

Pendampingan Penggunaan Game Edukasi Wayground Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas III di MI Muslimat NU Palangka Raya

Arif Dian Pratama¹, Istiyati Mahmudah²

^{1,2} PGMI, Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Received : 22 Mei 2026, Revised : 31 Mei 2026, Published : 12 Juni 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Arif Dian Pratama

E-mail: arifdian260703@gmail.com

Abstrak

Evaluasi pembelajaran berbasis game (game-based assessment) semakin berkembang dalam pendidikan dasar Islam di Indonesia. Pengabdian ini bertujuan mendampingi siswa dalam penggunaan game edukasi wayground sebagai media evaluasi interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas III di Madrasah Ibtidaiyah, termasuk dinamika pembelajaran yang muncul selama proses evaluasi berlangsung. Latar belakang pengabdian ini adalah masih dominannya evaluasi konvensional berbasis hafalan yang sering menimbulkan kecemasan belajar pada siswa sekolah dasar. Data diperoleh melalui observasi partisipatif selama pelaksanaan evaluasi, wawancara mendalam dengan guru PAI dan kepala madrasah, serta Focus Group Discussion (FGD) bersama siswa kelas III. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi wayground mampu mengubah suasana evaluasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Platform ini meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari kembali materi PAI secara mandiri serta mendorong partisipasi aktif selama evaluasi berlangsung. Namun, pengabdian juga menemukan adanya kecenderungan siswa menjawab soal secara terburu-buru akibat fitur penilaian berbasis kecepatan. Selain itu, keterbatasan jaringan internet dan perangkat digital masih menjadi hambatan dalam pelaksanaan evaluasi berbasis teknologi. Oleh karena itu, game edukasi wayground direkomendasikan sebagai alternatif media evaluasi formatif yang inovatif dengan penerapan strategi blended assessment sesuai kondisi madrasah.

Kata kunci - evaluasi, game edukasi, interaktif, pembelajaran, pendampingan

Abstract

Game-based assessment is increasingly developing in Islamic elementary education in Indonesia. This community service program aims to assist students in using the wayground educational game as an interactive evaluation medium for Islamic Religious Education (PAI) subjects in grade III at Madrasah Ibtidaiyah, including the learning dynamics that emerge during the evaluation process. The background to this community service is the continued dominance of conventional memorization-based evaluations, which often cause learning anxiety in elementary school students. Data were obtained through participatory observation during the evaluation, in-depth interviews with PAI teachers and the madrasah principal, and Focus Group Discussions (FGDs) with grade III students. The results of the community service program indicate that the use of the wayground educational game can transform the evaluation atmosphere into a more interesting, interactive, and enjoyable one. This platform increases students' intrinsic motivation to relearn PAI material independently and encourages active participation during the evaluation. However, the community service also found a tendency for students to answer questions hastily due to the speed-based assessment feature. In addition, limited internet connections and digital devices remain obstacles in implementing technology-based evaluations. Therefore, the wayground educational

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

game is recommended as an alternative innovative formative evaluation media with the implementation of a blended assessment strategy according to madrasa conditions.

Keywords - *evaluation, educational games, interactive, learning, mentoring*

How To Cite : Pratama, A. D., & Mahmudah, I. (2026). *Pendampingan Penggunaan Game Edukasi Wayground Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas III di MI Muslimat NU Palangka Raya*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(4), 1198 - 1206. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i4.4433>

Copyright ©2026 Arif Dian Pratama, Istiyati Mahmudah

PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan komponen integral dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar dan mengajar. Pendidikan merupakan suatu proses terencana untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan yang dimilikinya, baik dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Secara yuridis-filosofis, orientasi aksiologis pendidikan di Indonesia dikonstruksikan melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Regulasi imperatif ini menetapkan bahwa mandat fundamental pendidikan tidak sekadar bertumpu pada eskalasi kapasitas kognitif, melainkan berpusat pada rekonstruksi karakter serta artikulasi peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam kerangka teleologis tersebut, institusi pendidikan diamanatkan sebagai katalisator utama dalam mewujudkan tatanan kehidupan bangsa yang cerdas, integratif, dan berbasis nilai. (Abdillah et al., 2024).

Dalam konteks madrasah sebagai lembaga pendidikan berbasis nilai Islam, evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, tetapi juga menjadi sarana refleksi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi masih didominasi oleh metode konvensional berbasis tes tertulis yang cenderung monoton dan menimbulkan tekanan psikologis pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem evaluasi yang terlalu berorientasi pada hafalan dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan menyebabkan kecemasan akademik dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2021, p. 45). Melalui pembelajaran, pendidik menyalurkan bimbingan agar siswa mampu menguasai berbagai kecakapan belajar dan keterampilan berpikir konseptual. Di era global saat ini, keterampilan berkolaborasi, berkomunikasi, memecahkan masalah, serta berpikir kritis menjadi fondasi utama yang dikembangkan lewat kerangka pembelajaran abad ke-21. Implikasinya, terjadi reformasi radikal pada ruang kelas, di mana aktivitas belajar tidak lagi didikte oleh guru melainkan berorientasi sepenuhnya pada eksplorasi siswa (Masrdah et al., 2025).

Pada hal ini Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah salah satu dari contoh pembelajaran yang masih sering menggunakan evaluasi berbasis hafalan tekstual. Materi seperti akidah, akhlak, fikih, dan Al-Qur'an hadis umumnya dievaluasi melalui tes tertulis tanpa melibatkan aktivitas pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung menghafal materi untuk kepentingan ujian semata tanpa memahami makna pembelajaran secara mendalam. Penelitian oleh Hidayat dan Sari (2022, p. 18) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis hafalan pada siswa sekolah dasar berpotensi mengurangi partisipasi aktif dan kreativitas siswa dalam proses belajar.

Secara perkembangan psikologis, siswa Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada rentang usia 8–9 tahun masih berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami pembelajaran melalui aktivitas langsung, visual, dan permainan (Piaget, 1952, p. 67). Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran yang terlalu formal dan kaku dinilai kurang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Selain itu, kondisi tersebut juga dapat memunculkan test anxiety atau kecemasan ujian yang berdampak pada menurunnya konsentrasi dan kepercayaan diri siswa saat mengikuti evaluasi (Spielberger, 1980, p. 23).

Sebagai alternatif solusi, pemanfaatan game-based assessment mulai diterapkan dalam dunia pendidikan melalui integrasi teknologi digital. Gamifikasi dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusias belajar siswa karena proses evaluasi dikemas dalam bentuk permainan edukatif (Kapp, 2012, p. 10). Salah satu platform yang dapat digunakan adalah *Wayground*. Platform ini menyediakan fitur evaluasi interaktif berbasis game seperti avatar, leaderboard, poin, dan tampilan visual yang menarik sehingga menciptakan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan bagi siswa. Pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis game mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa sekolah dasar secara signifikan (Nurdiyana et al., 2021, p. 55).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terkait game-based assessment masih berfokus pada pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang membahas dinamika implementasi, respons psikososial siswa, serta hambatan penggunaan platform evaluasi digital di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Padahal, aspek tersebut penting untuk memahami efektivitas penggunaan media evaluasi digital secara menyeluruh dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran interaktif juga terbukti mampu merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Mahmudah et al., 2026, p. 165). Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal sangat dipengaruhi oleh peran krusial seorang pendidik.

Oleh karena itu, guru berkewajiban menguasai sekaligus merancang materi ajar secara matang sebelum diimplementasikan di kelas. Melalui perencanaan yang dirancang secara profesional, setiap tahapan aktivitas instruksional diharapkan dapat berlangsung secara lebih efektif dan terarah (Kaputri et al., 2021). Melalui disiplin, tercipta keteraturan, konsistensi, dan kepastian dalam pelaksanaan tugas sehingga guru mampu mengatur waktu, tenaga, serta tanggung jawab dengan lebih efektif. Dalam konteks ini, disiplin kerja tidak hanya dipahami sebagai kepatuhan terhadap peraturan formal, tetapi juga sebagai penerapan nilai-nilai profesional dalam melaksanakan tugas pendidikan (Anwar et al., 2026). Bertumpu pada latar belakang masalah di atas, tujuan utama dari investigasi ilmiah ini adalah untuk membedah serta menganalisis efektivitas implementasi platform *Wayground* sebagai instrumen evaluasi interaktif berbasis *educational gamification* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk peserta didik kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah. Secara teoritis dan praktis, studi ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap diversifikasi model asesmen yang inovatif, rekreatif, dan adaptif terhadap trajektori perkembangan anak usia sekolah dasar, terutama dalam konteks penguatan ekosistem pendidikan madrasah.

METODE

Desain metodologis pengabdian ini melalui pendekatan studi lapangan (*field research*) yang dispesifikasikan ke dalam kerangka deskriptif fenomenologis. Pilihan metodologis ini didasari oleh urgensi untuk mengonseptualisasikan secara mendalam laku pengalaman, artikulasi respons, serta konstruksi makna terinternalisasi yang diakibatkan oleh integrasi platform *Wayground* sebagai instrumen evaluasi interaktif pada diskursus Pendidikan Agama Islam (PAI). Sejalan dengan postulat Creswell (2014, p. 32), eksistensi riset kualitatif diarahkan sebagai alat eksplorasi kritis dalam menguraikan makna laten yang dilekatkan oleh aktor sosial terhadap suatu fenomena humaniora. Dalam konteks ini, lensa fenomenologis dioperasikan secara spesifik untuk merekonstruksi dan mengontekstualisasikan esensi pengalaman hidup (*lived experiences*) yang dialami secara langsung oleh guru dan siswa selama proses transisi evaluasi berbasis *educational gamification* di ruang kelas.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) yang hadir langsung di lapangan untuk melakukan observasi, wawancara, serta interpretasi data pengabdian. Pengabdian dilaksanakan di MI Muslimat NU Palangka Raya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi pengabdian dilakukan secara purposif dengan pertimbangan bahwa madrasah

tersebut telah menggunakan platform *Wayground* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran PAI sehingga sesuai dengan fokus pengabdian.

Partisipan yang terlibat dalam kajian ini berasal dari lingkungan MI Muslimat NU Palangka Raya, yang terdiri atas guru dan murid kelas III. Mereka dipilih secara *purposive* dengan pertimbangan bahwa kelompok ini menggunakan platform *Wayground* sebagai media evaluasi dalam mata pelajaran PAI. Secara spesifik, data pengabdian digali dari 20 siswa kelas III dan satu guru Pendidikan Agama Islam. Peneliti juga melibatkan kepala madrasah sebagai informan sekunder untuk mendapatkan gambaran mengenai regulasi dan manajemen sekolah terkait penerapan media digital.

Dinamika pelaksanaan pengabdian ini dikoreografikan ke dalam empat tahapan interaktif yang saling bertautan. Prosedur diawali dengan aktivitas perencanaan strategis, yang mencakup penetapan fokus investigasi, penyusunan protokol instrumen, dan observasi awal di lokasi studi. Pada fase berikutnya, yakni implementasi lapangan, proses pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui pengamatan langsung terhadap pemanfaatan game edukasi *Wayground*, wawancara dengan kepala madrasah dan staf pengajar, serta diskusi kelompok terarah (FGD) dengan korpus siswa. Evaluasi dan reduksi analitis terhadap data yang diperoleh dilakukan secara ketat sesuai jadwal periodisasi riset, yang memfasilitasi penarikan inferensi ilmiah sebagai representasi utuh dari seluruh temuan di lapangan

Eksplorasi metodologis dalam kajian ini bertumpu pada kapasitas peneliti sebagai instrumen utama, yang disempurnakan melalui penggunaan panduan observasi, protokol wawancara semi-terstruktur, panduan FGD, serta perangkat dokumentasi. Kombinasi instrumen ini dirancang untuk menjaring dua jenis varian data: primer dan sekunder. Sektor data primer bersumber langsung dari dinamika subjek pengabdian yang terekam melalui aktivitas observasi, wawancara, dan FGD. Sementara itu, variabilitas data sekunder diintegrasikan guna memperkuat validitas kontekstual, yang bersumber dari arsip dokumenter seperti perangkat ajar, dokumentasi foto pembelajaran, transkrip digital evaluasi berbasis platform *Wayground*, serta data performa nilai siswa. Secara operasional, proses akuisisi data tersebut dimanifestasikan melalui teknik-teknik terstruktur sebagai berikut.

1. Observasi Partisipatif

Observasi dilakukan selama kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas siswa, interaksi kelas, respons emosional siswa, dan strategi guru dalam mengelola evaluasi berbasis game edukasi.

2. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan kepada guru PAI dan kepala madrasah untuk memperoleh informasi terkait pelaksanaan evaluasi menggunakan game edukasi *Wayground*, manfaat penggunaan media digital, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran.

3. Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilakukan bersama beberapa siswa kelas III untuk mengetahui pengalaman, pendapat, dan perasaan siswa selama mengikuti evaluasi menggunakan game edukasi *Wayground*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan, modul pembelajaran, hasil evaluasi siswa, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pengabdian,

Proses dekonstruksi dan interpretasi data dalam penelitian ini disandarkan pada taksonomi model analisis interaktif milik Miles, Huberman, dan Saldaña (2014, p. 33). Berdasarkan paradigma ini, mekanisme pemaknaan informasi dioperasikan melalui triangulasi tahapan yang saling mengondisikan, dimulai dari reduksi data guna memurnikan informasi yang relevan, diikuti oleh konfigurasi penyajian data untuk melihat pola hubungan antargatra, dan diakhiri dengan inferensi logis melalui penarikan kesimpulan sebagai representasi temuan. Hubungan dialektis antara komponen-komponen tersebut memastikan proses analisis berjalan secara rigid dan akuntabel.

Studi ini menerapkan mekanisme penyaringan taksonomis pada fase awal analisis guna mengurusi, menyederhanakan, dan mengelompokkan korpus data yang diekstraksi via observasi, wawancara mendalam, FGD, serta telaah dokumenter agar tetap berada dalam koridor batasan riset. Pasca-tahap reduksi tersebut, jalinan informasi ditransformasikan ke dalam sintesis deskriptif yang komprehensif. Struktur penyajian ini berfungsi sebagai instrumen heuristik yang mempermudah identifikasi korelasi serta asosiasi logis di antara berbagai temuan empiris. Sebagai langkah pungkasan, inferensi ilmiah ditarik dan dikonfirmasi ulang secara konsisten demi menjamin autentisitas luaran penelitian yang responsif terhadap tujuan awal.

Rigoritas dan kredibilitas temuan dalam studi ini dijamin melalui pendekatan triangulasi ganda, yang mencakup aspek sumber dan metode. Eksplorasi triangulasi sumber diaktualisasikan dengan mengomparasikan serta menyelaraskan informasi yang dihimpun via observasi, wawancara mendalam, dan *Focus Group Discussion* (FGD) lintas informan demi mereduksi bias subjektif. Sementara itu, triangulasi metode ditempuh melalui konfrontasi silang antar-teknik artikulasi data, meliputi observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Guna memfinalisasi akurasi riset, peneliti mengonfirmasikan hasil interpretasi kepada guru selaku informan kunci melalui mekanisme *member check*, sehingga diperoleh konstruksi pemaknaan yang adaptif dan representatif terhadap realitas empiris di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan game edukasi *Wayground* pada evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Muslimat NU Palangka Raya dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan teknis, pelaksanaan evaluasi, dan refleksi hasil evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, guru terlebih dahulu menyusun soal evaluasi pada platform *Wayground* dengan menyesuaikan indikator materi Asmaul Husna untuk siswa kelas III. Guru mengungkapkan bahwa penyusunan soal pada platform digital membutuhkan penyesuaian khusus agar soal lebih ringkas dan mudah dipahami siswa dalam batas waktu tertentu.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses persiapan teknis membutuhkan waktu tambahan, terutama pada tahap koneksi perangkat dan log-in siswa ke platform *Wayground*. Beberapa siswa yang belum terbiasa menggunakan platform digital memerlukan pendampingan langsung dari guru. Meskipun demikian, suasana kelas terlihat lebih antusias dibandingkan evaluasi konvensional berbasis kertas.

Tabel 1.

Tahap Penggunaan Game Edukasi *Wayground*

No.	Tahapan	Kegiatan
1.	Persiapan Soal	Guru menyusun soal evaluasi pada platform <i>Wayground</i>
2.	Persiapan Teknis	Menghubungkan perangkat, proyektor, dan akses internet
3.	Pelaksanaan Evaluasi	Siswa mengerjakan soal melalui perangkat digital
4.	Analisis Hasil	Guru melihat hasil evaluasi secara otomatis melalui dashboard
5.	Refleksi Pembelajaran	Guru mengevaluasi materi yang masih sulit dipahami siswa

Berdasarkan hasil observasi selama tiga sesi evaluasi, terjadi perubahan atmosfer kelas yang cukup signifikan. Pada evaluasi konvensional, siswa cenderung terlihat tegang dan pasif. Namun, ketika evaluasi menggunakan game edukasi *Wayground* dimulai, siswa tampak lebih aktif, fokus, dan menunjukkan ekspresi antusias selama menjawab soal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa elemen

game edukasi mampu menciptakan joyful learning dalam proses evaluasi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kapp (2012, p. 10) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui elemen permainan yang menarik.

Hasil Focus Group Discussion (FGD) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa evaluasi menggunakan *Wayground* lebih menyenangkan dibandingkan ujian tertulis biasa. Siswa mengaku tidak terlalu takut melakukan kesalahan karena evaluasi terasa seperti permainan. Salah satu siswa menyampaikan bahwa ketika mengalami kekalahan dalam permainan, siswa merasa terdorong untuk belajar kembali agar memperoleh hasil yang lebih baik pada sesi berikutnya.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wayground* mampu mengurangi kecemasan belajar (*test anxiety*) yang biasanya muncul pada evaluasi konvensional. Selain itu, muncul motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari kembali materi secara mandiri di luar jam pelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi setelah mengikuti evaluasi berbasis game edukasi.



Gambar 1.
Penggunaan Game Edukasi *Wayground*

Berdasarkan dokumentasi, siswa terlihat fokus menggunakan perangkat komputer saat mengikuti evaluasi berbasis game edukasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa ketika mengalami kendala teknis selama pelaksanaan evaluasi. Interaksi antarsiswa juga terlihat lebih aktif dan komunikatif dibandingkan evaluasi konvensional.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *Wayground* juga menciptakan dinamika sosial yang positif di dalam kelas. Setelah hasil leaderboard ditampilkan, siswa memberikan tepuk tangan kepada teman yang memperoleh skor tertinggi tanpa menunjukkan perilaku mengejek siswa lain. Hal ini menunjukkan bahwa kompetisi yang tercipta dalam evaluasi berbasis game lebih bersifat kompetisi sehat dan mendorong siswa untuk berkembang bersama.

Dari perspektif guru, penggunaan game edukasi *Wayground* memberikan manfaat administratif yang cukup signifikan. Guru tidak perlu lagi melakukan koreksi jawaban secara manual karena sistem secara otomatis menampilkan nilai dan analisis hasil evaluasi siswa. Guru juga dapat melihat soal-soal yang paling banyak dijawab salah oleh siswa sehingga mempermudah proses refleksi pembelajaran.

Tabel 2.
Manfaat Penggunaan Game Edukasi Wayground

No.	Aspek	Manfaat
1.	Efisiensi Waktu	Koreksi jawaban dilakukan otomatis oleh sistem
2.	Analisis Pembelajaran	Guru dapat melihat soal yang sulit dipahami siswa
3.	Motivasi Siswa	Siswa lebih antusias mengikuti evaluasi
4.	Interaktivitas	Pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton
5.	Monitoring Nilai	Hasil evaluasi dapat dipantau secara langsung

Meskipun demikian, guru juga menemukan beberapa kendala dalam penggunaan platform ini. Salah satu kendala utama adalah fitur speed bonus yang mendorong siswa menjawab soal terlalu cepat tanpa membaca secara teliti. Guru menilai bahwa kondisi tersebut dapat memengaruhi validitas hasil evaluasi karena skor tidak sepenuhnya mencerminkan pemahaman materi siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari dan Hidayat (2023, p. 42) yang menyatakan bahwa evaluasi berbasis waktu berpotensi mengurangi ketelitian siswa dalam membaca soal.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa hambatan utama dalam penggunaan game edukasi Wayground adalah keterbatasan infrastruktur digital madrasah. Pada salah satu sesi evaluasi, koneksi internet mengalami gangguan sehingga beberapa perangkat siswa mengalami keterlambatan respons. Kondisi tersebut menyebabkan siswa merasa panik karena waktu pengerjaan tetap berjalan saat jaringan melambat.

Selain masalah jaringan internet, keterbatasan jumlah perangkat komputer juga menjadi kendala dalam pelaksanaan evaluasi. Sebagian siswa menggunakan perangkat pribadi dengan spesifikasi yang berbeda-beda sehingga memengaruhi kenyamanan dan kecepatan akses selama permainan berlangsung. Perbedaan kualitas perangkat ini berpotensi memengaruhi keadilan asesmen karena siswa dengan perangkat lebih cepat memiliki keuntungan dalam sistem penilaian berbasis waktu.

Berdasarkan hasil pengabdian, penggunaan Wayground memiliki potensi besar sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis game edukasi di Madrasah Ibtidaiyah. Namun, implementasinya memerlukan dukungan infrastruktur digital yang memadai, kompetensi guru dalam mendesain soal digital, serta pengaturan fitur evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar proses evaluasi tetap adil dan mampu mengukur kemampuan siswa secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian, penggunaan Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Muslimat NU Palangka Raya terbukti mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mengurangi kecemasan belajar siswa dibandingkan evaluasi konvensional. Platform ini juga mendorong munculnya motivasi intrinsik siswa untuk mempelajari materi secara mandiri melalui kompetisi berbasis game yang sehat dan sportif. Namun, pengabdian ini menemukan bahwa fitur speed bonus berpotensi menimbulkan bias validitas karena siswa dengan gaya berpikir reflektif cenderung dirugikan dibandingkan siswa yang menjawab secara cepat. Selain itu, keterbatasan infrastruktur digital seperti jaringan internet yang tidak stabil dan perbedaan spesifikasi perangkat siswa menjadi hambatan dalam pelaksanaan evaluasi berbasis digital. Oleh karena itu, pengabdian ini merekomendasikan agar madrasah meningkatkan dukungan infrastruktur digital, guru menerapkan blended assessment dengan memanfaatkan Wayground sebagai evaluasi formatif, serta melakukan penyesuaian pengaturan fitur game agar evaluasi lebih adil dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pengabdian lanjutan juga diperlukan untuk mengkaji dampak penggunaan Wayground terhadap hasil belajar dan retensi materi PAI secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kelancaran pengabdian ini didorong oleh dukungan penuh dari komunitas akademik MI Muslimat NU Palangka Raya, khususnya kepala madrasah, jajaran pendidik, dan siswa yang bertindak sebagai partisipan. Penulis berutang budi atas keterbukaan informasi dan kolaborasi yang diberikan selama eksplanasi ilmiah ini berlangsung. Apresiasi kolektif turut disampaikan kepada semua elemen yang terlibat dalam proses kurasi data hingga penulisan draf final studi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, S. S., Qodir, A., & Mahmudah, I. (2024). The Application Of Deep Learning-Based Learning Model In Increasing Learning Activity. *SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam STAI Syichona Moh. Cholil Bangkalan*, 14(2), 297–313. <https://doi.org/10.62730/syaikhuna.v15i2.7787>
- Anwar, K., Syakur, A., Mahmudah, I., & Priyono, A. A. (2026). Structural Model Of Teacher Work Productivity Based On Discipline And Compensation. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(1), 163–175. <https://doi.org/10.31538/ndhq.v11i1.375>
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment And Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Bower, G. H. (1981). Mood and memory. *American Psychologist*, 36(2), 129–148. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.36.2.129>
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology Of Optimal Experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation And Self-Determination In Human Behavior*. Plenum Press.
- Freire, P. (1972). *Pedagogy of the Oppressed*. Herder and Herder.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kaputri, M. D., Anjani, A., Fitriani, D., & Mahmudah, I. (2021). Implementasi Metode Team Teaching Di Kelas IV As-Salam SDIT Al-Ghazali Palangka Raya. *E-Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jurusan Tarbiyah FTIK IAIN Palangka Raya*, 1–12.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Mahmudah, I., Norhayna, N., Agustina, H. S., & Masruroh, L. (2026). Merangsang Minat Belajar Dengan Metode Ceramah Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Talenta Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 161–171.
- Masrdah, U., Supriadi, G., & Mahmudah, I. (2025). Pengaruh Gaya Mengajar Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *JUMIN: Jurnal Media Informatika*, 6(3), 1687–1696.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nurdiyana, N., Aswar, A., & Mutmainnah, M. (2021). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 6(1), 82–96. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6400](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6400)
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence In Children*. International Universities Press.
- Pratama, R. A., Kurniawati, I., & Maharani, S. (2022). Implementasi Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4173–4183. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2860>
- Rahmat, A. (2024). Tantangan Implementasi Evaluasi Digital Berbasis Platform Di Madrasah Ibtidaiyah Wilayah Terpencil: Studi kasus di Kabupaten Bone. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 6(1), 55–69. <https://doi.org/10.35329/jpim.v6i1.4872>

- Sari, D. P., & Hidayat, R. (2023). Pengaruh Game-Based Assessment Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 101–115. <https://doi.org/10.32478/jipdais.v5i2.1543>
- Spielberger, C. D. (1980). *Test anxiety inventory: Preliminary professional manual*. Consulting Psychologists Press.
- Widoyoko, E. P. (2021). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik* (9th ed.). Pustaka Pelajar.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2022). The Role Of Gamified E-Quizzes On Student Learning And Engagement: An Interactive Gamification Solution For A Formative Assessment System. *Computers & Education*, 165, 104143. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104143>