



PENDAMPINGAN PENGGUNAAN *WAYGROUND* SEBAGAI MEDIA EVALUASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PAI PADA SISWA SMKN TUTUR

ASSISTANCE IN THE USE OF WAYGROUND AS AN EVALUATION MEDIA TO INCREASE ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION LEARNING MOTIVATION IN SMKN TUTUR STUDENTS

Nike Febrian Imelda¹, Putri Nur Syifah², M. Jamhuri³

^{1,2,3}Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

e-mail: nikefebrian200@gmail.com

ABSTRAK

Integrasi teknologi digital menjadi kebutuhan utama dalam pembelajaran abad 21 untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan relevan bagi generasi digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendampingan penggunaan *Wayground*, media evaluasi digital berbasis gamifikasi. Metode *Participatory Action Research (PAR)* diterapkan dengan tahap persiapan, pelaksanaan pendampingan, serta evaluasi dan refleksi bersama guru dan siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi dan antusiasme siswa, efisiensi penilaian melalui umpan balik otomatis dan laporan real-time, serta peningkatan pemahaman materi PAI. Tingkat partisipasi siswa dalam evaluasi meningkat dari rata-rata $\pm 55\%$ sebelum pendampingan menjadi $\pm 85\%$ setelah implementasi *Wayground*. Selain itu, waktu koreksi yang sebelumnya membutuhkan ± 2 hari berkurang menjadi hanya beberapa menit melalui pemrosesan otomatis. *Wayground* mampu mengurangi kejenuhan evaluasi konvensional sekaligus mendorong pengembangan kompetensi digital siswa. Platform ini juga memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif dengan fitur interaktif yang menarik serta mudah diakses kapan saja. Temuan ini menegaskan *Wayground* sebagai alternatif inovatif dan efektif dalam pelaksanaan asesmen PAI berbasis teknologi di era digital yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Wayground*

ABSTRACT

The integration of digital technology is a key requirement in 21st century learning to create an interactive and relevant learning process for the digital generation. This community service activity aims to increase student motivation and participation in Islamic Education (PAI) assessment through guidance on the use of *Wayground*, a gamified digital assessment tool. The *Participatory Action Research (PAR)* method was applied, consisting of preparation, implementation of guidance, and evaluation and reflection with teachers and students. The results showed a significant increase in student participation and enthusiasm, improved assessment efficiency through automatic feedback and real-time reports, and enhanced understanding of PAI material. Student participation in evaluation increased from an average of $\pm 55\%$ before mentoring to $\pm 85\%$ after *Wayground* implementation. In addition, the correction time, which previously took ± 2 days, was reduced to only a few minutes through automatic processing. *Wayground* was able to reduce the boredom of conventional evaluation while encouraging the development of students' digital competencies. This platform also facilitates independent and collaborative learning with interactive features that are engaging and easily accessible at any time. These findings confirm *Wayground* as an innovative and effective alternative in the implementation of technology-based PAI assessments in the digital era, which can be implemented sustainably to improve learning quality and achieve optimal educational goals.

Keywords: Learning Evaluation, Learning Motivation, *Wayground*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong integrasi media digital dalam proses pembelajaran, termasuk dalam evaluasi akademik. Dalam konteks pembelajaran abad 21, penggunaan media digital tidak hanya menjadi pilihan inovatif, tetapi kebutuhan agar proses pendidikan tetap relevan dengan karakter generasi digital yang akrab dengan lingkungan berbasis teknologi (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024).

Dalam ranah pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), transformasi pendekatan evaluasi melalui media digital seperti *Wayground* berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Gamifikasi yang menggabungkan elemen tantangan, kompetisi positif, dan umpan balik instan sering kali mampu menumbuhkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik dalam belajar (Fauziyah et al., 2025). Harapannya, evaluasi tidak lagi dipandang sebagai beban, tetapi menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menantang dan memicu keinginan memahami materi lebih mendalam. Namun kenyataannya, praktik evaluasi pembelajaran di banyak sekolah masih didominasi metode tradisional seperti tes tulis atau lembar kerja manual. Kondisi tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran PAI di SMKN Tukur, di mana siswa menunjukkan antusiasme rendah dalam mengikuti evaluasi karena metode yang monoton dan kurang relevan dengan gaya belajar digital (Putra et al., 2024). Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi belajar, yang tercermin pada minimnya partisipasi aktif dan sikap pasif siswa selama proses evaluasi.

Masalah utama yang perlu diatasi adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti evaluasi PAI akibat metode evaluasi yang belum mampu menstimulus keterlibatan emosional dan kognitif mereka. Evaluasi konvensional juga kurang memberikan ruang kompetisi sehat dan interaksi yang diperlukan untuk meningkatkan kesadaran belajar dan rasa percaya diri siswa (Azizah et al., 2024).

Hal ini dapat memunculkan kesenjangan antara potensi teknologi dan

gamifikasi sebagai media efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dengan praktik evaluasi yang masih konvensional dan belum adaptif terhadap perkembangan digital pendidikan.

Berdasarkan kondisi di atas, pendampingan penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui pendekatan berbasis gamifikasi, dan mendorong transformasi praktik evaluasi ke arah yang lebih partisipatif dan relevan dengan budaya digital. Pendampingan penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi bukan sekadar inovasi semata, tetapi langkah penting untuk merevitalisasi proses pembelajaran PAI dan menyesuaikannya dengan realitas generasi digital.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pendampingan menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)* dengan melibatkan partisipasi aktif 36 siswa kelas X DKV sebagai subjek kegiatan. Karakteristik partisipan meliputi siswa dengan tingkat literasi digital dasar hingga menengah, memiliki akses perangkat smartphone, dan sebelumnya terbiasa mengikuti evaluasi berbasis tes tulis konvensional.

Tahapan kegiatan pendampingan ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

a. Melakukan observasi kelas

Observasi kelas dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran PAI di SMKN Tukur, termasuk gaya mengajar guru, tingkat partisipasi siswa, ketersediaan sarana pembelajaran, serta pola evaluasi yang selama ini digunakan. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan riil di lapangan sehingga penggunaan *Wayground* dapat dirancang sesuai konteks

kelas, bukan sekadar penerapan teknologi tanpa relevansi praktis. Selain itu, observasi membantu mengetahui kemungkinan kendala seperti literasi digital siswa yang bervariasi atau keterbatasan perangkat yang tersedia.

- b. Melakukan koordinasi dengan guru PAI

Koordinasi dengan guru PAI dilakukan untuk menyusun rencana teknis dan pedagogis kegiatan pendampingan. Guru berperan secara aktif dalam menentukan materi evaluasi yang akan digunakan pada *platform Wayground*, menyusun butir soal, serta menetapkan indikator penilaian yang selaras dengan tujuan pembelajaran PAI. Selain itu, guru turut terlibat dalam perancangan strategi pelaksanaan pendampingan, termasuk pembagian peran selama intervensi, pemantauan keterlibatan siswa secara langsung melalui *dashboard Wayground*, serta pemberian arahan motivasional ketika siswa mengalami kesulitan teknis maupun konseptual. Dengan demikian, koordinasi tidak sekadar bentuk komunikasi administratif, tetapi kolaborasi aktif untuk memastikan implementasi *Wayground* berfungsi sebagai bagian dari proses pembelajaran dan bukan sekadar uji coba teknologi.

- c. Mempersiapkan perangkat teknologi (komputer, *smartphone*, *platform Wayground*, dan kuota internet).

Persiapan perangkat meliputi penyediaan komputer dan *smartphone* yang akan digunakan oleh siswa, instalasi dan pengaturan media *Wayground*, serta ketersediaan kuota internet

yang memadai. Perangkat dan jaringan dipastikan berfungsi sebelum kegiatan berlangsung agar proses pendampingan berjalan efektif tanpa hambatan teknis yang dapat mengganggu fokus pembelajaran. Selain perangkat fisik, kesiapan akun dan akses aplikasi *Wayground* juga dipastikan agar siswa dapat langsung mempraktikkan evaluasi digital selama sesi pendampingan.

2. Metode Pelaksanaan dalam Proses Pendampingan Penggunaan *Wayground*

- a. Tahap Pengantar
- b. Tahap Pendampingan
- c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi kelas



Gambar 1. Observasi Kelas

Berdasarkan dokumentasi foto observasi kelas, terlihat bahwa siswa sedang mengerjakan soal secara konvensional menggunakan kertas dan alat tulis. Seluruh siswa tampak fokus menulis di meja masing-masing tanpa adanya penggunaan perangkat digital meskipun diperbolehkan membawa ponsel. Hasil observasi ini menegaskan bahwa proses evaluasi masih berbasis manual dan belum terintegrasi dengan teknologi digital.

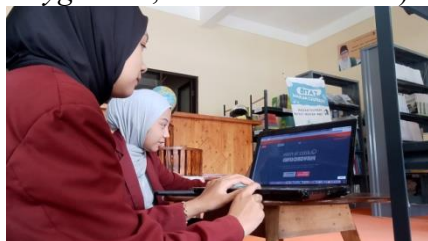
- b. Melakukan koordinasi dengan guru PAI



Gambar 2. Koordinasi dengan Guru PAI

Foto dokumentasi menunjukkan proses koordinasi antara tim pelaksana dengan guru. Diskusi berlangsung intens di ruang perpustakaan dengan suasana formal namun komunikatif. Dari hasil pertemuan tersebut disepakati penggunaan media *Wayground* sebagai platform evaluasi pembelajaran, termasuk perencanaan pembuatan konten evaluasi yang akan diterapkan pada sesi pendampingan berikutnya. Kesepakatan ini menjadi langkah awal dalam persiapan implementasi evaluasi digital di kelas.

- c. Mempersiapkan perangkat teknologi (komputer, *smartphone*, platform *Wayground*, dan kuota internet).



Gambar 3. Persiapan Perangkat Digital

Foto dokumentasi memperlihatkan kegiatan uji coba perangkat digital sebelum pelaksanaan pendampingan. Terlihat laptop dan ponsel yang ada kuota internetnya digunakan untuk mengakses platform

Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran. Proses ini dilakukan untuk memastikan kesiapan perangkat dan kelancaran penggunaan aplikasi. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media *Wayground* dapat dioperasikan dengan baik dan siap diterapkan pada sesi pendampingan di kelas.

3. Metode Pelaksanaan dalam Proses Pendampingan Penggunaan *Wayground*

- a. Tahap Pengantar

Tahapan pengantar dalam kegiatan ini berfokus pada orientasi awal mahasiswa mengenai transformasi platform pembelajaran digital. *Wayground* diperkenalkan sebagai ekosistem pembelajaran interaktif yang lebih komprehensif, dirancang untuk mendukung proses belajar yang kolaboratif, adaptif, dan terintegrasi dengan kebutuhan pendidikan modern. Perubahan ini menegaskan urgensi pemanfaatan teknologi yang mampu menyediakan ruang belajar yang lebih fleksibel, personal, serta mendukung kreativitas pendidik dan peserta didik.



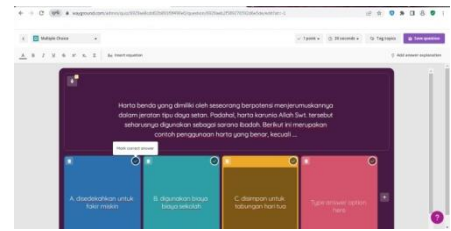
Gambar 4. Platform *Wayground*

Gambar diatas menampilkan interface *Wayground* sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi yang menawarkan fitur pembuatan soal, dashboard hasil, dan elemen permainan.

b. Tahap Pendampingan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan, di mana siswa didampingi secara langsung dalam praktik menggunakan *Wayground* sebagai media evaluasi pembelajaran. Siswa didampingi secara langsung dalam praktik menggunakan *Wayground* untuk mengerjakan kuis berbasis gamifikasi. Guru berperan penting melalui bimbingan teknis, motivasi verbal, dan pemantauan proses pengerjaan soal secara real-time melalui *dashboard Wayground*. Hal ini membantu siswa mengatasi kecemasan evaluasi dan meningkatkan keberanian mencoba. Sebelum pendampingan, banyak siswa merasa evaluasi pembelajaran bersifat monoton sehingga partisipasi dan motivasi cenderung rendah. Melalui pendampingan penggunaan *Wayground*, siswa mulai memahami fitur-fitur evaluasi yang bersifat *gamified* dan menyenangkan. Hasilnya, motivasi dan partisipasi siswa meningkat secara signifikan, ditandai dengan keterlibatan aktif selama proses evaluasi. Pengerjaan soal tidak lagi dianggap sebagai tekanan, melainkan menjadi pengalaman formatif yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan menyenangkan.

Kegiatan memperlihatkan proses penyusunan soal evaluasi di platform *Wayground* dengan format *multiple choice*.



Gambar 5. Contoh Desain Soal Evaluasi

Kegiatan selanjutnya yaitu pendampingan evaluasi berbasis digital menggunakan *Wayground* di dalam kelas. Pemanfaatan teknologi mendukung asesmen pembelajaran secara lebih interaktif dan mandiri.



Gambar 6. Pendampingan di Kelas

Gambar diatas menunjukkan siswa sedang mengerjakan kuis digital menggunakan perangkat masing-masing dengan pendampingan langsung dari guru dan tim pelaksana.

Platform *Wayground* digunakan untuk mengerjakan soal evaluasi berbasis game.

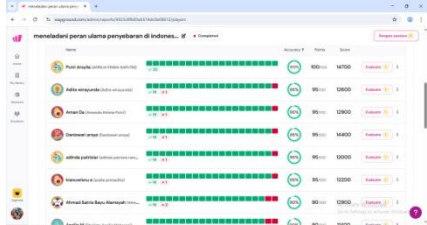


Gambar 7. Contoh Kuis

Gambar memperlihatkan salah satu contoh soal interaktif berbasis gamifikasi yang dikerjakan siswa melalui *Wayground*.

Tahapan selanjutnya yaitu melihat dan merekap laporan hasil belajar siswa di *platform*

Wayground. Platform ini menyediakan *dashboard* evaluasi yang informatif, memudahkan pendidik memonitor tingkat ketuntasan dan performa siswa secara cepat dan visual.



Gambar 8. Laporan Hasil Belajar Siswa

Gambar diatas menunjukkan tampilan *dashboard* laporan hasil evaluasi pada platform *Wayground* yang memperlihatkan distribusi skor siswa secara otomatis, termasuk persentase ketuntasan dan grafik performa, sehingga memudahkan guru mengambil keputusan tindak lanjut.

Dari keseluruhan proses pendampingan, terlihat bahwa siswa mampu beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital. Penggunaan *Wayground* dalam evaluasi pembelajaran mengubah proses penilaian dari model konvensional berbasis kertas menjadi evaluasi digital interaktif dengan umpan balik instan. Guru menyusun kuis, siswa mengerjakan melalui perangkat masing-masing, kemudian platform secara otomatis memproses skor dan laporan hasil. Mekanisme ini membuat evaluasi lebih cepat, objektif, dan berbasis data, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa melalui unsur gamifikasi serta kompetisi sehat antar peserta.

Perubahan ini menunjukkan pergeseran paradigma dari

evaluasi pasif menjadi praktik pembelajaran partisipatif. Dampaknya terlihat pada meningkatnya motivasi siswa untuk terlibat aktif dan meningkatnya partisipasi selama proses evaluasi, terutama karena mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan tes tertulis tradisional (Destriana, 2025).

Dengan demikian, tahap pendampingan ini menghasilkan dua dampak utama: pertama, meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran, ditandai dengan keterlibatan lebih aktif dan respons positif terhadap format kuis digital interaktif; kedua, efisiensi dan objektivitas evaluasi, karena proses penilaian lebih cepat dan analitik hasil memungkinkan guru merancang tindak lanjut pembelajaran secara lebih tepat.

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi kegiatan penggunaan *Wayground* dalam pembelajaran dilakukan dengan membandingkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pendampingan. Perubahan signifikan tampak pada tiga indikator utama: tingkat partisipasi siswa selama evaluasi, motivasi belajar, serta efektivitas *feedback* dalam memperbaiki pemahaman materi. Sebelum pendampingan, sebagian besar siswa mengikuti evaluasi secara pasif melalui tes tertulis konvensional, dengan tingkat partisipasi rata-rata hanya $\pm 55\%$ karena banyak siswa merasa bosan dan tertekan oleh format ujian yang monoton. Setelah pendampingan dan penerapan *Wayground*, partisipasi

meningkat hingga $\pm 85\%$ karena siswa terlibat langsung dalam kuis interaktif berbasis gamifikasi dan memperoleh umpan balik otomatis yang memudahkan mereka mengetahui kesalahan tanpa harus menunggu koreksi manual guru.

Hasil pendampingan menunjukkan peningkatan nyata dalam respons dan performa siswa. Waktu yang dibutuhkan guru untuk mengoreksi hasil evaluasi menurun drastis dari ± 2 hari setelah ujian menjadi hanya beberapa menit karena sistem memproses skor secara otomatis. Sementara itu, motivasi belajar meningkat ditandai dengan meningkatnya antusiasme siswa untuk mengulang kuis dan memperbaiki skor. Selain itu, guru dapat mengidentifikasi kelemahan konsep atau materi tertentu melalui laporan analitik, sehingga tindak lanjut pembelajaran lebih tepat sasaran. Dampak ini tidak hanya menunjukkan peningkatan efisiensi, tetapi juga perubahan budaya belajar menuju keterlibatan aktif.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Evaluasi Sebelum dan Sesudah Pendampingan

Indikator Evaluasi	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Tingkat Partisipasi	$\pm 55\%$ siswa aktif	$\pm 85\%$ siswa aktif
Motivasi Belajar	Rendah, cenderung pasif	Tinggi, antusias dan kompetitif
Waktu Koreksi	± 2 hari	Beberapa menit
Kualitas Feedback	Terlambat, manual	Instan dan personal
	Dampak langsung meliputi	kegiatan meningkatnya

keterlibatan siswa dan efisiensi penilaian. Dampak tidak langsung terlihat pada perubahan budaya evaluasi menjadi lebih interaktif dan partisipatif.

Tantangan teknis tetap muncul, seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kesenjangan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital. Faktor-faktor ini berpotensi menghambat hasil evaluasi jika tidak ditangani dengan dukungan fasilitas dan pendampingan berkelanjutan. Selain itu, ada risiko *novelty effect*, di mana peningkatan motivasi mungkin berasal dari unsur kebaruan platform digital, sehingga penting untuk memantau apakah peningkatan partisipasi akan bertahan dalam jangka panjang. Meski demikian, refleksi bersama siswa menunjukkan bahwa *Wayground* membantu mereka belajar lebih rileks, berani mencoba, dan menjadikan proses evaluasi sebagai pengalaman yang menyenangkan, bukan beban.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan *Wayground* berhasil meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, sekaligus mengubah pola evaluasi dari yang pasif dan berbasis kertas menjadi proses digital interaktif yang lebih efisien, objektif, dan mendorong pembelajaran aktif. Transformasi ini menandakan bahwa *Wayground* bukan hanya alat kuis digital, tetapi sarana revitalisasi sistem penilaian agar lebih relevan dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pendampingan penggunaan *Wayground* sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN Tuter menunjukkan hasil yang

signifikan baik dari aspek pedagogis maupun teknologis. Dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, siswa terlibat secara aktif dalam seluruh tahapan kegiatan mulai dari penyusunan instrumen evaluasi, pelaksanaan kuis digital, hingga refleksi terhadap hasil penilaian. Keterlibatan aktif ini mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi peserta yang berpartisipasi secara sadar dalam proses penilaian pembelajaran.

Pendampingan penggunaan *Wayground* terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran PAI. Data peningkatan partisipasi dari $\pm 55\%$ menjadi $\pm 85\%$ berasal dari hasil perbandingan tingkat keterlibatan siswa sebelum dan sesudah pendampingan, yang diperoleh melalui rekapitulasi otomatis pada *dashboard Wayground* serta observasi keaktifan siswa dalam proses pengerjaan kuis digital selama sesi pendampingan. Selain itu, efisiensi proses penilaian meningkat secara signifikan: waktu koreksi yang biasanya membutuhkan ± 2 hari menjadi hanya beberapa menit berkat hasil penilaian otomatis dan laporan analitik yang membantu guru mengidentifikasi kelemahan konsep secara tepat dan cepat.

Secara pedagogis, pendampingan ini menegaskan bahwa *Wayground* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi digital, tetapi juga sebagai media belajar yang mampu menciptakan suasana kompetitif positif dan meningkatkan keberanian siswa dalam menunjukkan kemampuan mereka. Untuk mempertahankan dampak positif dalam jangka panjang, diperlukan upaya mitigasi terhadap kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan melalui strategi seperti penyediaan perangkat pinjam pakai, dukungan koneksi sekolah, pelatihan literasi digital berkala, serta diversifikasi konten evaluasi agar efek motivasi tidak hanya bergantung pada *novelty effect*.

Penelitian lanjutan perlu mengeksplorasi perbandingan efektivitas beberapa platform evaluasi digital serta mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar jangka panjang untuk memastikan bahwa

inovasi teknologi benar-benar mendukung kualitas pembelajaran, bukan sekadar mengganti format evaluasi tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. S., Syahidin, S., & Anwar, S. (2024). Implementasi Model Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran PAI di Sman 13 Bandung. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1221-1229.
- Destriana, M., & Farida, A. N. (2025). Integrating *Wayground* in teaching short functional texts: Impacts on students' motivation. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 14 (Special Issue).
- Fauzi, N., Jannah, L. L., & Azis, A. (2024). Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya. *Jurnal Inovasi Pembelajaran PAI Digital*, 3(1), 1-9.
- Fauziyah, N., Fatah, M., & Mahmuda, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15-25.
- Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6), 639.
- Lorenza, D., Istikharah, I., Rahmayanti, N., Wahyuda, A., & Taufiqurrahman, M. (2025). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Di SMP 15 Kota Bengkulu. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu*

- Pendidikan*, 5(3), 192–201.
- Pristiana. (2022). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran PAI Pada Aspek Afektif Siswa Di SMK Negeri 2 Bengkulu Utara. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(2), 209–222.
- Putra, L. D., Arini, A. Y., Nirmala, N. A., & Shafa, A. F. A. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 234–243.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Stephen Kemmis, Robin McTaggart, & Rhonda Nixon, (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore.
- Yulianti, Y. (2024). Gamifikasi Sebagai Pendekatan Inovatif Untuk Peningkatan Pemahaman Dan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran PAI. *Intelektualita: Jurnal Keislaman, Sosial, dan Sains*, 13(2), 265–274.