

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA WAYGROUND DI KELAS II SEKOLAH DASAR**Muhammad Angka Pratama¹, Mutmainnah², Kartika Meilani³**PGSD, Universitas Jambi, Indonesia¹, PGSD, Universitas Jambi, Indonesia², PGSD, Universitas Jambi, Indonesia³Angka29022020@gmail.com¹ nmutmaa02@gmail.com² kartikameilani16@gmail.com³
[*Angka29022020@gmail.com](mailto:Angka29022020@gmail.com)**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar dan minimnya fokus peserta didik Kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan hasil belajar PAI melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi Wayground. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 15 peserta didik Kelas II di SDN 55/1 Sridadi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis objektif dan observasi, dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar kognitif peserta didik. Pada tahap Pra-Siklus, nilai rata-rata kelas hanya mencapai 58,00 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 6,67%. Setelah diterapkannya intervensi media Wayground yang memuat mekanisme kuis dalam video (*embedded interactive video*), hasil evaluasi pada akhir siklus mengalami lonjakan dengan nilai rata-rata kelas mencapai 83,33 dan persentase ketuntasan klasikal menyentuh angka 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media interaktif Wayground terbukti efektif bertindak sebagai instrumen pemusat fokus ulang (*refocusing tool*) yang mampu mendorong antusiasme dan hasil belajar PAI pada siswa kelas rendah secara signifikan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam, Media Wayground, Penelitian Tindakan Kelas..

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes and lack of focus of Class II students in Islamic Religious Education (PAI) subjects due to the dominance of monotonous conventional learning methods. This study aims to describe and analyze the improvement of PAI learning outcomes through the implementation of interactive learning media based on Wayground gamification. This type of research is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model design which is implemented in two cycles. The research subjects were 15 Class II students at SDN 55/1 Sridadi in the even semester of the 2025/2026 academic year. Data collection techniques were carried out through objective written tests and observations, with data analysis using quantitative and qualitative descriptive statistics. The results of the study showed a significant increase in students' cognitive learning outcomes. In the Pre -Cycle stage, the average class score only reached 58.00 with a classical completion percentage of 6.67%. After the implementation of the Wayground media intervention containing a quiz mechanism in the video (embedded interactive video), the evaluation results at the end of the cycle experienced a surge with the average class score reaching 83.33 and the percentage of classical completion reaching 80%. Thus, it can be concluded that the implementation of Wayground interactive media has proven effective in acting as a refocusing instrument that is able to significantly boost the enthusiasm and learning outcomes of Islamic Religious Education in lower grade students.

Keywords: Learning Outcomes, Islamic Religious Education, Wayground Media, Classroom Action Research.

Diterima:
07/06/2026

Direvisi:
10/08/2026

Disetujui:
14/08/2026

Dipublikasi:
26/08/2026

Doi : <https://doi.org/10.51476/dirasah.xxx.xxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar menduduki posisi yang strategis sebagai fondasi awal bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Dalam upaya mewujudkan pembentukan karakter yang kokoh tersebut, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang teramat esensial. PAI di tingkat dasar tidak sekadar berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan teoritis, melainkan menitikberatkan pada asuhan sistematis untuk menanamkan akhlak mulia dan pembiasaan sikap religius secara nyata (Ningsih et al., 2024). Melalui pembelajaran PAI yang bermakna, nilai-nilai kebaikan diharapkan dapat terinternalisasi sehingga peserta didik mampu mengamalkannya dalam kehidupan sosial mereka sehari-hari.

Meskipun tujuan mulia Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting, realitas empiris sering menunjukkan sebaliknya, terutama untuk siswa kelas bawah. Keberhasilan belajar pada rentang usia ini sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis internal, seperti minat dan kemampuan untuk mempertahankan konsentrasi (Yandi et al., 2023). Pada siswa kelas dua sekolah dasar usia 7-8 tahun, fenomena yang dominan adalah siswa tampak kurang fokus, mudah kehilangan konsentrasi, dan cepat bosan selama proses belajar. Hal ini umumnya berakar pada pendekatan pengajaran guru yang masih konvensional, monoton, dan terlalu berpusat pada guru (Yusnita, 2024). Akibatnya, iklim kelas menjadi kaku, siswa cenderung pasif, dan menyebabkan rendahnya tingkat pencapaian belajar PAI yang tidak memenuhi KKM.

Mengatasi tantangan belajar di kelas rendah membutuhkan media pembelajaran interaktif inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak-anak yang menyukai stimulasi visual dan bermain. Penggunaan pendekatan gamifikasi, atau permainan edukatif, dalam pembelajaran terbukti secara teoritis dan praktis dapat merangsang motivasi intrinsik, meningkatkan minat, dan mengubah proses evaluasi yang menegangkan menjadi pengalaman kompetitif yang menyenangkan (Kuron et al., 2024). Salah satu platform digital yang sangat relevan untuk mendukung pendekatan gamifikasi ini adalah Wayground. Platform ini memfasilitasi pendidik dalam merancang konten materi dan instrumen penilaian formatif secara digital dan interaktif (Oktiningrum et al., 2025).

Keunggulan utama dari platform *Wayground* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan kuis secara langsung ke dalam tayangan video (*embedded interactive video*). Melalui mekanisme ini, video edukasi dapat dijeda pada adegan tertentu untuk memunculkan kuis yang harus dijawab oleh siswa. Secara psikologis, kemunculan pertanyaan kuis secara tiba-tiba ini bertindak sebagai instrumen pemusat fokus ulang (*refocusing tool*), yang memaksa siswa usia 7-8 tahun untuk menyimak setiap detail materi secara saksama. Media ini dinilai ampuh dalam menerjemahkan materi PAI yang abstrak menjadi visualisasi konkret, sehingga mampu mendongkrak antusiasme dan perolehan skor hasil belajar siswa. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses

penerapan media *Wayground* dan mengetahui peningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Secara konseptual, hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang dialaminya (Ariyanto et al., 2023). Hasil belajar kognitif, yang menjadi fokus utama penelitian ini, merefleksikan sejauh mana peserta didik mampu memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan yang telah diajarkan oleh guru dalam bentuk skor evaluasi. Ketercapaian hasil belajar yang optimal sangat ditentukan oleh interaksi dinamis antara faktor internal peserta didik, seperti minat, motivasi, dan kesiapan belajar, dengan faktor eksternal berupa kualitas proses pembelajaran yang dirancang guru, termasuk pemilihan strategi dan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa.

Pemilihan media pembelajaran bagi peserta didik Kelas II Sekolah Dasar tidak dapat dilepaskan dari kajian teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Anak usia 7-8 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase ketika kemampuan berpikir logis anak masih sangat bergantung pada objek nyata atau representasi visual yang konkret, dan belum sepenuhnya mampu bernalar secara abstrak (Handika et al., 2022). Pada fase ini, anak juga cenderung memiliki rentang perhatian yang relatif pendek dan mudah teralihkan oleh stimulus di sekitarnya, sehingga guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang variatif, konkret, dan melibatkan unsur permainan agar informasi dapat terserap secara optimal (Ilham & Arba'iyah, 2023). Implikasinya, media pembelajaran PAI bagi siswa kelas rendah semestinya dirancang dengan memperhatikan prinsip visualisasi, interaktivitas, dan pengulangan yang menyenangkan, bukan sekadar transfer informasi secara verbal dan satu arah.

Secara teoretis, gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen permainan, seperti poin, level, papan peringkat (*leaderboard*), lencana (*badge*), dan tantangan berwaktu, ke dalam konteks pembelajaran yang bukan permainan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik peserta didik (Ageng & Legowo, 2022). Mekanisme umpan balik instan yang melekat pada elemen-elemen gamifikasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh kepuasan psikologis segera setelah menjawab suatu pertanyaan, sehingga secara bertahap membentuk sikap positif terhadap proses evaluasi yang sebelumnya dipersepsikan menegangkan (Valentinna et al., 2024). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek yang terlibat langsung, bukan sekadar penerima informasi secara pasif.

Riset terdahulu telah banyak mengonfirmasi efektivitas berbagai platform gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah, misalnya penerapan *Quizizz* yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV dalam kegiatan evaluasi pembelajaran (Ariyanto et al., 2023), pemanfaatan *Gimkit* yang mendongkrak hasil belajar siswa (Agustina et al., 2024), serta penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran teks hikayat tingkat SMA yang berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Amna & Wijayanti, 2024). Dalam konteks pendidikan Islam, kajian Komariyah et al. (2024) turut menegaskan bahwa media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar, sementara Ibad (2024) menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap iklim pembelajaran di jenjang dasar secara umum. Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengangkat penerapan *Wayground* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas rendah sekolah dasar masih sangat terbatas, sehingga penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan tersebut (*research gap*).

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan media pembelajaran interaktif *Wayground* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada peserta didik Kelas II SDN 55/1 Sridadi, serta sejauh mana

peningkatan tersebut terjadi setelah dilaksanakannya tindakan pembelajaran melalui dua siklus.

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian mengenai penerapan media gamifikasi berbasis *embedded interactive video* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas rendah. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mudah diaplikasikan, bagi siswa sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman materi keagamaan, serta bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital.

Mengacu pada kerangka berpikir tersebut, hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: apabila media pembelajaran interaktif *Wayground* diterapkan secara konsisten dan terencana dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka hasil belajar peserta didik Kelas II SDN 55/1 Sridadi akan mengalami peningkatan yang signifikan, baik dilihat dari nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan belajar klasikal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model penelitian ini mencakup empat tahapan utama yang saling berkesinambungan pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pelaksanaan tindakan dirancang untuk berlangsung dalam dua siklus guna memastikan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara konsisten setelah diterapkan intervensi media.

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 55/1 Sridadi pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian melibatkan peserta didik Kelas II dengan jumlah 15 siswa, terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pemilihan subjek dan lokasi ini didasarkan pada temuan objektif mengenai rendahnya rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas tersebut, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik visual anak kelas rendah.

Teknik pengumpulan data yang diaplikasikan meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Data kuantitatif berupa tingkat penguasaan kognitif siswa pada mata pelajaran PAI diukur menggunakan instrumen tes tertulis objektif. Tes ini diberikan dalam dua tahap, yakni *pre-test* sebelum adanya tindakan dan *post-test* pada akhir setiap siklus. Di sisi lain, data kualitatif mengenai keterlaksanaan langkah-langkah penggunaan video interaktif *Wayground* diperoleh melalui lembar pedoman observasi.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *mixed methods*. Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata (*mean*) kelas dan menentukan persentase ketuntasan klasikal siswa pada setiap siklusnya. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dianalisis secara deskriptif persentase guna memberikan gambaran mengenai perbaikan situasi kelas dan kelancaran guru dalam mengoperasikan media interaktif. Keabsahan data kualitatif ini juga diuji melalui teknik triangulasi teknik dan sumber. Penelitian tindakan kelas ini ditetapkan berhasil apabila indikator capaian penelitian terpenuhi, yakni minimal 80% dari keseluruhan peserta didik di Kelas II mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta lembar observasi menunjukkan persentase keterlaksanaan tindakan pembelajaran minimal 80%.

Prosedur Pelaksanaan Tindakan

Setiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan melalui dua kali pertemuan pembelajaran yang mengikuti empat tahapan model Kemmis dan McTaggart secara berurutan. Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti bersama guru kolaborator menyusun

Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) yang mengintegrasikan media *Wayground*, menyiapkan konten video pembelajaran beserta kuis interaktif yang disisipkan di dalamnya, serta menyusun instrumen tes dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan (*acting*), guru menerapkan pembelajaran PAI dengan menayangkan video interaktif *Wayground* yang secara otomatis berhenti pada titik-titik tertentu untuk memunculkan pertanyaan kuis yang harus dijawab siswa sebelum tayangan dilanjutkan. Tahap pengamatan (*observing*) dilakukan secara simultan oleh observer menggunakan lembar pedoman observasi untuk merekam keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran serta respons dan partisipasi siswa selama proses berlangsung. Selanjutnya, pada tahap refleksi (*reflecting*), peneliti dan guru kolaborator mendiskusikan temuan pada siklus yang telah dilaksanakan guna mengidentifikasi kendala serta merumuskan langkah perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan belum tercapai secara maksimal.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis. Pertama, instrumen tes berupa soal objektif pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi-kisi materi PAI Kelas II sesuai kompetensi dasar yang berlaku, dan telah melalui proses validasi isi (*content validity*) oleh guru mata pelajaran serta disesuaikan dengan tingkat keterbacaan anak usia 7-8 tahun. Kedua, instrumen nontes berupa lembar observasi yang memuat indikator keterlaksanaan pembelajaran, mencakup aspek kesiapan guru dalam mengoperasikan media, respons dan partisipasi aktif siswa selama sesi kuis interaktif berlangsung, serta suasana kelas secara umum selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Kemampuan kognitif siswa diukur melalui instrumen tes objektif untuk menentukan tingkat penguasaan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif *Wayground*. Jumlah subjek penelitian yang dievaluasi sebanyak 15 siswa Kelas II SDN 55/1 Sridadi. Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, diperoleh distribusi hasil belajar siswa yang disajikan pada tabel berikut.

Nilai	Interval	Kategori Hasil Belajar	Jumlah Siswa Pre-test	Jumlah Siswa Post-test
86–100		Sangat Tinggi	0	6
71–85		Tinggi	1	6
56–70		Sedang	8	3
< 55		Rendah	6	0
Jumlah			15	15

Tabel 1. Distribusi Hasil Belajar PAI Siswa Kelas II

Berdasarkan tabel hasil belajar tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI mengalami perubahan yang sangat positif. Pada hasil *pre-test*, tingkat penguasaan materi siswa didominasi oleh kategori menengah ke bawah. Secara rinci,

tidak terdapat siswa yang mencapai kategori sangat tinggi interval 86–100, hanya 1 siswa berada pada kategori tinggi interval 71–85, 8 siswa berada pada kategori sedang interval 56–70, dan 6 siswa berada pada kategori rendah interval <55.

Setelah diterapkannya tindakan pembelajaran melalui platform *Wayground*, hasil *post-test* menunjukkan pergeseran distribusi nilai yang signifikan ke arah atas. Terdapat 6 siswa yang melesat ke kategori sangat tinggi dan 6 siswa berada pada kategori tinggi. Jumlah siswa pada kategori sedang menyusut menjadi 3 siswa, dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori rendah.

Peningkatan distribusi nilai ini secara linear mendorong pencapaian rata-rata dan ketuntasan klasikal kelas. Pada saat pelaksanaan *pre-test*, nilai rata-rata yang diperoleh siswa hanya 58,00. Mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PAI sebesar 75, hanya terdapat 1 siswa yang tuntas belajar, sehingga ketuntasan klasikal awal sangat rendah yakni 6,67%. Setelah intervensi media *Wayground* diterapkan, hasil *post-test* menunjukkan lonjakan nilai rata-rata kelas menjadi 83,33. Sejalan dengan itu, jumlah siswa yang melampaui KKM bertambah menjadi 12 siswa. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal melonjak hingga menyentuh angka 80%, yang berarti target capaian keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini telah terpenuhi secara utuh.

Perubahan distribusi nilai sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 mengindikasikan adanya pergeseran struktural pada penguasaan materi siswa, bukan sekadar kenaikan nilai pada individu tertentu. Sebelum intervensi, mayoritas siswa (14 dari 15 anak) berada pada kategori sedang dan rendah, yang menandakan pemahaman materi PAI yang belum merata pada tahap pra-siklus. Setelah penerapan media *Wayground* selama dua siklus tindakan, seluruh siswa berhasil beralih ke kategori sedang hingga sangat tinggi, dengan proporsi terbesar (12 dari 15 anak atau 80%) berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pola perubahan ini memperkuat indikasi bahwa intervensi media pembelajaran interaktif memberikan dampak yang menyeluruh terhadap hampir seluruh subjek penelitian, bukan hanya pada sebagian kecil siswa.

Selain data kuantitatif hasil tes, hasil pengamatan yang dilakukan observer selama pelaksanaan tindakan turut mendukung pencapaian indikator keberhasilan penelitian. Keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran berbasis *Wayground* oleh guru berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun, sementara partisipasi dan antusiasme siswa dalam menjawab kuis interaktif pada setiap sesi video menunjukkan kecenderungan yang terus meningkat dari pertemuan ke pertemuan. Temuan kualitatif ini memperkuat data kuantitatif yang telah dipaparkan sebelumnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini, yaitu ketuntasan belajar klasikal dan keterlaksanaan tindakan pembelajaran, telah tercapai secara beriringan.

PEMBAHASAN

Lonjakan rata-rata hasil belajar dari 58,00 menjadi 83,33 membuktikan bahwa penggunaan platform *Wayground* memberikan dampak perbaikan yang substansial pada iklim akademik di Kelas II. Peningkatan pemahaman kognitif ini tidak terlepas dari desain platform *Wayground* yang secara efektif menjawab kebutuhan karakteristik psikologis anak usia 7-8 tahun. Pada fase operasional konkret, siswa membutuhkan stimulasi visual yang nyata untuk mencerna konsep abstrak seperti nilai-nilai PAI. Pendekatan gamifikasi dalam *Wayground* berhasil menggeser pengalaman evaluasi yang sebelumnya kaku menjadi lingkungan yang interaktif dan kompetitif (Kuron et al., 2024).

Peningkatan hasil belajar ini sangat dipengaruhi oleh fitur *embedded interactive video* yang menjadi keunggulan utama *Wayground*. Berhentinya tayangan video secara otomatis pada adegan kunci untuk memunculkan pertanyaan kuis berfungsi sebagai instrumen pemusat fokus ulang (*refocusing tool*). Mekanisme ini secara langsung mereduksi potensi distraksi

dan kebosanan karena siswa termotivasi secara intrinsik untuk menyelesaikan kuis demi melanjutkan tayangan (Kuron et al., 2024). Siswa didorong untuk menyimak setiap detail materi secara saksama sedari awal, yang secara linear berkontribusi pada ketepatan mereka dalam menjawab instrumen evaluasi akhir.

Hasil penelitian ini sejalan dan menguatkan temuan berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas media gamifikasi di sekolah dasar. Kenaikan ketuntasan belajar yang signifikan di Kelas II SDN 55/1 Sridadi ini beresonansi dengan temuan Sari (2024) dan Yusnita (2024) yang membuktikan bahwa platform digital berbasis permainan mampu mendongkrak pencapaian KKM mata pelajaran PAI secara drastis. Secara spesifik, capaian ini memvalidasi hasil penelitian Rizqiyanti (2025) yang menegaskan keandalan *Wayground* sebagai variabel tindakan untuk menaikkan skor ketuntasan klasikal. Inovasi visual yang disajikan terbukti mampu menjembatani hambatan pemahaman siswa kelas rendah, menstimulasi daya kritis secara spontan, dan pada akhirnya mewujudkan hasil belajar PAI yang melampaui target yang diharapkan.

1. Kesesuaian Media dengan Karakteristik Kognitif Anak Usia Kelas Rendah

Efektivitas *Wayground* dalam penelitian ini tidak dapat dilepaskan dari kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa Kelas II yang berada pada tahap operasional konkret. Sebagaimana dijelaskan oleh Handika et al. (2022), anak pada rentang usia ini membutuhkan objek atau representasi visual yang nyata untuk dapat memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak, termasuk nilai-nilai keagamaan dalam mata pelajaran PAI. Tayangan video interaktif pada *Wayground* menghadirkan visualisasi konkret atas materi ajar, sehingga mempermudah siswa dalam mengonstruksi pemahamannya sendiri, sejalan dengan prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar (Ilham & Arba'iyah, 2023).

2. Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari peran unsur gamifikasi yang melekat pada platform *Wayground*, seperti pemberian skor secara langsung dan suasana kompetitif yang menyenangkan. Ageng dan Legowo (2022) menegaskan bahwa unsur-unsur permainan seperti poin dan umpan balik instan mampu mendorong motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian Valentinna et al. (2024) yang membuktikan bahwa media belajar berbasis gamifikasi berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sebab siswa tidak lagi memandang evaluasi sebagai momen yang menegangkan, melainkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Fitur Embedded Interactive Video sebagai Refocusing Tool

Sejalan dengan temuan pada platform gamifikasi lain, seperti *Gimkit* yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui mekanisme kuis interaktif (Agustina et al., 2024), fitur *embedded interactive video* pada *Wayground* dalam penelitian ini berfungsi optimal sebagai instrumen pemusat fokus ulang. Perbedaan mendasar yang menjadi keunggulan *Wayground* terletak pada integrasi kuis langsung ke dalam alur tayangan video, alih-alih menghadirkan kuis sebagai sesi terpisah sebagaimana pada sebagian platform gamifikasi lainnya. Karakteristik ini secara khusus relevan bagi siswa kelas rendah yang rentan kehilangan konsentrasi apabila materi disampaikan secara pasif dan berkepanjangan tanpa jeda interaktif.

4. Relevansi dengan Penelitian Gamifikasi dan Pendidikan Agama Islam Terdahulu

Temuan penelitian ini memperkuat sejumlah hasil kajian terdahulu mengenai efektivitas media berbasis permainan digital dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran

lain di sekolah dasar. Selain beresonansi dengan hasil Sari (2024) dan Yusnita (2024) terkait penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran PAI, hasil ini juga sejalan dengan temuan Ariyanto et al. (2023) mengenai peningkatan motivasi belajar melalui *Quizizz*, serta Amna dan Wijayanti (2024) yang membuktikan bahwa media gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lain di luar konteks eksakta. Dalam konteks pendidikan Islam secara lebih spesifik, capaian penelitian ini juga konsisten dengan temuan Komariyah et al. (2024) dan Ibad (2024) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan dampak positif terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada lembaga pendidikan berbasis Islam.

5. Implikasi Praktis bagi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru PAI di jenjang sekolah dasar, khususnya kelas rendah, perlu mempertimbangkan integrasi media gamifikasi berbasis video interaktif sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif untuk mengatasi persoalan rendahnya fokus dan hasil belajar siswa. Penerapan *Wayground* relatif mudah diadopsi oleh guru karena tidak memerlukan keahlian teknis yang rumit, sementara dampaknya terhadap keterlibatan dan capaian belajar siswa terbukti cukup substansial dalam penelitian ini. Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan platform digital semacam ini bagi guru PAI di sekolah dasar dapat menjadi salah satu agenda prioritas pengembangan profesional guru ke depan.

6. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil temuan. Pertama, subjek penelitian hanya melibatkan 15 siswa pada satu kelas dan satu sekolah, sehingga generalisasi temuan pada konteks yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, pelaksanaan tindakan yang berlangsung dalam rentang waktu terbatas (dua siklus) belum sepenuhnya menggambarkan efektivitas media *Wayground* dalam jangka panjang atau dampaknya terhadap retensi pemahaman siswa setelah intervensi dihentikan. Ketiga, penelitian ini berfokus pada ranah kognitif, sehingga dampak media terhadap ranah afektif dan psikomotorik siswa, termasuk internalisasi nilai-nilai akhlak yang menjadi tujuan utama PAI, belum terukur secara mendalam. Keterbatasan ini membuka ruang bagi penelitian lanjutan dengan desain yang lebih komprehensif.

7. Kesesuaian Wayground dengan Karakteristik Kognitif Anak Usia Kelas Rendah

Efektivitas *Wayground* dalam penelitian ini tidak terlepas dari kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 7-8 tahun yang berada pada tahap operasional konkret. Sebagaimana dijelaskan Handika et al. (2022), anak pada tahap ini memproses informasi secara lebih optimal ketika disajikan melalui representasi visual dan pengalaman langsung dibandingkan penjelasan verbal abstrak semata. Tayangan video interaktif pada *Wayground* menghadirkan visualisasi konkret atas nilai-nilai keagamaan yang sifatnya abstrak, seperti akhlak dan ibadah, sehingga mempermudah siswa dalam membentuk skema pemahaman baru. Temuan ini juga menguatkan pandangan Ilham dan Arba'iyah (2023) bahwa pendekatan konstruktivistik yang melibatkan interaksi aktif siswa dengan media pembelajaran akan menghasilkan pemahaman yang lebih bermakna dan tahan lama dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

8. Peran Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Unsur gamifikasi yang melekat pada *Wayground*, seperti sistem skor dan umpan balik instan, berperan penting dalam membangkitkan motivasi intrinsik siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan temuan Ageng dan Legowo (2022) bahwa

teknik gamifikasi seperti pemberian poin, level, dan tantangan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekolah dasar dalam proses belajar. Penelitian Valentinna et al. (2024) turut mengonfirmasi bahwa media belajar berbasis gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, yang pada gilirannya berkorelasi positif dengan peningkatan hasil belajar. Fenomena serupa tampak pada penelitian ini, di mana antusiasme siswa dalam menjawab kuis yang muncul di sela tayangan video turut mendorong konsentrasi dan keseriusan mereka dalam menyimak materi PAI secara keseluruhan.

Peningkatan hasil belajar ini sangat dipengaruhi oleh fitur *embedded interactive video* yang menjadi keunggulan utama *Wayground*. Berhentinya tayangan video secara otomatis pada adegan kunci untuk memunculkan pertanyaan kuis berfungsi sebagai instrumen pemusat fokus ulang (*refocusing tool*). Mekanisme ini secara langsung mereduksi potensi distraksi dan kebosanan karena siswa termotivasi secara intrinsik untuk menyelesaikan kuis demi melanjutkan tayangan (Kuron et al., 2024). Siswa didorong untuk menyimak setiap detail materi secara saksama sedari awal, yang secara linear berkontribusi pada ketepatan mereka dalam menjawab instrumen evaluasi akhir. Mekanisme serupa turut ditemukan pada penerapan platform gamifikasi lain seperti *Gimkit*, yang menurut Agustina et al. (2024) efektif menjaga perhatian siswa melalui sistem permainan berbasis kecepatan dan ketepatan menjawab, sehingga memperkuat asumsi bahwa integrasi elemen permainan ke dalam evaluasi pembelajaran secara umum berkontribusi positif terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang.

9. Relevansi dengan Penelitian Media Gamifikasi Terdahulu

Hasil penelitian ini sejalan dan menguatkan temuan berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas media gamifikasi di sekolah dasar. Kenaikan ketuntasan belajar yang signifikan di Kelas II SDN 55/1 Sridadi ini beresonansi dengan temuan Sari (2024) dan Yusnita (2024) yang membuktikan bahwa platform digital berbasis permainan mampu mendorong pencapaian KKM mata pelajaran PAI secara drastis. Secara spesifik, capaian ini memvalidasi hasil penelitian Rizqiyanti (2025) yang menegaskan keandalan *Wayground* sebagai variabel tindakan untuk menaikkan skor ketuntasan klasikal, meskipun pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda. Sejalan dengan itu, temuan Komariyah et al. (2024) dan Ibad (2024) turut menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi secara konsisten mampu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada berbagai konteks mata pelajaran, termasuk pendidikan agama. Konsistensi temuan lintas penelitian ini memperkuat argumen bahwa gamifikasi bukan sekadar tren sesaat, melainkan strategi pembelajaran yang memiliki landasan teoretis dan empiris yang kokoh.

10. Implikasi Praktis bagi Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru PAI di jenjang sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, perlu mempertimbangkan integrasi media digital interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran rutin, bukan sekadar variasi sesekali. Ketersediaan platform seperti *Wayground* yang relatif mudah diakses dan dioperasikan menjadikannya alternatif yang realistis diterapkan oleh guru tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Selain itu, keberhasilan penelitian ini juga menegaskan pentingnya pelatihan literasi digital bagi guru PAI agar mampu merancang konten video interaktif yang relevan dengan kompetensi dasar kurikulum, sehingga potensi teknologi gamifikasi dapat dimanfaatkan secara optimal dan berkelanjutan.

11. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan yang perlu dikemukakan secara jujur. Pertama, subjek penelitian hanya melibatkan 15 peserta didik pada satu kelas di

satu sekolah dasar, sehingga generalisasi temuan pada populasi yang lebih luas perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, penelitian tindakan kelas ini hanya dilaksanakan dalam dua siklus dengan durasi waktu yang relatif terbatas, sehingga belum dapat menggambarkan dampak jangka panjang dari penerapan media *Wayground* terhadap retensi pemahaman siswa. Ketiga, penelitian ini berfokus pada hasil belajar ranah kognitif, sementara dampak media terhadap ranah afektif dan psikomotorik siswa belum dikaji secara mendalam. Keterbatasan-keterbatasan tersebut membuka ruang bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan desain penelitian yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif *Wayground* terbukti secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa Kelas II SDN 55/1 Sridadi. Peningkatan ini dibuktikan secara kuantitatif melalui lonjakan ketuntasan belajar klasikal dari tahap Pra-Siklus yang hanya sebesar 6,67% (rata-rata 58,00) menjadi 80% (rata-rata 83,33) pada akhir siklus pembelajaran. Secara kualitatif, fitur *embedded interactive video* pada *Wayground* berhasil berfungsi sebagai instrumen pemusat fokus ulang (*refocusing tool*), yang secara efektif mengubah iklim kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan mempermudah siswa usia kelas rendah dalam mencerna materi keagamaan yang abstrak.

Temuan ini juga mengonfirmasi relevansi teori perkembangan kognitif Piaget dan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran anak usia sekolah dasar, sekaligus memperkuat posisi *Wayground* sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang layak dipertimbangkan oleh guru PAI dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas rendah.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar dapat menjadi solusi konkret atas persoalan rendahnya fokus dan hasil belajar pada mata pelajaran PAI di kelas rendah, sekaligus memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di jenjang sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, beberapa saran diajukan sebagai berikut. Pertama, bagi guru PAI di sekolah dasar, disarankan untuk mulai mengintegrasikan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi seperti *Wayground* secara berkala dalam kegiatan pembelajaran maupun evaluasi, khususnya pada kelas rendah, guna menjaga fokus dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, bagi pihak sekolah, perlu disediakan dukungan sarana teknologi seperti proyektor dan akses internet yang memadai serta pelatihan pemanfaatan platform digital pembelajaran bagi guru secara berkelanjutan. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan subjek yang lebih banyak dan beragam, memperpanjang durasi tindakan, serta mengukur dampak media *Wayground* tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotorik peserta didik, termasuk internalisasi akhlak sebagai inti dari tujuan Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng, Y., & Legowo, S. (2022). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Islamic and Social Political Education (JISPE)*, 3(1), 13-30.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi:

- Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475-1484.
- Amna, I., & Wijayanti, S. (2024). Pemanfaatan Wordwall untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Teks Hikayat pada Siswa SMA. *Alfabeta: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 45-58.
- Ariyanto, T. P., Harsan, T., & Hadiprasetyo, K. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Aplikasi Quizizz dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-13.
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witorsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124-140.
- Ibad, W. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 5(1), 56-64.
- Ilham, M., & Arba'iyah, L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Multilingual*, 3(3), 231-240.
- Komariyah, K., Hasan, M., Chumaidah, A., Huda, N., & Utami, S. (2024). Technological Innovation in Islamic Education: Exploring the Impact of Gamification-Based Media on Enhancing Elementary School Students' Learning Creativity. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 8(1), 13-28.
- Kuron, M. A., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. K. (2024). *Gamifikasi Dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground, dan Wordwall*. Tahta Media Group.
- Ningsih, I. W., Ulfah, Mayasari, A., Arifudin, O., & Kartika, I. (2024). Manajemen pembelajaran pendidikan agama islam dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23-37.
- Oktiningrum, W., Wardhani, D. A. P., Zuhroh, L., Muslihasari, A., & Wibowo, A. (2025). Integrasi Platform Digital Wayground dalam Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2).
- Rizqiyanti, I., Itqan, M. S., & Babun. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Game Wayground Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IX MTsN 1 Probolinggo. *LAPLACE: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Sari, N. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2).
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722-1732.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13-24.
- Yusnita, R. (2024). Penggunaan Media World Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. *Journal of Community Dedication*, 4(1), 181-193.