



Pelatihan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Digital Guru SMPN 32 Banjarmasin

Ahsanul Haq¹, Priyougie², Mahyuni³ & M. Hendra Sunarya⁴

^{1,2,3,4} Politeknik Negeri Banjarmasin, Indonesia, 70123

Telp: +62 856-5665-9030, Fax: +62511-3307757

E-mail: Ahsanul_haq@poliban.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2025-09-19

Revised : 2025-09-29

Accepted : 2025-09-30

KEYWORDS

Teacher Digital Competence
Wayground
Teacher Training
Community Service
Gamification
Learning Evaluation

KATA KUNCI

Kompetensi Digital Guru
Wayground
Pelatihan Guru
Pengabdian kepada Masyarakat
Gamifikasi
Evaluasi Pembelajaran

ABSTRACT

The current transformation in education demands a fundamental shift in teacher competency, particularly in the utilization of digital technology. However, many teachers still face a gap between basic technical skills and effective pedagogical implementation. This community service project aims to bridge this gap through Wayground application training for teachers at a partner school (SMPN 32 Banjarmasin). The main problems at the school were conventional evaluation methods that were less engaging and provided minimal feedback, as well as teachers' low knowledge of digital interactive learning platforms. The proposed solution was to conduct Wayground application training. The implementation method included a planning stage, a workshop implementation with a participatory approach, and evaluation using a pre-test and post-test design. The evaluation results showed a significant increase in all aspects of teacher competency in using the Wayground application, with an average competency score almost doubling. This training not only succeeded in improving technical skills but also teachers' pedagogical understanding in designing formative evaluations. It was concluded that Wayground application training is an effective and relevant intervention for improving teachers' digital pedagogical competency. Strategic recommendations are directed to schools to institutionalize this practice and to policymakers to replicate this training model on a wider scale to support national education transformation.

ABSTRAK

Transformasi pendidikan saat ini menuntut pergeseran fundamental dalam kompetensi guru, terutama dalam pemanfaatan teknologi digital. Namun, banyak guru masih menghadapi kesenjangan antara kemampuan teknis dasar dan implementasi pedagogis yang efektif. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut melalui pelatihan aplikasi Wayground bagi guru-guru sekolah mitra (SMPN 32 Banjarmasin). Permasalahan utama di sekolah tersebut adalah metode evaluasi konvensional yang kurang menarik dan minim umpan balik, serta rendahnya pengetahuan guru mengenai platform pembelajaran interaktif digital. Solusi yang ditawarkan adalah dengan melaksanakan pelatihan penggunaan aplikasi Wayground. Metode pelaksanaan meliputi tahap perencanaan, implementasi lokakarya dengan pendekatan partisipatif, dan evaluasi menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi Wayground, dengan peningkatan rata-rata skor kompetensi hampir dua kali lipat. Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman pedagogis guru dalam

merancang evaluasi formatif. Disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi Wayground merupakan intervensi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru. Rekomendasi strategis ditujukan kepada sekolah untuk menginstitusionalisasikan praktik ini dan kepada pembuat kebijakan untuk mereplikasi model pelatihan ini dalam skala yang lebih luas guna mendukung transformasi pendidikan nasional.

1. Pendahuluan

Lanskap pendidikan global, termasuk di Indonesia, tengah mengalami pergeseran paradigma yang fundamental. Pergeseran ini didorong oleh dua kekuatan utama: akselerasi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta implementasi kebijakan pendidikan progresif seperti Kurikulum Merdeka. Kombinasi kedua faktor ini menuntut redefinisi peran guru dalam ekosistem pembelajaran. Guru tidak lagi dipandang sebagai satu-satunya sumber informasi utama, melainkan bertransformasi menjadi fasilitator, konselor, dan pembelajar seumur hidup yang memandu siswa dalam menavigasi lautan informasi (Hanifah, et, al., 2025). Transformasi pendidikan yang berbasis teknologi ini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, relevan, dan mampu menjawab tantangan zaman.

Dalam konteks ini, urgensi penguasaan kompetensi digital oleh guru menjadi semakin krusial dan tidak dapat lagi dimaknai sebatas kemampuan teknis mengoperasikan perangkat keras atau lunak. Lebih dari itu, ia telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kompetensi pedagogik seorang pendidik yang mencakup kemampuan untuk merancang proses pembelajaran yang inovatif dan secara strategis memanfaatkan teknologi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Hanifah, et, al., 2025).

Meskipun demikian, berbagai studi dan observasi lapangan menunjukkan adanya sebuah tantangan mendasar. Banyak guru di Indonesia telah memiliki pengetahuan teknologi dasar, namun mereka masih memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk dapat mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran digital secara efektif. Kesenjangan ini menjadi semakin nyata ketika dihadapkan pada tantangan pembelajaran konvensional, terutama pada mata pelajaran yang dianggap abstrak dan sulit oleh siswa, seperti Matematika (Ervina, 2024). Metode pengajaran tradisional dan evaluasi yang monoton sering kali berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, proses evaluasi konvensional seperti tes tulis di kertas tidak hanya memakan waktu dalam proses koreksi tetapi

juga gagal memberikan umpan balik yang cepat dan konstruktif kepada siswa, sehingga momentum untuk perbaikan belajar sering kali hilang (Indriasari, 2024).

Menjawab tantangan tersebut, pemanfaatan teknologi pendidikan yang tepat sangat diperlukan sebagai solusi strategis. Platform pembelajaran interaktif dan alat evaluasi digital terbukti mampu meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber daya pendidikan, memfasilitasi personalisasi pengalaman belajar, dan yang terpenting, secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Surya, et, al., 2023).

Salah satu pendekatan yang paling menjanjikan adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme. Saat ini ada beberapa aplikasi gamifikasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran, seperti Wayground (dulu dikenal dengan nama Quizizz), Kahoot, Quizlet, Classcraft, WorldWall, Educandy dan masih banyak lagi aplikasi lainnya.

Setelah dilakukan survei awal di sekolah mitra (SMPN 32 Banjarmasin), diketahui bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di sekolah tersebut adalah kesulitan dalam melakukan evaluasi pembelajaran seperti membuat soal-soal tugas/latihan dan sekaligus mengolah nilai/skor siswa. Pekerjaan-pekerjaan tersebut dianggap cukup menyita waktu di tengah berbagai macam aktivitas guru lainnya di sekolah. Terkait hal tersebut, maka dirancanglah kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai sebuah intervensi yang terfokus untuk membekali guru dengan kompetensi pedagogik digital dengan tujuan akhir untuk mentransformasi praktik evaluasi dan sekaligus meningkatkan keterlibatan belajar siswa di kelas.

Berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan dalam evaluasi pembelajaran, maka diputuskan untuk memberikan pelatihan aplikasi Wayground untuk guru-guru SMPN 32 Banjarmasin. Hal ini dikarenakan aplikasi-aplikasi Wayground ini selain didukung dengan kelengkapan fitur untuk membuat berbagai macam bentuk kuis interaktif, juga telah terintegrasi dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang memungkinkan guru dapat

membuat soal tugas/latihan serta penilaian dengan mudah dan cepat.

2. Tinjauan Literatur

a. Teori Gamifikasi

Konsep gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan elemen-elemen desain game dan mekanika permainan dalam konteks non-game untuk memotivasi audiens, mempromosikan pembelajaran, dan menyelesaikan masalah (Purba, et, al., 2024). Penting untuk ditekankan bahwa gamifikasi dalam pendidikan bukanlah sekadar "bermain-main di kelas". Ini adalah pendekatan pedagogis yang terstruktur yang memanfaatkan dorongan psikologis manusia terhadap pencapaian, kompetisi, dan pengakuan. Berbagai penelitian telah secara konsisten menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi yang tepat dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, partisipasi aktif di kelas, dan pada akhirnya, berdampak positif pada hasil belajar mereka (Zebua, et, al., 2024). Aplikasi Wayground (sebelumnya dinamakan Quizizz) secara spesifik telah diidentifikasi sebagai salah satu media gamifikasi yang sangat efektif untuk tujuan ini (Valentinna, et, al., 2024).

b. Koneksi dengan Teori Determinasi Diri (*Self-Determination Theory*)

Untuk memberikan kedalaman teoretis dan memastikan bahwa penerapan gamifikasi ini benar-benar memotivasi dari dalam, kerangka solusi ini dihubungkan dengan Teori Determinasi Diri (SDT). Teori ini merupakan teori motivasi makro yang menyatakan bahwa kesejahteraan dan motivasi optimal manusia dapat tercapai ketika 3 (tiga) kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (Ede, 2022). Fitur-fitur aplikasi Wayground secara inheren dirancang untuk memenuhi ketiga kebutuhan ini:

1) Kompetensi (*Competence*)

Kebutuhan untuk merasa efektif dan mampu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Wayground memenuhi kebutuhan ini dengan memberikan umpan balik instan dan positif setiap kali siswa menjawab pertanyaan dengan benar. Perolehan poin, kenaikan peringkat di *leaderboard*, dan perolehan lencana (*badges*) berfungsi sebagai penanda pencapaian yang nyata, yang secara langsung memvalidasi dan memperkuat perasaan kompetensi siswa (Ede, 2022).

2) Otonomi (*Autonomy*)

Kebutuhan untuk merasakan adanya pilihan, kehendak, dan kontrol atas tindakan diri sendiri. Meskipun berada dalam struktur kuis, siswa

merasakan otonomi melalui beberapa cara. Dalam mode pekerjaan rumah, mereka memiliki kontrol atas kecepatan pengerjaan. Penggunaan *power-ups* seperti "kesempatan kedua" atau "bekukan waktu" memberikan elemen pilihan dan strategi.

3) Keterhubungan (*Relatedness*)

Kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain dan menjadi bagian dari sebuah komunitas. Mode permainan langsung (*live game*) secara efektif menciptakan rasa keterhubungan ini. Siswa tidak mengerjakan kuis dalam isolasi, melainkan berpartisipasi dalam sebuah pengalaman sosial bersama teman-teman sekelasnya. Melihat nama mereka dan teman-temannya saling berkejaran di papan peringkat menciptakan rasa kompetisi yang sehat sekaligus kebersamaan dalam sebuah aktivitas kolektif (Min & Habibi, 2025).

3. Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sebagai sebuah pelatihan yang komprehensif dan sistematis yang diikuti oleh 18 orang guru SMPN 32 Banjarmasin. Pendekatan yang digunakan adalah metode partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta (guru-guru) melalui kombinasi paparan teoretis, demonstrasi, dan praktik langsung. Proses pelaksanaan dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, implementasi, dan evaluasi dalam bentuk *one group pre-test post-test design* untuk memastikan keberhasilan dan keberlanjutan program.

Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap ini merupakan fondasi dari keseluruhan kegiatan dan mencakup beberapa langkah krusial, diantaranya adalah koordinasi dan identifikasi kebutuhan, analisis kebutuhan peserta, pengembangan materi modul pelatihan, dan persiapan teknis/administratif.

Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Pelatihan dilaksanakan selama 4 (empat) jam dan dibagi menjadi 4 (empat) sesi utama, yaitu:

Sesi 1: Wawasan Konseptual dan Pengenalan Platform.

Sesi ini dimulai dengan penyuluhan mengenai urgensi dan manfaat integrasi TIK dalam pembelajaran di era digital. Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada konsep gamifikasi menggunakan aplikasi Wayground dan demonstrasi singkat penggunaan aplikasi Wayground dalam membuat evaluasi menjadi lebih mudah dan menarik.

Gambar 1. Pemateri mengenalkan aplikasi Wayground kepada Guru-guru SMPN 32 Banjarmasin



Sesi 2: Praktik Terbimbing - Membuat Kuis Pertama.

Sesi ini berfokus pada praktik langsung. Setiap peserta dibimbing untuk membuat akun guru di Wayground, menjelajahi dasbor dan antarmuka, serta mempraktikkan cara membuat kuis baru.

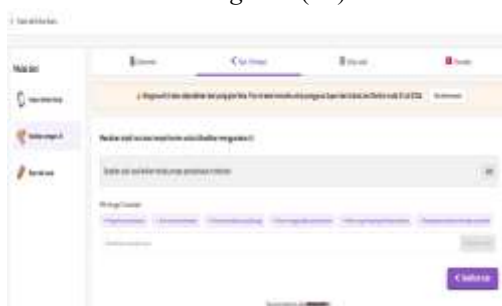
Gambar 2. Tampilan Desktop antarmuka Aplikasi Wayground



Sesi 3: Simulasi Penggunaan di Kelas.

Untuk memberikan pengalaman yang holistik, peserta diajak melakukan simulasi. Secara bergiliran, beberapa guru berperan sebagai *host* yang memulai permainan kuis langsung (*live game*), sementara peserta lainnya berperan sebagai siswa yang bergabung dalam permainan menggunakan gawai mereka. Setelah simulasi, peserta diberi waktu untuk praktik mandiri membuat kuis yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu.

Gambar 3. Tampilan pembuatan kuis di Wayground menggunakan fitur *Artificial Intelligence* (AI)



Gambar 4. Guru-guru mempraktekkan cara membuat kuis dengan aplikasi Wayground



Sesi 4: Analisis Laporan dan Fitur Lanjutan

Sesi terakhir berfokus pada aspek pedagogis dari penggunaan Wayground. Peserta dilatih cara mengakses, membaca, dan menginterpretasikan laporan hasil yang dihasilkan oleh Wayground. Mereka diajarkan bagaimana memanfaatkan data tersebut untuk memberikan umpan balik yang efektif kepada siswa dan untuk merencanakan tindak lanjut pembelajaran.

Tahap Evaluasi dan Pendampingan (*Evaluation and Mentoring*)

Keberhasilan program tidak hanya diukur saat kegiatan berlangsung, tetapi juga melalui evaluasi yang sistematis dan dukungan pasca-pelatihan:

a. Evaluasi Efektivitas Pelatihan

Untuk mengukur dampak langsung dari lokakarya, digunakan desain evaluasi *pre-test* dan *post-test*. Sebelum sesi pertama dimulai, peserta mengerjakan *pre-test* yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan dan keterampilan teknis penggunaan Wayground. Di akhir sesi keempat, peserta mengerjakan *post-test* dengan soal yang sama atau setara. Perbandingan hasil kedua tes ini digunakan sebagai indikator kuantitatif peningkatan kompetensi peserta.

b. Pendampingan Berkelanjutan

Untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut, dibentuk sebuah grup komunikasi (melalui aplikasi WhatsApp) yang beranggotakan seluruh peserta dan tim pengabdian. Grup ini berfungsi sebagai forum untuk konsultasi, berbagi pengalaman, dan dukungan teknis-pedagogis berkelanjutan setelah pelatihan selesai. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun komunitas praktisi dan memastikan adopsi teknologi yang berkelanjutan di sekolah mitra.

4. Hasil

Kegiatan pelatihan aplikasi Wayground ini diikuti oleh total 18 guru dari SMP Negeri 32 Banjarmasin. Peserta berasal dari berbagai latar belakang disiplin ilmu, mencakup guru mata pelajaran Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan lainnya. Tingkat kemahiran awal peserta dalam penggunaan TIK bervariasi, mulai dari pemula hingga tingkat menengah, sebagaimana teridentifikasi dari kuesioner pra-pelatihan.

Efektivitas pelatihan diukur secara kuantitatif menggunakan metode *pre-test dan post-test one group design* melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*. Instrumen tes terdiri dari 20 pertanyaan yang mengukur pemahaman dan keterampilan praktis terkait fitur-fitur Wayground, dengan skor maksimal 100. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi yang sangat signifikan pada seluruh peserta setelah mengikuti pelatihan.

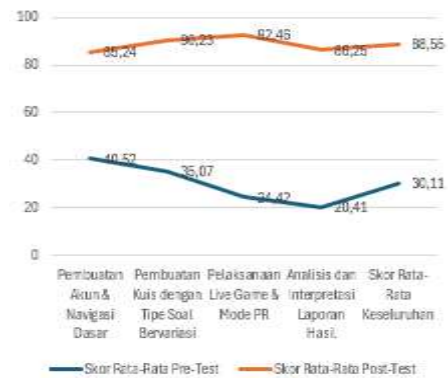
Data perbandingan skor rata-rata disajikan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Peningkatan Rata-Rata Skor Kompetensi Guru SMPN 32 Banjarmasin dalam Penggunaan Aplikasi Wayground

Aspek Kompetensi yang Diukur	Skor Rata-Rata Pre-Test	Skor Rata-Rata Post-Test	Peningkatan (%)
Pembuatan Akun dan Navigasi Dasar	40,52	85,24	110
Pembuatan Kuis dengan Tipe Soal Bervariasi	35,07	90,23	157
Pelaksanaan <i>Live Game</i> dan Mode PR	24,42	92,46	279
Analisis dan Interpretasi Laporan Hasil	20,41	86,25	323
Skor Rata-Rata Keseluruhan	30,11	88,55	194

Berikut ini ditampilkan hasil peningkatan rata-rata skor kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi Wayground tersebut dalam bentuk tampilan grafik berikut ini:

Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata Skor Pre Test dan Post Test Kompetensi Guru SMPN 32 Banjarmasin dalam Penggunaan Aplikasi Wayground



Dari data yang ada pada Tabel 1 dan Grafik 1 tersebut terlihat secara jelas menunjukkan keberhasilan program pelatihan. Skor rata-rata keseluruhan peserta melonjak dari 30,11 pada *pre-test* menjadi 88,55 pada *post-test*, menandakan peningkatan hampir 2 (dua) kali lipat. Peningkatan yang paling dramatis terlihat pada aspek "Analisis dan Interpretasi Laporan Hasil" yang meningkat lebih dari 3 (tiga) kali lipat, dan "Pelaksanaan *Live Game* dan Mode PR" yang meningkat lebih dari 2 (dua) kali lipat.

Dari hasil ini secara umum dapat diinterpretasikan bahwa secara umum pelatihan tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis dasar (seperti membuat akun), tetapi juga pada level kompetensi pedagogis yang lebih tinggi yaitu kemampuan menggunakan aplikasi Wayground untuk melakukan evaluasi dan menganalisis hasilnya untuk kepentingan pembelajaran.

5. Diskusi

Peningkatan signifikan dalam skor kompetensi guru memiliki implikasi yang luas dan mendalam terhadap praktik pengajaran di kelas dan ekosistem pembelajaran di sekolah secara keseluruhan.

Keberhasilan pelatihan ini dapat diatribusikan pada pendekatan partisipatif dan praktis yang digunakan. Guru tidak hanya mendengarkan teori, tetapi secara aktif mencoba, mengalami, dan bahkan melakukan simulasi. Peningkatan tertinggi pada aspek analisis laporan menunjukkan bahwa para guru kini memahami nilai Wayground lebih dari sekadar alat pembuat kuis yang menyenangkan. Mereka sekarang melihatnya sebagai instrumen diagnostik yang kuat.

Kemampuan ini membekali mereka untuk menerapkan evaluasi formatif yang sesungguhnya: mengidentifikasi kesulitan belajar siswa secara cepat

dan akurat, lalu menggunakan informasi tersebut untuk merancang intervensi pembelajaran yang lebih tepat sasaran. Ini adalah perwujudan dari pergeseran peran guru menjadi seorang fasilitator yang responsif terhadap kebutuhan belajar siswa.

Dengan penguasaan alat ini, guru kini memiliki strategi konkret untuk mengatasi beberapa tantangan pembelajaran yang paling umum berikut ini:

- a. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa
Guru dapat secara langsung menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, kompetitif secara sehat, dan menyenangkan. Hal ini terbukti secara empiris dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengubah persepsi negatif terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit, dan mendorong partisipasi aktif dari seluruh siswa di kelas.
- b. Potensi peningkatan hasil belajar
Berbagai studi kuasi-eksperimental telah menunjukkan korelasi positif yang kuat antara penggunaan Wayground sebagai media evaluasi dan peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran, termasuk Matematika dan IPA. Dengan membekali guru, program ini telah menanamkan benih untuk peningkatan prestasi akademik siswa di masa depan.
- c. Memberikan umpan balik yang cepat dan personal
Salah satu keunggulan utama dari aplikasi Wayground adalah kemampuannya memberikan umpan balik instan. Siswa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, lengkap dengan penjelasan jika disediakan oleh guru. Bagi guru, laporan hasil yang terperinci memungkinkan mereka memberikan umpan balik yang lebih personal dan fokus pada area kelemahan masing-masing siswa, sebuah praktik yang sangat sulit dilakukan secara efisien dengan metode konvensional.

Secara umum diharapkan pelatihan ini dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru SMPN 32 Banjarmasin, sebagaimana yang telah ditemukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya seperti Aulia & Fadli (2024), Gresinta & Risdiana (2024), dan Purba, et al., 2025, bahwa dengan diterapkannya program pelatihan guru yang terstruktur dan intensif, terbukti dapat meningkatkan kompetensi guru, baik pedagogik maupun profesional.

Diperkirakan permasalahan yang dihadapi guru dalam pelaksanaan evaluasi dan penilaian tugas/latihan siswa di sekolah-sekolah lain tidak jauh

berbeda, sehingga keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan di SMPN 32 Banjarmasin ini diharapkan dapat direplikasikan juga di sekolah-sekolah lain sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih besar dan luas bagi dunia pendidikan.

Tim pengabdian kepada masyarakat ini menyadari sepenuhnya beberapa keterbatasan dari pelaksanaan kegiatan ini, diantaranya masih sedikitnya jumlah peserta pelatihan yaitu hanya diikuti 18 orang dari total keseluruhan guru SMPN 32 Banjarmasin yang berjumlah 28 orang (sebanyak 10 orang tidak bisa mengikuti pelatihan karena ada kesibukan lain). Selain itu, durasi waktu pelaksanaan pelatihan selama 4 (empat) jam dirasakan cukup singkat. Untuk itu diharapkan kepada guru yang mengikuti pelatihan untuk dapat mengajarkannya kepada guru lain yang berhalangan. Diharapkan juga agar para guru dapat meningkatkan keahlian masing-masing dalam penguasaan aplikasi Wayground lewat buku ataupun tutorial online di internet, berlatih secara mandiri, serta dengan langsung mempraktekkannya di kelas.

6. Kesimpulan

Permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra (SMPN 32 Banjarmasin) adalah pekerjaan melakukan evaluasi pembelajaran seperti membuat soal-soal tugas/latihan dan sekaligus mengolah nilai/skor yang cukup menyita waktu diantara banyaknya aktifitas guru di sekolah. Diketahui juga bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran tersebut selama ini didominasi dengan pelaksanaan test tertulis karena masih minimnya kompetensi pedagogik digital guru dalam penguasaan aplikasi gamifikasi.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut, telah dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan aplikasi Wayground dan setelah dilakukan evaluasi di sesi akhir pelatihan, diketahui bahwa pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi pedagogik digital guru-guru SMPN 32 Banjarmasin secara signifikan, yang ditunjukkan oleh lonjakan skor rata-rata *post-test* dibandingkan *pre-test* sebanyak hampir dua kali lipat, sehingga dapat disimpulkan kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum pembelajaran yang berpusat pada siswa dan keterampilan praktis yang dimiliki guru di kelas.

Diharapkan setelah mendapatkan materi pelatihan ini, guru dapat segera menerapkannya dalam evaluasi pembelajaran di kelas. Pihak pimpinan (kepala sekolah) dapat mewajibkan penggunaan aplikasi Wayground ini sebagai aplikasi

standar bagi guru di sekolah. Berikutnya kepada pemerintah, dalam hal ini Dinas Pendidikan diharapkan dapat melaksanakan pelatihan serupa dalam skala yang lebih luas agar permasalahan serupa yang dihadapi guru di sekolah lain dapat segera teratasi dan berdampak lebih luas untuk transformasi digital dalam dunia Pendidikan.

7. Persembahan

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Banjarmasin yang telah memberikan dukungan pendanaan dan fasilitas sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, jajaran pimpinan, dan seluruh guru SMPN 32 Banjarmasin atas sambutan hangat, kerja sama yang kooperatif, dan partisipasi aktifnya selama kegiatan berlangsung sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar.

8. Referensi

- Aulia, R., Fadli, M., & Analisa, W. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz pada guru di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau. *Dedikasi Cerdas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 53–58. <https://doi.org/10.70427/smartdedication.v1i1.14>
- Ede, S. (2022). Gamification and motivation. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 10(1), 23–32. <https://doi.org/10.2458/itlt.4872>
- Ervina, L. (2024). Analisis kesulitan belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Tamansari dan solusinya melalui pendekatan differentiated instruction. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 169–180. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4539>
- Gresinta, E., & Risdiana, A. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap dewan guru SMP 258 Cibubur Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*, 3(2), 84–92. <https://doi.org/10.30998/jpmbio-sains.v3i2.3173>
- Hanifah, N., Umurohmi, U., Kusuma, N., & Maisaroh, I. (2025). Kompetensi guru dalam era digital di Madrasah Ibtidaiyah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 210–217. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.8003>
- Indriasari, R. N. (2024). Eksplorasi tantangan pembelajaran matematika di kelas IX SMP N 45 Kota Bekasi. *Jurnal Matematika dan Ilmu*

Pengetahuan Alam, 2(4), 175–184. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v2i4.4270>

- Min, S., Atan, N. A., & Habibi, A. (2025). Gamification with self-determination theory to foster intercultural communicative competence and intrinsic motivation. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 14(3), 1985–1994. <https://doi.org/10.11591/ijere.v14i3.29858>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299–305. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/222>
- Purba, R., Purba, C. N., Saragih, V. R., Silitonga, I. D., Simarmata, R. K., Simamora, B. A., ... & Siahaan, S. T. (2025). Pelatihan literasi digital untuk meningkatkan kompetensi guru di SMP Swasta Surya Pematangsiantar. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 738–743. <https://doi.org/10.31949/jb.v6i1.11153>
- Setyawan, D., Firman, M. A., & Sholichin, M. 'Azizus. (2024). Efektivitas penggunaan teknologi sebagai penunjang pembelajaran guru. *Mauriduna: Journal of Islamic Studies*, 5(2), 727–739. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v5i2.1283>
- Surya, I. A. M., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap kinerja akademik. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 531–538. <https://doi.org/10.59632/metta.v3i4.531>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Zebua, N., Malik, F. P., Al-Hilmiyah, N. A., Zebua, E. N. K., Pebrianti, E., & Sari, M. S. (2024). *Jurnal Cakrawala Pendidikan dan Biologi*, 1(4), 183–188. <https://doi.org/10.61132/jucapenbi.v1i4.80>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).