi pedagogis dalam desain pembelajaran. Dengan demikian, teknologi evaluasi digital perlu diiringi dengan strategi pembelajaran yang reflektif dan kontekstual agar mampu mendorong motivasi belajar yang berkelanjutan.

Jika ditinjau dari perspektif *Technology Acceptance Model*, hasil penelitian ini mengonfirmasi bahwa persepsi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan *Wayground* berperan penting dalam membentuk kepuasan mahasiswa. Nilai mean yang tinggi pada indikator aksesibilitas, kecepatan umpan balik, dan kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa mahasiswa menilai *Wayground* sebagai sistem yang fungsional dan bermanfaat dalam membantu memahami capaian pembelajaran. Penerimaan teknologi yang positif ini menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan implementasi evaluasi digital, khususnya pada mata kuliah Pendidikan Pancasila yang selama ini identik dengan metode evaluasi konvensional.

Dalam konteks pendidikan nilai dan ideologi, temuan penelitian ini memiliki implikasi pedagogis yang penting. Evaluasi digital berbasis *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mencerminkan nilai keadilan, transparansi, dan akuntabilitas akademik. Pengalaman evaluasi yang adil dan terbuka berpotensi memperkuat pembentukan sikap positif mahasiswa terhadap nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai keadilan sosial dan tanggung jawab warga negara.

Dari sisi kebijakan pendidikan tinggi, hasil penelitian ini mengindikasikan perlunya dukungan institusional terhadap pengembangan dan pemanfaatan sistem evaluasi digital pada mata kuliah wajib umum seperti Pendidikan Pancasila. Perguruan tinggi dapat mendorong dosen untuk mengintegrasikan platform evaluasi digital secara sistematis melalui pelatihan, penyusunan pedoman evaluasi, serta penguatan infrastruktur teknologi pembelajaran. Dengan demikian, transformasi evaluasi pembelajaran tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga selaras dengan tujuan pendidikan nasional dalam membentuk lulusan yang berkarakter, adaptif, dan berintegritas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 136 mahasiswa, diperoleh nilai mean keseluruhan sebesar 3,87 yang menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan *Wayground (Quizizz)* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila berada dalam kategori puas. Temuan ini membuktikan bahwa *Wayground* efektif meningkatkan efisiensi, objektivitas, dan transparansi dalam proses evaluasi pembelajaran, sekaligus memperkuat penerimaan mahasiswa terhadap transformasi digital di pendidikan tinggi. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan platform gamifikasi digital dalam konteks mata kuliah ideologis dan karakter, yang selama ini belum banyak diteliti. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa aspek desain visual, kecepatan umpan balik, dan keadilan sistem menjadi faktor utama pembentuk kepuasan pengguna, sementara aspek motivasional masih perlu diperkuat melalui integrasi elemen interaktif dan umpan balik personal. Oleh karena itu, disarankan agar dosen terus mengoptimalkan pemanfaatan *Wayground* dengan pendekatan pedagogis yang adaptif, serta bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran gamifikasi serupa pada mata kuliah lain yang berkarakter nilai dan kebangsaan (Hamdani, 2023).

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi digital pada mata kuliah Pendidikan Pancasila memperoleh tingkat kepuasan mahasiswa yang berada pada kategori puas dengan nilai mean keseluruhan sebesar 3,87. Temuan ini menunjukkan bahwa evaluasi digital berbasis platform gamifikasi dapat diterima dengan baik

oleh mahasiswa, bahkan dalam konteks mata kuliah yang bersifat ideologis, normatif, dan berbasis nilai. Dengan demikian, transformasi digital dalam sistem evaluasi pembelajaran tidak hanya relevan untuk mata kuliah teknis atau kognitif, tetapi juga efektif diterapkan pada mata kuliah Pendidikan Pancasila.

Secara lebih rinci, indikator daya tarik visual dan desain antarmuka menjadi faktor yang paling dominan dalam membentuk kepuasan mahasiswa, diikuti oleh aspek keamanan, keadilan, objektivitas penilaian, serta kecepatan umpan balik. Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) dan transparansi sistem merupakan elemen kunci dalam evaluasi pembelajaran digital. Sebaliknya, indikator peningkatan motivasi belajar menunjukkan nilai yang relatif lebih rendah meskipun masih berada pada kategori puas, yang mengisyaratkan bahwa teknologi evaluasi digital perlu diintegrasikan secara lebih mendalam dengan strategi pedagogis agar tidak hanya meningkatkan kepuasan instrumental, tetapi juga mendorong motivasi intrinsik mahasiswa.

Dari perspektif teoretis, hasil penelitian ini mengonfirmasi relevansi *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam menjelaskan penerimaan mahasiswa terhadap sistem evaluasi digital. Persepsi kemanfaatan dan kemudahan penggunaan *Wayground* terbukti berkontribusi terhadap tingkat kepuasan mahasiswa, yang pada akhirnya memperkuat penerimaan teknologi dalam konteks pembelajaran berbasis nilai. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian evaluasi pembelajaran dengan menunjukkan bahwa prinsip objektivitas, transparansi, dan keadilan dapat diakomodasi secara lebih efektif melalui sistem evaluasi digital.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini menegaskan bahwa *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila, khususnya nilai keadilan, kejujuran, dan tanggung jawab akademik. Oleh karena itu, dosen Pendidikan Pancasila disarankan untuk mengoptimalkan pemanfaatan evaluasi digital dengan menggabungkan fitur teknologi dengan pendekatan reflektif dan kontekstual agar evaluasi tidak terlepas dari tujuan pembentukan karakter mahasiswa.

Dari sisi kebijakan pendidikan tinggi, hasil penelitian ini memberikan dasar empiris

bagi perguruan tinggi untuk mendorong penerapan evaluasi digital secara lebih luas pada mata kuliah wajib umum. Dukungan institusional dalam bentuk kebijakan, pelatihan dosen, serta penguatan infrastruktur teknologi pembelajaran menjadi faktor penting agar transformasi evaluasi pembelajaran berjalan secara berkelanjutan dan berkualitas.

Sebagai keterbatasan, penelitian ini masih menggunakan pendekatan survei deskriptif yang berfokus pada persepsi kepuasan mahasiswa, sehingga belum menggali dampak penggunaan *Wayground* terhadap capaian pembelajaran afektif dan perubahan sikap secara longitudinal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, serta menguji efektivitas evaluasi digital berbasis *Wayground* pada mata kuliah lain yang berorientasi nilai dan kebangsaan. Dengan demikian, pengembangan evaluasi digital dapat memberikan kontribusi yang lebih komprehensif terhadap peningkatan mutu pendidikan tinggi dan penguatan karakter bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Para penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada P3M Politeknik Negeri Samarinda atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus juga disampaikan kepada responden yang terlibat atas kesediaannya memberikan data dan informasi berharga. Kami juga berterima kasih kepada tim peneliti atas kerja kerasnya dalam mengumpulkan, menganalisis, dan mengevaluasi data dalam studi ini. Dengan dukungan dan kolaborasi dari semua pihak yang terlibat, penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh mahasiswa yang menjadi responden penelitian atas partisipasi aktif, keterbukaan, dan kesediaannya meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner penelitian. Kontribusi responden merupakan bagian penting dalam memperoleh data empiris yang valid dan bermakna bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di perguruan tinggi.

Selain itu, penulis menyampaikan penghargaan kepada tim peneliti dan pihak-pihak yang telah memberikan masukan, diskusi akademik, serta dukungan moral selama proses penelitian dan penyusunan artikel ilmiah ini. Berbagai saran dan umpan balik yang diberikan

sangat membantu dalam penyempurnaan analisis dan penulisan naskah. Akhir kata, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan evaluasi pembelajaran digital dan peningkatan mutu pendidikan tinggi, khususnya pada mata kuliah Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, A. (2022). Analysis of student satisfaction levels on the use of *Quizizz* in educational statistics courses. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 249–259. <https://doi.org/10.33654/math.v8i3.1972>
- Ayunda, K., Ruslan, R., & Ridayani, R. (2025). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn d SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 10(1), 77–86. <https://doi.org/10.24269/jpk.v10i1.10300>
- Bastian, Z., Yusuf, S., & Yusuf, R. (2025). KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN E-LEARNING DI AKADEMI SEKRETARI DAN MANAJEMEN ARIYANTI BANDUNG. *JURNAL PENDIDIKAN, HUMANIORA, LINGUISTIK DAN SOSIAL (JAGADDHITA)*, 3(2), 29–35. <https://doi.org/10.58268/jg.v3i2.114>
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The Use of *Quizizz* As An Online Assessment Application for Science Learning in The Pandemic Era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150. <https://doi.org/10.15294/usej.v9i3.41541>
- Davis, F. (1989). *User Acceptance Of Information System: The Technology Acceptance Model (TAM)*. University of Michigan.
- Dorssom, E. I. (2025). *Wayground: From Quizzes to a Full-Fledged Learning Hub*. *Journal of Political Science Education*, 1–3. <https://doi.org/10.1080/15512169.2025.2559694>

- Gonzalez, A. R.-T. (2019). *Assessment Tool Implementation: Practical Experience With Kahoot!, Plickers And Quizizz*. In *Master's Thesis, University of La Laguna*, [University of La Laguna]. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15072>
- Grey, D., & Osborne, C. (2020). Perceptions and principles of personal tutoring. *Journal of Further and Higher Education*, 44(3), 285–299. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2018.1536258>
- Hamdani, H. (2023). Konsep Pendidikan Karakter dalam Kitab Shahih Bukhari. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(6), 2351. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i6.1652>
- Hamdani Hamdani, Abdul Rahman, & Haidah Haidah. (2024). Improving Student Accessibility and Engagement with Applications as Learning Media in the Digital Era. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(10), 24–28. <https://doi.org/10.62504/jimr910>
- Hamdani, Muhammad Rizki Asrul, Feti Fahmimroah, Husna, Aulia Nur Azizah, & Syifa'a. (2025). HOLISTIC MORAL EDUCATION: STRENGTHENING GENERATION Z'S CHARACTER AMID DIGITAL DISRUPTION. *International Journal of Educational Review, Law And Social Sciences (IJERLAS)*, 5(1), 341–346. <https://doi.org/10.54443/ijerlas.v5i1.2429>
- Hidayat, R., & Nurhadi, N. (2022). Persepsi mahasiswa terhadap evaluasi pembelajaran PPKn di perguruan tinggi. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(2), 98–109.
- Jiang, Y. (2024). Multidimensional analysis of user experience factors and their impact on satisfaction in online education platforms. *Proceedings of the 13th International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT 2024)*, 103–110. <https://doi.org/10.1109/ICEIT61397.2024.10540700>
- Herianto, E. (2024). Model Self Regulated Learning Berbasis High Order Thinking Skills di Prodi PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1333–1342. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1120>
- Jiang, Y. (2024). Multidimensional Analysis of User Experience Factors and Their Impact on Satisfaction in Online Education Platforms. *2024 13th International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT)*, 103–110. <https://doi.org/10.1109/ICEIT61397.2024.10540700>
- Lestari, S., & Suyatno, S. (2023). Pendidikan nilai Pancasila dalam konteks pembelajaran daring. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 45–56.
- Ma, L.-L., Wang, Y.-Y., Yang, Z.-H., Huang, D., Weng, H., & Zeng, X.-T. (2020). Methodological quality (risk of bias) assessment tools for primary and secondary medical studies: What are they and which is better? *Military Medical Research*, 7(1), 7. <https://doi.org/10.1186/s40779-020-00238-8>
- Ozdamli, F., Mutizwa, M. R., & Ercag, E. (2025). Opportunities and satisfactions of higher education students towards online assessment. *Proceedings of the International Conference on Virtual Learning - VIRTUAL LEARNING - VIRTUAL REALITY (20th Edition)*, 301–308. <https://doi.org/10.58503/icvl-v20y202525>
- Prasetyo, D., & Winarno, W. (2024). Tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(2), 112–121.
- Reif, B. A., Schluifer, K., Mayas, C., & Hirth, M. (2024). Analysis of Gamification Elements in E-Learning. In P. Zaphiris & A. Ioannou (Eds.), *Learning and Collaboration Technologies* (Vol. 14723, pp. 94–112). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-61685-3_8
- Roque-Hernández, R. V., Díaz-Roldán, J. L., López-Mendoza, A., & Salazar-Hernández, R. (2023). Instructor presence, interactive tools, student engagement, and satisfaction in online education during the COVID-19 Mexican lockdown. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 2841–2854. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1912112>

Sari, M., & Wibowo, A. (2021). Transformasi pembelajaran Pancasila berbasis teknologi digital. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 65–75.