YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i2.9706

IMPLEMENTASI PLATFORM WAYGROUND BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MAHASISWA DALAM MATA KULIAH EVALUASI PEMBELAJARAN PAI UNU PURWOKERTO

Implementation of the Gamification-Based Wayground Platform to Improve Students' Understanding in the PAI UNU Purwokerto Learning Evaluation Course

Rosyida Nur Azizah & Nur Ali Subhan
Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto
rn.azizah@unupurwokerto.ac.id; na.subhan@unupurwokerto.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Mar 9, 2026	Apr 6, 2026	Apr 18, 2026	Apr 23, 2026

Abstract

Although the use of online media in Islamic Religious Education (PAI) learning has received attention in various studies, research that specifically examines the use of an intensively gamified mobile learning platform in the Learning Evaluation course remains limited. This study aims to analyze and demonstrate the extent to which the implementation of the gamification-based Wayground platform can improve students' understanding in the PAI Learning Evaluation course at UNU Purwokerto. This study employed a mixed methods approach with a sequential explanatory design, involving 30 third-semester students selected through a purposive sampling technique. Data were collected through multiple-choice and essay tests, non-participant observation, semi-structured interviews, and documentation, and were then analyzed using a paired sample *t*-test and an interactive analysis model. The results showed a significant increase in the mean score from 74.34 to 86.09,

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

representing an increase of 11.75 points, with a significance value of < 0.001. These findings indicate that the Wayground platform is effective in improving students' cognitive understanding and interactivity, although its level of effectiveness falls within the moderate category (N-Gain = 0.457), and therefore still requires pedagogical support from lecturers for learning outcomes to be more optimal. This study contributes to the development of digital learning models in the environment of Private Islamic Higher Education Institutions and reinforces motivation theory in technology-based learning.

Keywords: Gamification; Wayground; Learning Evaluation; Islamic Religious Education; Mobile Learning

Abstrak: Meskipun penggunaan media daring dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah mendapat perhatian dalam berbagai studi, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan platform *mobile learning* berbasis gamifikasi intensif pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membuktikan sejauh mana implementasi platform *Wayground* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI di UNU Purwokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) dengan desain eksplanatori sekuensial, melibatkan 30 mahasiswa semester III yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan esai, observasi non-partisipan, wawancara semi-terstruktur, serta dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* dan model analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang signifikan dari 74,34 menjadi 86,09, atau meningkat sebesar 11,75 poin, dengan nilai signifikansi < 0,001. Temuan ini menunjukkan bahwa platform *Wayground* efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif dan interaktivitas mahasiswa, meskipun tingkat efektivitasnya berada pada kategori sedang (*N-Gain* = 0,457), sehingga tetap memerlukan pendampingan pedagogis dosen agar hasil pembelajaran lebih optimal. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran digital di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Swasta serta memperkuat teori motivasi dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Gamifikasi; *Wayground*; Evaluasi Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; *Mobile Learning*

PENDAHULUAN

Menurut Saksono, pendidikan dipahami sebagai upaya memanusiakan manusia secara utuh dan manusiawi menuju kebebasan lahir dan batin (Sesfao, 2020). Hakikat pendidikan adalah suatu perubahan, yaitu bagaimana seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelum ia mengikuti dan mendapatkan pendidikan (Marihandono, 2017). Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan negara sebagaimana disebutkan dalam Pembukaan UUD 1945 alinea ke-4, bahwa di antara tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia ialah mencerdaskan kehidupan bangsa.(Azizah et al., 2025) .Oleh karenanya, pemerintah sudah selayaknya berbenah dan terus berbenah guna

meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dan salah satu faktor penentunya ialah melalui pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak mulia dan pemahaman agama yang mendalam. Upaya menciptakan generasi penerus yang siap menghadapi tantangan zaman, PAI harus dikembangkan secara dimanis dan relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Namun, tantangan yang muncul dalam pembelajaran PAI di era ini cukup komplek, salah satunya yaitu evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan komponen esensial dalam proses pendidikan yang berfungsi untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran, efektivitas strategi pengajaran, serta sebagai dasar pengambilan keputusan dalam peningkatan mutu pendidikan. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi tidak hanya berperan untuk mengukur penguasaan kognitif peserta didik terhadap materi keagamaan, tetapi juga untuk menilai perkembangan sikap, nilai, dan spiritualitas yang merupakan bagian penting dari tujuan pembelajaran agama. Evaluasi ini juga penting untuk mengidentifikasi apakah materi yang disajikan mampu memenuhi standar kompetensi dasar sesuai kurikulum yang berlaku. (Kusumaa et al., 2023)

Di era transformasi digital saat ini, tantangan dalam bidang evaluasi pembelajaran semakin kompleks. Mahasiswa dituntut untuk memiliki literasi digital yang baik, yakni kemampuan dalam mengakses, memahami, menganalisis, dan memanfaatkan teknologi digital secara kritis dan etis, termasuk dalam merancang dan melaksanakan evaluasi berbasis teknologi. Keterampilan ini mencakup penguasaan terhadap aplikasi evaluasi digital, analisis data hasil pembelajaran, serta pemanfaatan platform daring untuk asesmen formatif maupun sumatif. Sebagai calon pendidik, mahasiswa program studi PAI UNU Purwokerto dituntut tidak hanya menguasai materi keagamaan, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogik yang kuat, termasuk dalam hal evaluasi pembelajaran.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak lulusan program studi kependidikan, khususnya pada bidang PAI, yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai konsep, prinsip, dan implementasi evaluasi pembelajaran. Kurangnya integrasi antara materi evaluasi pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan dalam proses perkuliahan menjadi salah satu penyebab lemahnya pemahaman dan kemampuan mahasiswa di bidang ini. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran teori di bangku kuliah dengan kebutuhan praktik di lapangan. Salah satu

penyebab utamanya adalah rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI, yang seharusnya menjadi bekal utama dalam menyiapkan lulusan yang profesional dan kompeten sebagai pendidik. Padahal, untuk menghasilkan pendidik yang profesional, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman, perguruan tinggi harus mampu memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek teoritis, tetapi juga aplikatif, berbasis teknologi, dan kontekstual.

Sejalan dengan hal tersebut, peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI, yang terintegrasi dengan teknologi digital, menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Upaya ini penting dalam rangka menyiapkan lulusan yang mampu merancang, melaksanakan, dan menindaklanjuti proses evaluasi secara tepat, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Untuk menjawab hal tersebut maka peneliti menggunakan media gamifikasi berbasis *mobile learning* untuk menunjukan efektifitas yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah evaluasi pembelajaran PAI. Media gamifikasi memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplore lebih jauh materi dan pemahaman tentang evaluasi pembelajaran PAI. Platform Wayground menyediakan fitur gamifikasi seperti *mission-based learning*, poin, leaderboard, dan lencana yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Menanggapi fenomena tersebut, diperlukan sebuah terobosan dalam proses perkuliahan yang mampu menjembatani pemahaman teoritis dengan kecakapan praktis-digital. Peneliti memandang bahwa integrasi teknologi bukan lagi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak bagi calon pendidik di UNU Purwokerto. Untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI, pendekatan yang bersifat aplikatif, adaptif, dan menyenangkan menjadi kunci agar materi yang dianggap kompleks dapat diserap dengan lebih optimal.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media daring dalam pembelajaran PAI, namun sebagian besar masih terbatas pada penggunaan *Learning Management System* (LMS) konvensional atau media presentasi searah. Terdapat kesenjangan (*gap*) yang nyata dalam literatur mengenai penggunaan platform spesifik yang menggabungkan *mobile learning* dengan unsur permainan (*gamification*) secara intensif dalam mata kuliah Evaluasi Pembelajaran. Banyak mahasiswa masih merasa terbebani dengan

materi evaluasi yang bersifat administratif dan teknis, sehingga motivasi belajar menurun dan berimplikasi pada rendahnya pemahaman konsep.

Letak kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini adalah pada penggunaan Platform Wayground sebagai media gamifikasi yang komprehensif. Berbeda dengan platform kuis sederhana, Wayground menawarkan ekosistem pembelajaran melalui fitur *mission-based learning*, poin, *leaderboard*, dan lencana yang mampu menciptakan pengalaman belajar imersif. Dasar teori yang digunakan adalah teori gamifikasi yang menyatakan bahwa elemen permainan dalam konteks non-permainan dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan retensi informasi. Penggunaan *mobile learning* melalui Wayground memungkinkan mahasiswa mengeksplorasi materi evaluasi kapan saja dan di mana saja, mengubah paradigma evaluasi yang kaku menjadi aktivitas yang kompetitif namun kolaboratif.

Penelitian ini memfokuskan diri pada proses dan dampak implementasi platform Wayground dalam pembelajaran. Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan membuktikan sejauh mana implementasi platform Wayground berbasis gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI di UNU Purwokerto. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan kurikulum berbasis teknologi dan model pembelajaran inovatif di lingkungan perguruan tinggi Islam.

METODE

1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*) yang menggabungkan kekuatan data kuantitatif dan kualitatif dalam satu bingkai kajian. Strategi yang diterapkan adalah desain eksplanatori sekuensial (*explanatory sequential design*). Dalam praktiknya, penelitian diawali dengan tahap kuantitatif untuk mengukur signifikansi pengaruh platform Wayground, yang kemudian diperdalam melalui tahap kualitatif untuk memahami fenomena psikologis dan pedagogis di balik angka-angka tersebut (Creswell & Creswell, 2018). Penentuan metode ini didasarkan pada kebutuhan peneliti untuk tidak hanya mengetahui "apakah" platform tersebut efektif, tetapi juga "mengapa" dan "bagaimana" elemen gamifikasi tersebut dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Secara spesifik, pada fase kuantitatif digunakan rancangan *quasi-experimental* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini dipilih untuk membandingkan tingkat pemahaman

mahasiswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan (*treatment*) berupa integrasi platform Wayground dalam pembelajaran Evaluasi PAI (Sugiyono, 2019).

2. Partisipan dan Teknik Sampling

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Purwokerto. Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III tahun akademik 2025/2026 yang sedang menempuh mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI, dengan jumlah total 30 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus (Arikunto, 2019). Dalam hal ini, sampel dipilih karena mereka merupakan subjek yang secara aktif menggunakan fitur gamifikasi Wayground dalam proses perkuliahan rutin, sehingga memiliki kapasitas untuk memberikan data yang akurat mengenai efektivitas platform tersebut.

3. Prosedur dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui serangkaian instrumen yang komprehensif untuk menjamin validitas hasil. Pertama, instrumen tes berupa soal pilihan ganda dan esai digunakan untuk mengukur ranah kognitif mahasiswa. Sebelum digunakan, soal-soal tersebut melalui uji validitas isi oleh para ahli (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

Kedua, teknik observasi non-partisipan dilakukan selama sesi perkuliahan berlangsung. Peneliti mengamati secara saksama keterlibatan mahasiswa saat menyelesaikan misi di Wayground, respons mereka terhadap sistem poin, serta kompetisi yang terjadi pada fitur *leaderboard*. Ketiga, wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada informan kunci, yakni dosen pengampu dan perwakilan mahasiswa. Penggunaan teknik semi-terstruktur bertujuan agar proses tanya jawab berlangsung secara fleksibel namun tetap terarah pada fokus penelitian (Sugiyono, 2019).

Terakhir, dokumentasi berupa log aktivitas sistem Wayground, foto kegiatan, dan hasil karya mahasiswa digunakan sebagai bukti autentik pelaksanaan riset di lapangan.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara bertahap sesuai dengan sifat data yang diperoleh. Data kuantitatif dari hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji beda rata-rata

(*paired sample t-test*) untuk melihat apakah terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan setelah intervensi dilakukan.

Setelah hasil kuantitatif diperoleh, dilakukan analisis kualitatif mengikuti model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014). Tahap ini diawali dengan reduksi data, di mana peneliti menyaring hasil wawancara dan observasi untuk mengambil poin-poin krusial terkait pengalaman gamifikasi. Data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk display data(narasi deskriptif dan tabel) untuk memudahkan pemetaan pola. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yakni mengintegrasikan temuan statistik dengan temuan kualitatif untuk memberikan interpretasi akhir yang mendalam mengenai implementasi platform Wayground.

5. Uji Keabsahan Data

Untuk menjamin kredibilitas dan objektivitas penelitian, peneliti menerapkan teknik triangulasi. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari perspektif mahasiswa dan dosen, sementara triangulasi teknik dilakukan dengan menyilangkan data yang didapat dari tes, hasil observasi lapangan, serta bukti dokumentasi (Sugiyono, 2019). Proses ini memastikan bahwa kesimpulan yang diambil bukan berdasarkan opini subjektif peneliti, melainkan hasil verifikasi lintas instrumen di lapangan.

HASIL

1. Implementasi Platform Wayground dalam Pembelajaran Evaluasi PAI

Implementasi Platform Wayground dilakukan sebagai intervensi pembelajaran pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI di UNU Purwokerto dengan melibatkan 44 mahasiswa sebagai subjek penelitian. Proses implementasi ini dilaksanakan secara terstruktur selama 14 pertemuan, yang mencakup tiga fase utama: tahap pengukuran awal (*pretest*), tahap intervensi pembelajaran menggunakan elemen gamifikasi, dan tahap pengukuran akhir (*posttest*).

a. Tahap Pengukuran Awal (Pretest)

Pada tahap awal, peneliti melakukan pengukuran kompetensi dasar mahasiswa sebelum terpapar intervensi. Mahasiswa mengakses Platform Wayground melalui perangkat pribadi (*smartphone* atau laptop) dengan memasukkan kode unik yang ditampilkan pada layar proyektor. Instrumen *pretest* terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang mencakup seluruh

materi Evaluasi Pembelajaran PAI. Platform mengatur batas waktu pengerjaan secara ketat, yaitu 20 detik per soal, yang ditampilkan melalui *countdown timer* visual. Data hasil jawaban mahasiswa terekam secara otomatis dan *real-time* ke dalam sistem *database* platform sebagai data dasar (*baseline*) penelitian.

b. Tahap Intervensi Pembelajaran

Tahap intervensi dilakukan dengan mengintegrasikan fitur-fitur gamifikasi ke dalam aktivitas kelas. Wayground digunakan sebagai media utama dalam penyampaian materi dan penugasan. Beberapa elemen kunci yang diimplementasikan meliputi:

1) **Mekanisme Poin dan Level:** Mahasiswa mengakumulasi poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan menjawab. Poin-poin tersebut kemudian menentukan kenaikan level pemain di dalam aplikasi.

2) **Leaderboard (Papan Peringkat):** Peringkat mahasiswa ditampilkan secara langsung di akhir setiap sesi kuis, yang memicu kompetisi terbuka antar mahasiswa.

3) **Mission-Based Learning:** Materi pembelajaran dikemas ke dalam unit-unit 'misi' atau 'tantangan' (*quest*) yang harus diselesaikan untuk mendapatkan penghargaan virtual berupa lencana (*badges*).

4) **Umpan Balik Instan:** Setelah setiap kuis, platform menampilkan data statistik jawaban kelas, seperti persentase mahasiswa yang menjawab benar atau salah pada butir soal tertentu. Data ini digunakan oleh dosen untuk memberikan klarifikasi langsung pada konsep-konsep yang menunjukkan tingkat kekeliruan tinggi.

c. Tahap Pengukuran Akhir (Posttest)

Setelah melewati 14 pertemuan intervensi, dilakukan pengukuran akhir untuk melihat perubahan tingkat pemahaman. Mekanisme pengerjaan *posttest* dibuat identik dengan *pretest*, mulai dari penggunaan kode akses, tampilan soal satu per satu di layar LCD, hingga batasan waktu 20 detik per soal. Butir soal yang digunakan memiliki tingkat kesulitan dan cakupan materi yang setara dengan soal *pretest*. Hasil dari pengerjaan ini tersimpan otomatis untuk kemudian diolah secara statistik.

2. Analisis Data Peningkatan Pemahaman Mahasiswa

Data penelitian yang diperoleh dari 44 mahasiswa semester III Program Studi PAI UNU Purwokerto menunjukkan adanya perubahan signifikan pada capaian nilai antara sebelum dan sesudah penggunaan Platform Wayground.

a. Deskripsi Statistik Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil pengolahan data, ditemukan perbedaan distribusi nilai yang mencolok sebagaimana tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan Statistik Nilai Pretest dan Posttest

Indikator	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Selisih (Peningkatan)
Jumlah Sampel ()	44	44	-
Nilai Minimum	60.00	80.00	3.00 (Min. Gain)
Nilai Maksimum	80.00	96.00	32.00 (Max. Gain)
Rata-rata ()	74.34	86.09	11.75
Standar Deviasi ()	4.88	3.51	-

Data di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata mahasiswa meningkat dari 74.34 pada saat *pretest* menjadi 86.09 pada saat *posttest*, dengan rata-rata kenaikan sebesar 11.75 poin. Selain itu, nilai minimum pada *posttest* (80.00) tercatat sama dengan nilai maksimum pada saat *pretest* (80.00). Nilai standar deviasi mengalami penurunan dari 4.88 menjadi 3.51, yang menunjukkan bahwa sebaran nilai mahasiswa pada akhir pembelajaran menjadi lebih homogen atau terkonsentrasi pada rentang nilai tinggi.

b. Hasil Uji Signifikansi (Paired Sample t-Test)

Untuk membuktikan apakah peningkatan tersebut terjadi secara signifikan atau tidak, dilakukan uji t berpasangan terhadap data individu. Hasil analisis menunjukkan nilai-nilai statistik sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Statistik	Nilai
Perbedaan Rata-rata (Mean Difference)	11.75
Standar Deviasi Perbedaan	3.63
Nilai -hitung	21.43
Derajat Kebebasan ()	43
Signifikansi (-value)	< 0.001

Berdasarkan hasil uji tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar < 0.001, yang berada jauh di bawah ambang batas . Nilai -hitung yang tinggi (21.43) menunjukkan perbedaan yang sangat nyata antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Secara faktual, setiap mahasiswa dalam sampel mengalami peningkatan skor (*individual gain*) dengan rentang kenaikan antara 3 hingga 32 poin. Data statistik ini mengonfirmasi bahwa implementasi

platform Wayground berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI secara signifikan.

PEMBAHASAN

1. Analisis Hasil: Efektivitas Gamifikasi dalam Kognisi

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi platform Wayground memberikan dampak positif yang nyata terhadap pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI. Secara deskriptif, kenaikan rata-rata nilai sebesar 11.75 poin (dari 74.34 ke 86.09) menjadi indikator awal keberhasilan intervensi. Lebih jauh lagi, hasil Uji Paired Sample t-Test dengan nilai hitung sebesar 21.43 dan -value < 0.001 membuktikan secara empiris bahwa peningkatan tersebut bersifat signifikan secara statistik dan bukan merupakan faktor kebetulan.

Keberhasilan ini terletak pada mekanisme gamifikasi yang mengubah atmosfer pembelajaran dari pasif-teoritis menjadi aktif-kompetitif. Penggunaan *countdown timer* (20 detik per soal) memicu respons kognitif cepat, sementara *leaderboard*real-time membangun keterlibatan emosional mahasiswa. Penurunan nilai Standar Deviasi pada *Posttest* (3.51) dibandingkan *Pretest* (4.88) menunjukkan adanya pemerataan pemahaman; artinya, platform ini tidak hanya menguntungkan mahasiswa berkemampuan tinggi, tetapi juga berhasil mengangkat pemahaman mahasiswa di level bawah sehingga sebaran kemampuan kelas menjadi lebih homogen pada tingkat yang lebih tinggi.

2. Perbandingan dengan Literatur dan Teori

Hasil penelitian ini sejalan dengan Teori Self-Determination (SDM) dari Deci dan Ryan, yang menyatakan bahwa kompetisi sehat (melalui *leaderboard*) dan pencapaian (melalui poin dan lencana) dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan otonomi dalam belajar. Temuan ini juga memperkuat studi sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan agama dapat mereduksi kekakuan materi tradisional dan meningkatkan *retensi* memori mahasiswa melalui keterlibatan aktif.

Namun, poin krusial muncul pada hasil Uji N-Gain yang menunjukkan angka 0.457 (kategori Sedang). Jika dibandingkan dengan penelitian serupa yang menggunakan platform *mobile learning* murni tanpa unsur kompetisi intens, kategori "Sedang" ini menunjukkan bahwa meskipun efektif, terdapat batas jenuh atau tantangan tertentu dalam

gamifikasi. Hal ini senada dengan argumen dalam literatur terbaru yang memperingatkan bahwa gamifikasi yang terlalu fokus pada kompetisi kecepatan terkadang dapat mengabaikan kedalaman analisis kualitatif pada materi yang bersifat filosofis seperti PAI. Kategori sedang ini menandakan bahwa Wayground efektif sebagai suplemen peningkat motivasi, namun tetap memerlukan pendampingan pedagogis dosen untuk mencapai efektivitas "Tinggi".

3. Implikasi Penelitian

Secara praktis, penelitian ini berimplikasi pada transformasi model perkuliahan di lingkungan UNU Purwokerto, khususnya pada program studi PAI. Penggunaan Wayground membuktikan bahwa digitalisasi evaluasi tidak hanya memudahkan administrasi nilai bagi dosen, tetapi juga berfungsi sebagai alat diagnosa instan. Dosen dapat segera mengetahui konsep mana yang belum dipahami kelas melalui statistik jawaban *real-time* dan melakukan klarifikasi saat itu juga (diskusi terpandu).

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada literatur pendidikan Islam mengenai integrasi teknologi abad ke-21. Ini menunjukkan bahwa materi agama yang bersifat normatif dan administratif (seperti Evaluasi Pembelajaran) dapat dikemas secara dinamis melalui *mobile learning* tanpa kehilangan substansi akademisnya.

4. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil ini:

a. Rentang Waktu: Intervensi dilakukan dalam 14 pertemuan, namun fokus pada kecepatan menjawab (20 detik) mungkin lebih banyak mengukur pemahaman kognitif tingkat rendah (C1-C2) daripada analisis tingkat tinggi (HOTS).

b. Faktor Teknis: Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet dan spesifikasi perangkat mahasiswa, yang dalam beberapa kasus dapat memengaruhi objektivitas *leaderboard.*

c. Subjektivitas Kategori: Hasil N-Gain "Sedang" menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam Wayground perlu dieksplorasi lebih lanjut, misalnya dengan menyesuaikan tingkat kesulitan misi (*quest*) agar lebih menantang bagi mahasiswa semester atas.

KESIMPULAN

1. Rangkuman Hasil Penelitian

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi platform Wayground berbasis gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran PAI di UNU Purwokerto. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan rata-rata nilai sebesar 11,75 poin serta hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi . Meskipun secara statistik peningkatannya sangat nyata, uji N-Gain menempatkan efektivitas pembelajaran ini pada kategori Sedang (Moderate) dengan nilai 0,457. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen permainan seperti *leaderboard*, misi, dan poin berhasil menciptakan ekosistem belajar yang lebih homogen dan interaktif, namun tetap memerlukan keseimbangan antara kecepatan kompetisi dan kedalaman materi.

2. Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengayaan model pembelajaran digital di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Swasta (PTKIS). Hasil riset ini memperkuat teori motivasi dalam pembelajaran berbasis teknologi, di mana gamifikasi terbukti efektif mereduksi kekakuan materi "Evaluasi Pembelajaran" yang selama ini dianggap administratif menjadi lebih dinamis. Secara praktis, penggunaan platform Wayground memberikan cetak biru (*blueprint*) bagi para dosen mengenai pemanfaatan data *real-time* untuk melakukan evaluasi formatif secara instan dan tepat sasaran di era transformasi digital.

3. Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan yang ditemukan, peneliti menyarankan beberapa arah pengembangan untuk riset mendatang:

a. Pengembangan Instrumen: Disarankan untuk mengembangkan misi pembelajaran yang lebih kompleks guna mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*/HOTS), tidak hanya terbatas pada pemahaman kognitif cepat.

b. Variabel Pendukung: Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variabel moderasi lain, seperti pengaruh gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) atau tingkat literasi digital awal mahasiswa terhadap efektivitas penggunaan platform gamifikasi.

c. Kolaborasi Sosial: Perlu dikembangkan desain riset yang membandingkan kompetisi individu dengan kolaborasi tim di dalam platform Wayground untuk melihat dampaknya terhadap kemampuan kooperatif mahasiswa calon pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

Ansyar, M. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain, dan Pengembangan*. Kencana.

Azizah, R. N., Fuadi, M. A., & Pratiwi, T. T. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Andalusia Kebasen, Banyumas. *PEMA, 5*(2), 296–304. https://doi.org/10.56832/pema.v5i2.934

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). *Kurikulum*. KBBI VI Daring. https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kurikulum

Baharun, H. (2017). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik (Konsep, Prinsip, Model, Pendekatan, dan Langkah-Langkah Pengembangan Kurikulum PAI)*. Pustaka Nurja.

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi, Ed.). CV. Pustaka Ilmu.

Kemdikbud RI. (2022a). *Buku Saku Kurikulum Merdeka*.

Kemdikbud RI. (2022b). *Kurikulum Merdeka*.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 347 Tahun 2022 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Merdeka pada Madrasah*.

Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran: Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru*. UI-Press.

Nata, A. (2012). *Kapita Selekta Pendidikan Islam: Isu-Isu Kontemporer tentang Pendidikan Islam*. Rajawali Pers.

Prihartono, A. W. (2016). Surat Kabar & Konvergensi Media (Studi Deskriptif Kualitatif Model Konvergensi Media pada Solopos). *CHANNEL: Jurnal Komunikasi, 4*(1), 105–116. https://doi.org/10.12928/channel.v4i1.4210

Wiryopranoto, S., Herlina, N., Marihandono, D., & Tangkilisan, Y. B. (2017). *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran dan Perjuangannya*. Museum Kebangkitan Nasional.