



Pemanfaatan Wayground Paper Mode Sebagai Solusi Pembelajaran Interaktif Pada SMKN 6 Padang

Refnywidialistuti^{1*}, Vivi Sri Mulia², Nela Sari Yolanda³

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti, Padang, Indonesia

³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti, Padang, Indonesia

³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti, Padang, Indonesia

*Corresponding Author: refnywidialistuti@unespadang.ac.id

Abstrak: Keterbatasan akses internet, sarana teknologi informasi, serta dominannya penggunaan metode pembelajaran konvensional masih menjadi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. Kondisi tersebut juga ditemukan di SMKN 6 Padang sehingga diperlukan alternatif media pembelajaran yang interaktif, mudah diterapkan, dan tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi daring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan Wayground Paper Mode sebagai media pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan meliputi tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, praktik implementasi, dan evaluasi kegiatan. Peserta kegiatan terdiri atas 30 siswa kelas X Busana 1 SMKN 6 Padang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa *Wayground Paper Mode* dapat diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran serta memperoleh respon positif dari peserta. Sebagian besar siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu memahami materi pembelajaran. Selain itu, media ini dapat digunakan tanpa ketergantungan terhadap akses internet sehingga sesuai dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Kegiatan ini memberikan alternatif solusi pembelajaran yang praktis, ekonomis, dan berkelanjutan bagi sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Wayground, Paper Mode, Pembelajaran Interaktif, SMK, Pengabdian Masyarakat.

Abstract: Limited internet access, inadequate information technology infrastructure, and the continued dominance of conventional teaching methods remain significant challenges in the implementation of learning activities in vocational high schools. Similar conditions were identified at SMKN 6 Padang, highlighting the need for an interactive learning medium that is practical, easy to implement, and not entirely dependent on online technology. This community service program aimed to improve the quality of learning through the utilization of Wayground Paper Mode as an interactive learning medium. The implementation method consisted of several stages, including socialization, training, mentoring, classroom implementation, and evaluation. The participants were 30 students from Class X Fashion Design 1 at SMKN 6 Padang. The results demonstrated that Wayground Paper Mode could be effectively implemented in the learning process and received positive responses from participants. Most students reported that learning activities became more engaging, interactive, and supportive of their understanding of the learning materials. Furthermore, the medium can be utilized without relying on internet connectivity, making it suitable for schools with limited technological resources. This program provides a practical, cost-

effective, and sustainable alternative for enhancing the quality of learning in vocational education.

Keywords: *Wayground, paper mode, interactive learning, vocational high school, community service.*

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Berbagai platform pembelajaran digital telah dikembangkan untuk mendukung kebutuhan tersebut, salah satunya adalah *Wayground*, yang memungkinkan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dan evaluasi pembelajaran secara interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Bond, 2024; Hernanz et al., 2024).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran digital di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Ketersediaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK), kualitas jaringan internet, serta kemampuan literasi digital guru dan peserta didik menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan media pembelajaran digital belum dapat dilaksanakan secara optimal pada semua satuan pendidikan. Di banyak sekolah, khususnya pada pembelajaran yang melibatkan jumlah siswa besar, keterbatasan akses internet sering menjadi hambatan sehingga guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan lembar kerja konvensional.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada SMKN 6 Padang. Sebagai salah satu sekolah menengah kejuruan di Kota Padang, SMKN 6 Padang memiliki peserta didik dengan karakteristik yang aktif, visual, dan cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat praktis serta aplikatif. Namun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan bersama pihak sekolah, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Variasi penggunaan media pembelajaran interaktif masih relatif terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, pemanfaatan platform pembelajaran digital belum dapat dilakukan secara maksimal karena adanya keterbatasan sarana TIK, ketersediaan perangkat yang tidak merata, serta akses internet yang tidak selalu stabil. Kondisi ini menyebabkan guru mengalami kesulitan dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik sekaligus memanfaatkan teknologi digital secara berkelanjutan.

Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, pembelajaran berpotensi menjadi monoton dan kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang menuntut aktivitas, interaksi, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Di sisi lain, tuntutan kurikulum saat ini mengharuskan guru mampu mengembangkan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran interaktif dengan kondisi keterbatasan infrastruktur teknologi yang dimiliki sekolah.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan *Wayground Paper Mode*. Fitur ini memungkinkan aktivitas pembelajaran yang biasanya dilakukan secara digital diadaptasi ke dalam bentuk lembar kerja cetak tanpa menghilangkan unsur interaktif yang menjadi karakteristik utama *platform Wayground*. Melalui pendekatan ini, guru tetap dapat menyelenggarakan pembelajaran berbasis kuis, diskusi, pemecahan masalah, dan evaluasi

pembelajaran secara menarik meskipun tidak bergantung sepenuhnya pada koneksi internet maupun perangkat digital siswa. Selain relatif mudah diterapkan, *Wayground Paper Mode* juga merupakan solusi yang ekonomis, fleksibel, dan sesuai dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *wayground Paper Mode* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan efektivitas evaluasi pembelajaran (Balqis & Andriani, 2024; Husnah et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pemanfaatan *Wayground Paper Mode* sebagai solusi pembelajaran interaktif pada SMKN 6 Padang. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang mudah diterapkan, meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, serta membantu sekolah mengoptimalkan penggunaan teknologi pembelajaran secara adaptif sesuai dengan kondisi yang dimiliki. Melalui kegiatan ini diharapkan tercipta proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMKN 6 Padang dengan sasaran siswa kelas X Busana 1 yang berjumlah 30 orang. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, keterbatasan variasi media pembelajaran, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif akibat keterbatasan akses internet dan sarana TIK. Pendekatan pelaksanaan kegiatan menggunakan metode partisipatif edukatif, yaitu melibatkan peserta secara aktif dalam proses pengenalan, praktik, implementasi, dan evaluasi penggunaan *Wayground Paper Mode* sebagai media pembelajaran interaktif. Pendekatan partisipatif dipilih karena kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan mitra secara langsung dalam proses pemecahan masalah pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap utama, yaitu tahap persiapan, sosialisasi, implementasi pembelajaran, dan evaluasi kegiatan. Tahapan ini sejalan dengan pola umum kegiatan pengabdian berbasis edukasi yang meliputi identifikasi kebutuhan mitra, pemberian materi, praktik penerapan, pendampingan, dan evaluasi hasil kegiatan. Model pelaksanaan bertahap diperlukan agar solusi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mitra dan dapat diterapkan secara kontekstual dalam proses pembelajaran.

Tahap pertama adalah persiapan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan, sasaran peserta, materi pembelajaran, serta kebutuhan teknis selama pelaksanaan. Tim juga menyiapkan perangkat kegiatan berupa materi pengenalan *Wayground*, contoh kuis, lembar kerja paper mode, instrumen angket respon siswa, serta dokumentasi kegiatan. Persiapan kegiatan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta dan karakteristik pembelajaran di SMK.

Tahap kedua adalah sosialisasi dan pengenalan *Wayground Paper Mode*. Pada tahap ini, peserta diberikan penjelasan mengenai fungsi *Wayground* sebagai platform pembelajaran interaktif serta cara kerja fitur *paper mode*. Sosialisasi difokuskan pada bagaimana aktivitas pembelajaran berbasis kuis digital dapat diadaptasi ke dalam bentuk lembar kerja cetak sehingga tetap dapat digunakan meskipun akses internet terbatas. Penggunaan *Wayground Paper Mode* relevan digunakan karena media ini memungkinkan pembelajaran berbasis kuis tetap berjalan secara interaktif tanpa seluruh siswa harus menggunakan perangkat digital secara langsung. Penelitian Jannah et al., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan Rini & Zuhdi, (2023) menemukan bahwa *Wayground Paper Mode* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Tahap ketiga adalah implementasi pembelajaran menggunakan *Wayground Paper*

Mode. Pada tahap ini, peserta mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja paper mode yang telah disiapkan oleh tim pengabdian. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aktivitas membaca instruksi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyelesaikan soal, dan mengikuti evaluasi berbasis kuis. Guru atau fasilitator berperan mengarahkan jalannya pembelajaran, menjelaskan mekanisme penggunaan media, serta memastikan seluruh peserta terlibat aktif dalam kegiatan. Penggunaan media berbasis kuis interaktif dipandang mampu meningkatkan aktivitas belajar karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses menjawab, berpikir, dan merespons pertanyaan secara langsung. Hal ini sejalan dengan temuan Cahyani & Putranto (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wayground Paper Mode* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Tahap keempat adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta terhadap pemanfaatan *Wayground Paper Mode* dalam pembelajaran. Instrumen evaluasi berupa angket respon siswa yang terdiri atas 10 pernyataan dengan empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Aspek yang dievaluasi meliputi ketertarikan belajar, keaktifan siswa, kemudahan memahami materi, suasana pembelajaran, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kejelasan petunjuk, interaktivitas pembelajaran, keinginan menggunakan kembali media, serta perbandingan dengan lembar kerja siswa konvensional. Penggunaan angket respon peserta dipilih karena instrumen ini dapat menggambarkan persepsi, pengalaman, dan tingkat penerimaan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Studi Husnah et al. (2023) juga menggunakan persepsi siswa untuk menilai penerimaan penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai alat asesmen pembelajaran.

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan persentase jawaban peserta pada setiap indikator. Analisis deskriptif digunakan karena kegiatan pengabdian ini bertujuan menggambarkan respon peserta terhadap implementasi media, bukan menguji hubungan atau pengaruh antarvariabel secara inferensial. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan kegiatan dan merumuskan rekomendasi tindak lanjut bagi sekolah. Secara ringkas, tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap Kegiatan	Aktivitas Utama	Tujuan	Luaran
Persiapan	Koordinasi dengan sekolah, penentuan peserta, penyusunan media, penyusunan angket	Menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan mitra	Jadwal kegiatan, media pembelajaran, dan instrumen evaluasi
Sosialisasi	Pengenalan Wayground dan Paper Mode	Memberikan pemahaman awal tentang media pembelajaran interaktif	Peserta memahami konsep Wayground Paper Mode
Implementasi	Pembelajaran menggunakan lembar kerja Wayground Paper Mode	Menerapkan media secara langsung dalam kegiatan belajar	Peserta terlibat aktif dalam pembelajaran
Evaluasi	Pengisian angket respon siswa dan refleksi kegiatan	Mengetahui respon peserta terhadap media yang digunakan	Data respon siswa dan rekomendasi tindak lanjut

Keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan keterlaksanaan seluruh tahapan kegiatan dan respon peserta terhadap media pembelajaran yang digunakan. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peserta mampu mengikuti pembelajaran dengan *Wayground Paper Mode*, peserta

menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, dan peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan media. Dengan tahapan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran interaktif yang praktis, ekonomis, dan sesuai dengan kondisi SMKN 6 Padang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMKN 6 Padang dengan melibatkan 30 siswa kelas X Busana 1 sebagai peserta kegiatan. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemberian pengenalan mengenai Wayground sebagai salah satu platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peserta diberikan pemahaman mengenai fungsi, manfaat, serta cara penggunaan *Wayground Paper Mode* sebagai alternatif pembelajaran yang tidak bergantung sepenuhnya pada perangkat digital dan koneksi internet.

Selanjutnya peserta mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan lembar kerja yang dikembangkan berdasarkan fitur *Wayground Paper Mode*. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui aktivitas menjawab pertanyaan, menyelesaikan kuis, berdiskusi dengan teman sebaya, serta melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan terlibat aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan. Selain meningkatkan partisipasi siswa, penggunaan *Wayground Paper Mode* juga memudahkan guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran dan evaluasi. Guru dapat memanfaatkan format kuis yang lebih menarik tanpa harus menghadapi kendala keterbatasan internet maupun perangkat teknologi yang dimiliki peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi sekolah.



Gambar 1. Sosialisasi dan Pengenalan Wayground Paper Mode kepada Peserta

Kegiatan sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta mengenai konsep *Wayground Paper Mode*, manfaat penggunaannya dalam pembelajaran, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini peserta diperkenalkan dengan fitur-

fitur Wayground dan cara mengadaptasi aktivitas pembelajaran digital ke dalam bentuk media cetak yang tetap interaktif.



Gambar 2. Implementasi Pembelajaran Menggunakan Wayground Paper Mode

Tahap implementasi dilakukan melalui kegiatan pembelajaran berbasis kuis dan diskusi menggunakan *Wayground Paper Mode*. Peserta terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif tetap dapat dilaksanakan secara efektif meskipun tanpa ketergantungan penuh pada akses internet dan perangkat digital.

Respon Peserta terhadap Pemanfaatan *Wayground Paper Mode*

Untuk mengetahui efektivitas kegiatan, tim pengabdian melakukan evaluasi melalui angket respon siswa yang terdiri atas 10 indikator. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan *Wayground Paper Mode* dalam pembelajaran. Pada indikator ketertarikan belajar, sebanyak 25 siswa (83,3%) menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan *Wayground Paper Mode* membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses belajar berlangsung.

Pada indikator keaktifan belajar, sebanyak 25 siswa (83,3%) menyatakan lebih aktif mengikuti pembelajaran. Aktivitas yang dirancang dalam bentuk kuis dan pemecahan masalah mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 25 siswa (83,3%) menyatakan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami melalui penggunaan *Wayground Paper Mode*. Selain itu, sebanyak 25 siswa (83,3%) menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Pada aspek motivasi belajar, sebanyak 25 siswa (83,3%) menyatakan lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas dan menyelesaikan soal yang diberikan. Sementara itu, sebanyak 23 siswa (76,7%) menyatakan bahwa *Wayground Paper Mode* membantu mereka berpikir lebih kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hasil tertinggi ditemukan pada indikator interaktivitas pembelajaran. Sebanyak 26 siswa (86,7%) menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih interaktif meskipun dilaksanakan tanpa dukungan internet. Selain

itu, sebanyak 26 siswa (86,7%) juga menyatakan ingin kegiatan pembelajaran seperti ini lebih sering digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat penerimaan yang tinggi terhadap penggunaan *Wayground Paper Mode* sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wayground Paper Mode* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Tingginya persentase respon positif peserta menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah kejuruan yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang bersifat visual, praktis, dan menantang. Peningkatan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran sejalan dengan konsep *active learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Menurut Prince (2004), pembelajaran aktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena siswa secara langsung terlibat dalam proses berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan permasalahan. Dalam kegiatan ini, aktivitas kuis dan diskusi yang terintegrasi dalam *Wayground Paper Mode* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Cahyani & Putranto (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wayground Paper Mode* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Media berbasis kuis memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih intensif. Selain itu, penggunaan format permainan (*game based learning*) mampu mengurangi kejenuhan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pada aspek motivasi belajar, hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jannah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa *Wayground Paper Mode* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Meskipun dilaksanakan pada jenjang pendidikan yang berbeda, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa terhadap proses belajar.

Hasil lain yang menarik adalah tingginya persepsi siswa terhadap interaktivitas pembelajaran meskipun tanpa penggunaan internet secara langsung. Temuan ini memperlihatkan bahwa inovasi pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada teknologi digital yang kompleks. Menurut Turner (2007), suatu inovasi akan lebih mudah diterima apabila memiliki tingkat kemudahan penggunaan (*simplicity*) dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna (*compatibility*). *Wayground Paper Mode* memenuhi kedua karakteristik tersebut karena mampu mempertahankan unsur interaktif dari platform digital sekaligus menyesuaikan dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi.

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, kegiatan ini berhasil menjawab permasalahan mitra terkait keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Solusi yang diberikan tidak memerlukan investasi teknologi yang besar, mudah diimplementasikan oleh guru, dan dapat diterapkan secara berkelanjutan pada berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, *Wayground Paper Mode* berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah menengah kejuruan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pemanfaatan *Wayground Paper Mode* sebagai solusi pembelajaran interaktif di SMKN 6 Padang telah terlaksana dengan baik dan

mampu menjawab permasalahan mitra terkait keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital akibat kendala sarana TIK dan akses internet. Implementasi *Wayground Paper Mode* memberikan alternatif pembelajaran yang tetap mempertahankan unsur interaktif, partisipatif, dan menyenangkan tanpa bergantung sepenuhnya pada penggunaan perangkat digital maupun koneksi internet. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan media tersebut, yang tercermin dari meningkatnya ketertarikan, keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa adaptasi platform pembelajaran digital ke dalam bentuk paper mode dapat menjadi solusi yang praktis, ekonomis, dan sesuai dengan kondisi sekolah. Dengan karakteristik yang mudah diterapkan dan fleksibel, *Wayground Paper Mode* berpotensi digunakan secara berkelanjutan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif pada berbagai mata pelajaran di sekolah menengah kejuruan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dan pengembangan lebih lanjut agar pemanfaatan media ini dapat diintegrasikan secara lebih luas dalam praktik pembelajaran guna mendukung peningkatan mutu pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Kepala SMKN 6 Padang beserta seluruh jajaran guru dan siswa kelas X Busana 1 yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ekasakti yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Partisipasi dan kerja sama seluruh pihak menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pemanfaatan *Wayground Paper Mode* sebagai solusi pembelajaran interaktif di SMKN 6 Padang.

REFERENSI

- Balqis, A. S., & Andriani, A. E. (2024). *Development of Learning Evaluation Based on Automatic Assessment through Quizizz Paper Mode to Improve Students' Natural and Social Sciences Learning Outcomes*. 10(6), 3357–3366. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- Bond, M. (2024). The International Journal of Educational Technology in Higher Education: content and authorship analysis 2010–2024. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21. <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00492-z>
- Cahyani, F., & Putranto, A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap Aktivitas Belajar Siswa*. 4, 524–531.
- Hernanz, V., Latorre-Cosculluela, C., Suárez, C., & Lanchares-Sancho, E. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase self-efficacy, intrinsic motivation, satisfaction and performance. *Education and Information Technologies*, 29(17), 23917–23935. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9>
- Husnah, L., Heriyawati, D., & Elfiyanto, S. (2023). QUIZIZZ PAPER MODE IS NEW : STUDENTS' PERCEPTION OF USING E-TOOL OF LANGUAGE ASSESSMENT IN EFL CLASS. *Celtic : A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 10, 121–137. <https://doi.org/10.22219/celtic.v10i2.28528>
- Jannah, M., Mahardika, D. T. A., & Istiningsih, S. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Menggunakan Quizizz Paper Mode Kelas V Di SDN 16 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023*. 3(2), 62–70.
- Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Creative*

Education, 93(July), 223–231.

Rini, & Zuhdi, U. (2023). PENGARUH MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI PENERAPAN SIKAP PANCASILA KELAS IV UPT SD NEGERI 220 GRESIK. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 11(1), 65–74.

Turner, R. (2007). Diffusion of Innovations, 5th edition, Everett M. Rogers. Free Press, New York, NY (2003), 551 pages. *Journal of Minimally Invasive Gynecology*, 14, 776. <https://doi.org/10.1016/j.jmig.2007.07.001>