

Implementasi Pembelajaran Mendalam (PM) Berbasis Gamifikasi Wayground untuk Meningkatkan Literasi Al-Qur'an dan Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Sungai Raya

Abdul Latif¹, Muhammad Husni²

^{1,2} Universitas Al-Qolam Malang

Corresponding Author: e-mail: abdullatif200790@gmail.com

ABSTRACT

Islamic Religious Education, particularly Tajwid instruction, continues to face challenges in fostering students' engagement and learning motivation. This community service program aimed to implement deep learning through gamification using the Wayground platform to enhance students' Qur'anic literacy and learning motivation at SMA Negeri 6 Sungai Raya. The program was conducted from January to May 2026, involving 35 eleventh-grade students in 16 instructional sessions. A participatory mentoring approach was employed, consisting of preparation, implementation, evaluation, and follow-up stages. Students accessed the Wayground platform using their own smartphones, while the teacher utilized a projector to display learning materials, quizzes, and the real-time leaderboard. The results demonstrated that gamification substantially increased student participation, with nearly all students actively engaged in the learning process. The average learning achievement also improved from 65 to 82, accompanied by higher learning motivation, classroom interaction, and enthusiasm for studying Tajwid. Furthermore, offline learning modules and manual gamification strategies effectively sustained instructional activities during internet connectivity and power disruptions. These findings indicate that deep learning integrated with Wayground-based gamification provides an effective instructional alternative for improving Qur'anic literacy, enhancing learning motivation, and creating an active, enjoyable, and student-centered learning environment.

Keywords: Deep learning; Gamification; Wayground; Qur'anic literacy

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Tajwid, masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan pembelajaran mendalam (deep learning) berbasis gamifikasi menggunakan platform Wayground untuk meningkatkan literasi Al-Qur'an dan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 6 Sungai Raya. Kegiatan dilaksanakan pada Januari–Mei 2026 dengan melibatkan 35 siswa kelas XI melalui 16 kali pertemuan. Metode yang digunakan berupa pendampingan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut. Setiap siswa mengakses Wayground menggunakan telepon pintar masing-masing, sedangkan guru memanfaatkan proyektor untuk menampilkan materi, kuis, serta papan peringkat (leaderboard) secara langsung. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa hingga hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar dari 65 menjadi 82, disertai meningkatnya motivasi belajar, interaksi kelas, dan antusiasme siswa

dalam mempelajari materi Tajwid. Strategi mitigasi berupa penyediaan modul luring dan gamifikasi manual juga terbukti menjaga keberlangsungan pembelajaran ketika terjadi kendala jaringan internet maupun listrik. Dengan demikian, implementasi pembelajaran mendalam berbasis gamifikasi Wayground merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi Al-Qur'an, motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran mendalam; Gamifikasi; Wayground; Literasi Al-Qur'an

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi Tajwid, memiliki tantangan tersendiri di SMA Negeri 6 Sungai Raya. Berdasarkan pengalaman praktis di lapangan, ditemukan perbedaan kontras antara metode ceramah konvensional dengan metode pembelajaran berbasis teknologi. Ketika pembelajaran dilakukan tanpa media interaktif, siswa cenderung menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias dalam menyimak materi. Sebaliknya, integrasi platform *Wayground* dalam proses pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa hingga hampir mencapai 100%.

Penggunaan fitur papan skor pada *Wayground* memberikan dampak psikologis positif berupa kebanggaan dan motivasi kompetitif di kalangan siswa. Fenomena siswa yang secara proaktif meminta penggunaan *Wayground* pada pertemuan berikutnya menunjukkan bahwa media ini telah berhasil mengubah persepsi siswa terhadap materi Tajwid yang sebelumnya dianggap sulit menjadi subjek yang menarik. Kemudahan fitur dalam *Wayground* memungkinkan guru untuk mendiversifikasi kuis, sehingga mempercepat pemahaman konsep secara mendalam.

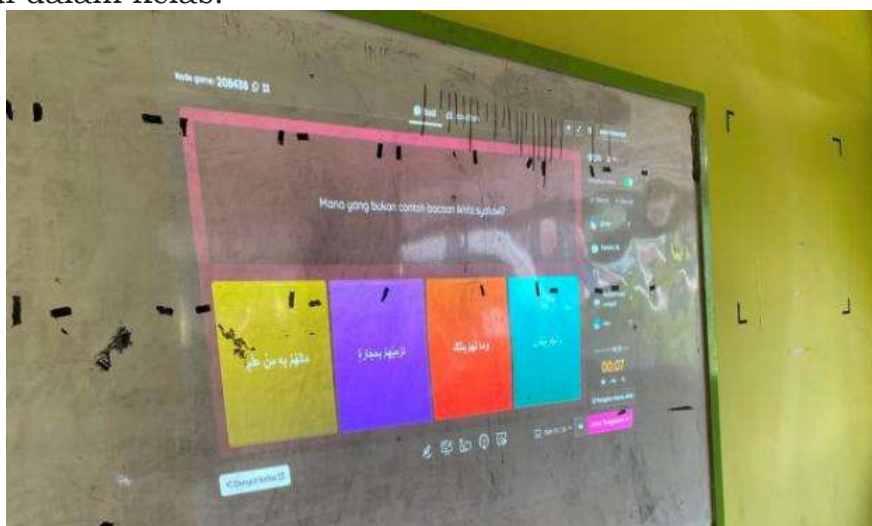
Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan peserta didik. Zahro (2024) melalui systematic literature review menyimpulkan bahwa integrasi elemen permainan, seperti poin, penghargaan, dan tantangan, mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta menciptakan lingkungan belajar Al-Qur'an yang lebih interaktif dan menyenangkan (Zahro, 2024). Senada dengan itu, Hakim dan Arifin (2025) mengemukakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an efektif meningkatkan minat belajar melalui pemanfaatan kuis, reward, dan storytelling yang mampu mempertahankan fokus serta motivasi peserta didik tanpa mengurangi substansi pembelajaran (Hakim & Arifin, 2025). Penelitian Ikhsani dkk. (2025) juga membuktikan bahwa pengembangan e-modul Tajwid berbasis gamifikasi layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca Al-Qur'an, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur poin, level, kuis interaktif, dan pembelajaran berbasis audio (Ikhsani et al., 2026). Sementara itu, Imelda dkk. (2025) menunjukkan bahwa pendampingan penggunaan platform *Wayground* sebagai media evaluasi pembelajaran PAI mampu meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, efisiensi penilaian, serta pemahaman materi siswa melalui umpan balik otomatis dan laporan hasil secara real-time (Imelda et al., 2025). Meskipun demikian, kajian

mengenai implementasi pembelajaran mendalam (deep learning) yang mengintegrasikan gamifikasi Wayground untuk meningkatkan literasi Al-Qur'an pada pembelajaran Tajwid di jenjang sekolah menengah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, pengabdian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan mengimplementasikan pembelajaran mendalam berbasis gamifikasi Wayground sebagai model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat literasi Al-Qur'an melalui pengalaman belajar yang aktif, reflektif, dan bermakna.

Selain itu, efektivitas penggunaan teknologi ini masih menghadapi tantangan teknis, seperti kendala infrastruktur listrik dan stabilitas koneksi internet yang dapat menghambat keberlangsungan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan sebuah program pengabdian yang tidak hanya mengoptimalkan penggunaan *Wayground*, tetapi juga merumuskan solusi alternatif bagi guru untuk menjaga semangat belajar siswa dalam kondisi keterbatasan teknis. Program ini bertujuan untuk membakukan praktik baik (*best practice*) yang telah dilakukan agar menjadi model pembelajaran PAI yang lebih tangguh, sistematis, dan solutif.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Sungai Raya selama periode Januari hingga Mei 2026. Sasaran kegiatan adalah 35 siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Tajwid. Kegiatan dilaksanakan melalui 16 kali pertemuan dengan menerapkan pembelajaran mendalam (deep learning) berbasis gamifikasi menggunakan platform Wayground. Dalam pelaksanaannya, setiap siswa menggunakan telepon pintar (smartphone) milik masing-masing untuk mengakses platform Wayground, sedangkan guru memanfaatkan proyektor sebagai media untuk menampilkan materi, petunjuk pembelajaran, serta hasil evaluasi dan papan peringkat (leaderboard) secara langsung di dalam kelas.



Gambar 1. Pemanfaatan proyektor sebagai media untuk menampilkan materi, petunjuk pembelajaran, serta hasil evaluasi dan papan peringkat (leaderboard)



Gambar 2. Setiap siswa menggunakan smartphone untuk mengakses platform Wayground

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pendampingan partisipatif (*participatory mentoring*), yang menempatkan guru sebagai fasilitator dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Pelaksanaan program terdiri atas empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut.

Tahap Pra-Pelaksanaan (Persiapan)

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi internal dan persiapan teknis untuk menjamin kelancaran program:

1. Survei Kebutuhan: Melakukan pemetaan kemampuan awal siswa terhadap materi Tajwid dan kesiapan literasi digital.
2. Penyusunan Perangkat: Menyiapkan materi Tajwid yang telah dikonversi ke dalam format permainan interaktif di platform Wayground.
3. Koordinasi Mitra: Menetapkan jadwal pendampingan yang sinkron dengan kalender akademik di SMA Negeri 6 Sungai Raya.

Untuk menentukan strategi pembelajaran yang tepat, dilakukan pemetaan kemampuan awal siswa terhadap kemampuan membaca Al-Qur'an dan pemahaman Tajwid dengan mengklasifikasikan siswa ke dalam empat kategori kemampuan:

1. Tutor Sebaya (Level 1): Siswa yang mampu membaca dengan tartil dan mampu membimbing teman sejawatnya.
2. Mandiri (Level 2): Siswa yang sudah mampu membaca Al-Qur'an secara mandiri namun belum mencapai tingkat kemahiran untuk membimbing.
3. Perlu Bimbingan (Level 3): Siswa yang sudah mengenal huruf hijaiyah dan mampu membaca, namun masih memerlukan pendampingan intensif dalam penerapan kaidah Tajwid.
4. Dasar (Level 4): Siswa yang belum memiliki kemampuan membaca Al-Qur'an dan memerlukan pendekatan fundamental.

Hasil pemetaan ini digunakan sebagai dasar untuk menentukan materi kuis di *Wayground* yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan personal.

Tahap Pelaksanaan (Implementasi)

Pelaksanaan program dilakukan melalui serangkaian sesi *workshop* dan pendampingan kelas:

1. Workshop Penggunaan Wayground: Memberikan orientasi kepada siswa mengenai fitur-fitur interaktif *Wayground* sebagai media pendukung pembelajaran PAI.
2. Implementasi Gamified Learning: Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di mana siswa berinteraksi dengan materi Tajwid melalui kuis, tantangan, dan simulasi berbasis permainan di platform *Wayground*.
3. Pendampingan Pembelajaran Mendalam (PM): Guru memberikan bimbingan langsung kepada siswa untuk memastikan konsep-konsep Tajwid yang sulit dipahami dapat terpecahkan melalui umpan balik instan yang tersedia di platform.

Strategi Mitigasi Kendala Teknis

Sebagai antisipasi terhadap kendala teknis (seperti listrik padam atau sinyal buruk), program ini mengintegrasikan strategi solutif:

1. Penyediaan Modul Luring (*Offline*) sebagai Cadangan: Guru menyiapkan lembar kerja cetak yang memiliki alur logika yang sama dengan kuis di *Wayground*.
2. Strategi *Micro-Learning* Berbasis *Cache*: Guru memandu siswa memuat materi di awal sesi saat sinyal stabil.
3. Optimalisasi Metode Gamifikasi Manual: Saat kendala teknis terjadi, guru tetap menjalankan semangat gamifikasi dengan membuat papan skor di papan tulis atau menggunakan kartu soal fisik.

Tahap Pasca-Pelaksanaan (Evaluasi & Keberlanjutan)

Untuk memastikan dampak jangka panjang, dilakukan evaluasi dan monitoring:

1. Evaluasi Hasil: Mengukur peningkatan pemahaman siswa melalui *pre-test* dan *post-test* yang diintegrasikan dalam sistem *Wayground*.
2. Monitoring Keberlanjutan: Memastikan bahwa siswa tetap memiliki akses dan motivasi untuk menggunakan *Wayground* secara mandiri.
3. Penyusunan Laporan Akhir: Mendokumentasikan hasil pengabdian sebagai bahan refleksi dan publikasi ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *Wayground*, kendala teknis seperti ketidakstabilan sinyal internet dan pemadaman listrik menjadi realita yang perlu diantisipasi. Sebagai bentuk pengembangan model pembelajaran yang tangguh (*resilient learning*), program ini mengintegrasikan strategi solutif sebagai berikut:

1. Penyediaan Modul Luring (*Offline*) sebagai Cadangan: Guru menyiapkan materi ajar dalam bentuk lembar kerja cetak yang memiliki alur logika yang sama dengan kuis di *Wayground*, sehingga pembelajaran tetap berjalan substansial meskipun platform digital tidak dapat diakses.
2. Strategi *Micro-Learning* Berbasis *Cache*: Guru dilatih untuk memandu siswa memuat (*loading*) materi atau kuis di awal sesi saat sinyal stabil, atau memanfaatkan fitur *offline mode* jika memungkinkan pada perangkat, sehingga ketergantungan pada koneksi *real-time* dapat dikurangi.

3. Optimalisasi Metode Gamifikasi Tanpa Internet: Saat listrik padam atau sinyal benar-benar hilang, guru tetap menjalankan semangat gamifikasi dengan cara manual, seperti membuat papan skor di papan tulis kelas atau menggunakan kartu soal fisik yang meniru gaya permainan *Wayground*.
4. Penguatan Literasi Digital Mandiri: Memberikan pemahaman kepada siswa bahwa *Wayground* hanyalah alat, dan semangat kompetitif serta antusiasme yang telah terbangun harus tetap terjaga meskipun dalam kondisi keterbatasan teknis.

Peningkatan Antusiasme dan Keterlibatan Siswa

Hasil observasi selama proses pembelajaran PAI materi Tajwid menunjukkan perubahan perilaku siswa yang signifikan sebelum dan sesudah integrasi platform *Wayground*. Penggunaan metode gamifikasi berhasil meningkatkan partisipasi siswa secara drastis, dari kondisi pasif menjadi hampir 100% aktif. Fitur (papan skor) dan Podium Juara menjadi katalis utama yang memicu motivasi kompetitif yang sehat di antara siswa. Kebanggaan yang ditunjukkan siswa saat berhasil menduduki peringkat teratas merupakan bukti keberhasilan media ini dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi pada pencapaian (*achievement-oriented learning*).

Penerapan *Wayground* sebagai instrumen evaluasi memberikan dampak positif pada efektivitas pemahaman materi Tajwid. Berikut adalah ringkasan peningkatan capaian belajar siswa berdasarkan hasil pemetaan dan evaluasi sumatif:

1. Peningkatan Efisiensi: Proses evaluasi dengan *Wayground* terbukti lebih efisien dibandingkan tes berbasis kertas, memungkinkan umpan balik (*feedback*) instan yang membantu siswa memahami kesalahan mereka secara langsung.
2. Data Peningkatan: Terdapat peningkatan rata-rata nilai kelas dari 65 menjadi 82 setelah penggunaan media interaktif secara konsisten selama satu semester.

Program pengabdian ini telah membuktikan bahwa ketergantungan pada teknologi dapat dimitigasi dengan strategi yang tepat. Implementasi modul luring dan metode gamifikasi manual yang disiapkan sebagai cadangan terbukti mampu menjaga konsistensi semangat belajar siswa, bahkan pada kondisi listrik padam atau jaringan internet yang tidak stabil. Hal ini menunjukkan bahwa "semangat belajar" siswa tidak lagi sepenuhnya bergantung pada perangkat, melainkan pada kualitas interaksi pedagogis yang dibangun oleh pengajar.

Keberhasilan ini merupakan hasil dari hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Dedikasi guru dalam menyiapkan materi interaktif hingga larut malam terbukti membuahkan hasil yang sepadan dengan meningkatnya semangat belajar siswa. Temuan ini memperkuat prinsip bahwa kualitas pengajaran sangat berkorelasi dengan antusiasme belajar siswa. Jika terdapat penurunan minat belajar, hal tersebut menjadi sinyal bagi pengajar untuk melakukan evaluasi reflektif terhadap metode dan strategi yang diterapkan, sebagaimana yang telah dipraktikkan dalam program ini.

Keberhasilan integrasi *Wayground* dan pendampingan yang diberikan tidak hanya berdampak pada hasil kognitif di dalam kelas, tetapi juga memicu

motivasi intrinsik siswa di luar jam pembelajaran. Salah satu bukti nyata keberhasilan program ini adalah adanya peningkatan inisiatif siswa untuk belajar lebih dalam melalui sesi privat secara sukarela.

Salah seorang siswa kategori "Mandiri" (Level 2) menunjukkan komitmen belajar yang tinggi dengan mengajukan permohonan bimbingan intensif kepada guru di luar jam sekolah. Dedikasi guru dalam melayani bimbingan ini menciptakan iklim sekolah yang sangat positif. Fenomena ini bahkan menumbuhkan efek domino (*multiplier effect*), di mana siswa lain mulai menunjukkan minat untuk turut serta dalam sesi bimbingan tersebut. Meskipun terdapat hambatan sosial terkait norma pergaulan antargender bagi siswa perempuan yang ingin bergabung, hal ini justru menjadi masukan berharga bagi sekolah untuk merancang sistem pendampingan yang lebih inklusif dan aman bagi seluruh siswa. Pengalaman ini menegaskan bahwa ketika guru memberikan perhatian tulus, siswa akan merespons dengan tanggung jawab dan semangat belajar yang melampaui tuntutan kurikulum formal.

Refleksi Dan Pembelajaran Guru

Implementasi *Wayground* dalam pembelajaran PAI di SMA Negeri 6 Sungai Raya bukan sekadar pemanfaatan teknologi, melainkan sebuah proses transformasi pedagogis yang menuntut dedikasi tinggi dari pihak pengajar. Proses penyusunan materi interaktif di *Wayground* sering kali menuntut waktu dan persiapan yang mendalam, bahkan hingga larut malam. Namun, dedikasi tersebut terbayar ketika melihat antusiasme siswa yang hampir mencapai 100% setiap kali media ini digunakan dalam kelas. Kondisi tersebut melahirkan sebuah refleksi mendalam bagi pengabdian: bahwa "jika siswa tidak menunjukkan semangat dalam belajar, maka terdapat aspek yang perlu dievaluasi pada metode maupun strategi pengajaran yang digunakan". Penemuan ini menjadi fondasi utama dalam program pengabdian ini, di mana guru harus berperan sebagai fasilitator yang kreatif dan reflektif. Ketika siswa merespons pembelajaran dengan antusiasme yang tinggi, hal tersebut secara langsung menjadi stimulus bagi guru untuk semakin bersemangat dalam menyajikan inovasi pembelajaran. Dengan demikian, tercipta sebuah hubungan timbal balik (*reciprocal relationship*) yang positif antara semangat belajar siswa dan inovasi pengajaran guru, yang menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna (*deep learning*).

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Hakim, A., & Arifin, H. N. (2025). GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN: Gamification In Learning The Qur'an. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2). <https://doi.org/10.32478/24hbm261>
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. (Relevan untuk membahas efektivitas metode mengajar).
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge. (Referensi utama untuk konsep *Deep Learning* atau Pembelajaran Mendalam yang Anda minati).

- Ikhsani, S. G., Djono, D., & Muchtarom, M. (2026). Development of a Gamification-Based Tajweed E-Module to Improve the Qur'an Reading Skills of Madrasah Diniyah Students. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 1877–1888. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.4193>
- Imelda, N. F., Syifah, P. N., & Jamhuri, M. (2025). Pendampingan Penggunaan Wayground sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI pada Siswa SMKN Tutur. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 47–55. <https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v4i2.1188>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi dalam Pembelajaran PAI*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. MCB University Press. (Referensi klasik untuk penggunaan teknologi/game dalam pendidikan).
- Pusat Penguatan Karakter (Puspeka) Kemendikbudristek. (2025). *Modul Pelatihan Guru: Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi dan Inovasi Digital*. Diakses dari <https://guru.kemdikbud.go.id>.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson. (Referensi kuat untuk strategi motivasi dan manajemen kelas).
- Sumber Digital & Platform:
- Wayground. (2026). *Fitur dan Panduan Penggunaan Platform untuk Pembelajaran Interaktif*. Diakses dari <https://wayground.com> (Silakan sesuaikan dengan alamat web resmi platform tersebut).
- Zahro, I. M. F. (2024). PEMANFAATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM: MEMBANGUN MOTIVASI SISWA DALAM MENGHAFAAL AL-QUR'AN. *Istinbath*, 16(2), 65–77. <https://doi.org/10.19109/istinbath.v16i2.24824>