



PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMP MELALUI PELATIHAN GAMIFIKASI BERBASIS *WAYGROUND* DAN *WORDWALL*

**Nitya Az Zahra¹, Elly Nurlaeli², Neneng Yulianti³,
Ayu Istiqomah Jelita⁴, Kuratulaeni⁵, Diesy Agustianawati⁶**

Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: nityaazzahra123@gmail.com, ellynurlaeli2@gmail.com, nyulianti1985@gmail.com,
Ayuistiqomahjelita@gmail.com, rara29queensha@gmail.com,
dieyesiagustianawati@gmail.com

Diterima: 02/07/2026; Direvisi: 11/06/2026; Diterbitkan: 25/07/2026

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran merupakan salah satu kompetensi yang perlu dimiliki guru untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Namun, implementasinya dalam pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih belum optimal sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMP melalui pelatihan gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall*. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dengan melibatkan guru SMP Negeri 2 Malingping, Kabupaten Lebak, Banten. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform, praktik penyusunan media pembelajaran, simulasi implementasi pembelajaran, serta evaluasi melalui observasi, refleksi, dan angket. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam memahami konsep gamifikasi, memanfaatkan platform *Wayground* dan *Wordwall*, mengembangkan media pembelajaran digital, serta mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam merancang pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Pelatihan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall* merupakan strategi yang efektif untuk mendukung pengembangan profesional guru sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Kata kunci: gamifikasi; kompetensi guru; pembelajaran digital; *Wayground*; *Wordwall*

ABSTRACT

The integration of digital technology into classroom instruction has become an essential competency for teachers in twenty-first-century education. However, its implementation in Indonesian grammar instruction at the junior high school level remains limited, resulting in conventional teacher-centered learning that provides fewer opportunities for active student engagement. This community service program aimed to enhance junior high school teachers' competencies through gamification training using the *Wayground* and *Wordwall* platforms. The program was conducted online via Zoom and involved teachers from SMP Negeri 2 Malingping, Lebak Regency, Banten. The implementation included instructional presentations, platform demonstrations, hands-on practice in developing digital learning media, classroom simulations, and evaluation through observation, reflection, and questionnaires. The results demonstrated improvements in teachers' understanding of gamification, their ability to utilize *Wayground* and *Wordwall*, their competence in developing digital learning media, and their confidence in integrating technology into classroom instruction. Furthermore, the participants showed greater enthusiasm and readiness to design interactive, creative, and student-centered learning activities. These findings indicate that gamification training using *Wayground* and *Wordwall* is an effective strategy for supporting teachers' professional development while improving the quality of Indonesian language instruction at the junior high school level.

Keywords: gamification; teacher competence; digital learning; *Wayground*; *Wordwall*.





PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (teacher-centered learning) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang masih berpusat pada guru (Nuhandini et al., 2025). Dalam konteks tersebut, guru dituntut memiliki kompetensi profesional dan kompetensi digital agar mampu merancang pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada abad ke-21. UNESCO (2023) menegaskan bahwa kompetensi digital guru menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang efektif, inklusif, dan berkelanjutan. Kajian tinjauan sistematis terkini turut menegaskan bahwa kompetensi digital guru merupakan pilar kunci bagi masa depan pendidikan, mencakup dimensi teknis, pedagogis, dan etis yang saling berkaitan dalam praktik mengajar sehari-hari (Domínguez-González et al., 2025). Sejalan dengan hal tersebut, implementasi Kurikulum Merdeka juga menempatkan pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mengembangkan kompetensi, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Strategi pengembangan pembelajaran abad ke-21 yang mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi, dan teknologi secara terpadu juga dipandang sebagai kerangka kerja yang relevan untuk menjawab tuntutan kompetensi tersebut (Nursaya'bani et al., 2025). Namun demikian, tantangan literasi digital guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka masih ditemukan pada aspek kesiapan teknis maupun pedagogis, sehingga berimplikasi langsung terhadap kualitas proses pembelajaran di kelas (Rizqi et al., 2025). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi tata bahasa, masih menghadapi berbagai tantangan dalam pelaksanaannya di sekolah. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis sehingga peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, dan interaksi selama pembelajaran belum berkembang secara optimal. Padahal, penguasaan tata bahasa merupakan salah satu kompetensi dasar yang mendukung keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Temuan terbaru menunjukkan bahwa strategi guru dalam menerapkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di era Kurikulum Merdeka masih sangat bervariasi, bergantung pada tingkat kesiapan dan kreativitas masing-masing guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar (Umar & Sukartono, 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital.

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam beberapa tahun terakhir adalah penerapan gamifikasi (gamification) dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, penghargaan, poin, papan peringkat, dan umpan balik ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Secara teoretis, efektivitas gamifikasi dapat dijelaskan melalui perspektif *Self-Determination Theory*, yang menunjukkan bahwa elemen permainan mampu meningkatkan motivasi belajar intrinsik peserta didik apabila dirancang untuk memenuhi kebutuhan





psikologis dasar berupa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial (Luarn et al., 2023). Kajian dengan pendekatan integrasi model ARCS dan *Self-Determination Theory* turut mengonfirmasi bahwa aspek kepuasan dalam motivasi belajar berperan penting dalam mendorong keterlibatan mahasiswa pada pembelajaran yang digamifikasi (Baah et al., 2023). Meta-analisis dan tinjauan sistematis lain juga menegaskan bahwa strategi pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik pada jenjang menengah maupun tinggi, meskipun efek tersebut berpotensi menurun dalam jangka panjang akibat efek kebaruan (*novelty effect*) yang melekat pada elemen permainan (Ratinho & Martins, 2023). Studi eksperimental mengenai elemen gamifikasi berupa poin, lencana, dan papan peringkat menunjukkan bahwa kombinasi poin dan papan peringkat lebih efektif dalam meningkatkan minat dan usaha belajar peserta didik dibandingkan kombinasi elemen lainnya (Balci et al., 2022). Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian yang mengidentifikasi bahwa strategi elemen gamifikasi berbentuk poin dan papan peringkat secara signifikan meningkatkan rasa senang dan usaha belajar mahasiswa dibandingkan dengan elemen lencana semata (Febriansah et al., 2024). Meta-analisis yang dilakukan oleh Sailer dan Homner (2020) menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasi, dan keterlibatan peserta didik apabila diterapkan dengan desain pembelajaran yang tepat. Hasil tersebut diperkuat oleh kajian sistematis Zainuddin et al. (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penerapan aplikasi gamifikasi kosakata juga terbukti diterima secara positif oleh pembelajar bahasa asing melalui integrasi model penerimaan teknologi dengan teori determinasi diri, yang menunjukkan bahwa unsur permainan mampu mendorong kesediaan pembelajar untuk terus menggunakan media tersebut (Chen & Zhao, 2022). Temuan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi bukan sekadar penggunaan permainan dalam pembelajaran, tetapi merupakan pendekatan pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Perkembangan platform pembelajaran digital semakin memperluas implementasi gamifikasi di lingkungan sekolah. Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan adalah *Quizizz*, yang saat ini berkembang menjadi *Wayground*, karena menyediakan berbagai fitur interaktif untuk penyampaian materi, latihan, maupun evaluasi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Huei, Yunus, dan Hashim (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu guru melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan temuan Suwarni et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui *Quizizz* mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Pada jenjang pendidikan tinggi, penelitian Hernanz et al. (2024) juga membuktikan bahwa penerapan *Quizizz* mampu menghidupkan kembali suasana belajar serta meningkatkan performa akademik mahasiswa di berbagai konteks perkuliahan. Lebih lanjut, Ernawati, Nurwahidin, dan Yuliyanti (2023) menemukan bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai media penilaian pembelajaran dapat memberikan umpan balik secara cepat dan objektif, sehingga memudahkan guru dalam memantau capaian belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Selain itu, Handoko et al. (2021) menjelaskan bahwa *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penerapan unsur-unsur gamifikasi. Hasil systematic review yang dilakukan oleh Permana et al.



(2023) juga menunjukkan bahwa platform *Quizizz* memberikan persepsi positif dari peserta didik karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Di sisi lain, platform *Wordwall* menyediakan berbagai variasi aktivitas pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyusun latihan maupun evaluasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Pengembangan lebih lanjut dari platform ini menunjukkan bahwa *Wordwall* telah bertransformasi menjadi media pembelajaran digital terintegrasi yang mendukung penyusunan berbagai bentuk aktivitas belajar secara fleksibel dan variatif (Hartutik & Aprilia, 2024).

Efektivitas *Wordwall* tidak hanya terlihat pada peningkatan keterlibatan peserta didik, tetapi juga pada peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan berbasis praktik langsung. Pelatihan semacam ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat langsung diterapkan dalam proses pembelajaran (Ramadhan et al., 2024). Hal ini dikuatkan oleh hasil kegiatan pelatihan *Wordwall* bagi guru sekolah dasar yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan praktis guru dalam merancang media evaluasi pembelajaran secara mandiri (Suryowati & Aini, 2024). Temuan serupa juga diperoleh dari pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* bagi guru MGMP tingkat SMA, yang terbukti mampu meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam mengoptimalkan fitur-fitur digital untuk pembelajaran di kelas (Aflahah et al., 2024). Temuan tersebut juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif sehingga mendorong partisipasi belajar yang lebih aktif pada jenjang SMP.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dan platform pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik, sebagian besar penelitian masih berfokus pada implementasi media tersebut di kelas. Penelitian maupun kegiatan pengabdian yang secara khusus mengkaji peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan yang mengintegrasikan *Wayground* dan *Wordwall*, khususnya dalam pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia pada jenjang SMP, masih relatif terbatas. Hasil observasi awal pada guru SMP Negeri 2 Malingping menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah mengenal berbagai aplikasi pembelajaran digital, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada media presentasi dan komunikasi daring. Kondisi ini turut diperkuat oleh hasil kajian yang mengungkap bahwa kompetensi digital guru sekolah dasar maupun menengah pada umumnya masih berada pada taraf dasar, terutama dalam aspek integrasi teknologi ke dalam strategi pembelajaran yang inovatif (Syahid et al., 2022). *Wayground* maupun *Wordwall* belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi sehingga proses pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan transformasi digital dalam pendidikan dengan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Nilai kebaruan (novelty) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada model pelatihan yang mengintegrasikan dua platform gamifikasi, yaitu *Wayground* dan *Wordwall*, dalam satu rangkaian kegiatan yang sistematis. Pelatihan tidak hanya berfokus pada pengenalan fitur aplikasi, tetapi juga mengombinasikan penyampaian konsep gamifikasi, demonstrasi penggunaan platform, praktik penyusunan media pembelajaran, simulasi implementasi pembelajaran, serta evaluasi hasil pelatihan. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital dan kompetensi pedagogik guru secara bersamaan



sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat langsung diterapkan pada pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia di kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMP melalui pelatihan gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall*. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus menjadi alternatif model pengembangan profesional guru dalam mendukung implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada era transformasi digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru SMP dalam memanfaatkan platform gamifikasi *Wayground* dan *Wordwall* pada pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dengan mitra kegiatan guru SMP Negeri 2 Malingping, Kabupaten Lebak, Banten. Peserta kegiatan terdiri atas 17 orang guru dari berbagai mata pelajaran yang mengikuti pelatihan sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital dan pedagogik dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan dirancang dalam empat tahapan utama, yaitu identifikasi kebutuhan, penyampaian materi dan demonstrasi, praktik serta simulasi pembelajaran, dan evaluasi kegiatan.

Pada tahap identifikasi kebutuhan, tim pengabdian melakukan diskusi awal bersama peserta untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, pengalaman guru dalam memanfaatkan media digital, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia. Hasil identifikasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi dan strategi pelaksanaan pelatihan.

Tahap penyampaian materi dan demonstrasi, dilaksanakan melalui presentasi interaktif mengenai konsep gamifikasi, karakteristik pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), serta pemanfaatan platform *Wayground* dan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital. Selanjutnya, tim pengabdian mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan kedua platform tersebut.

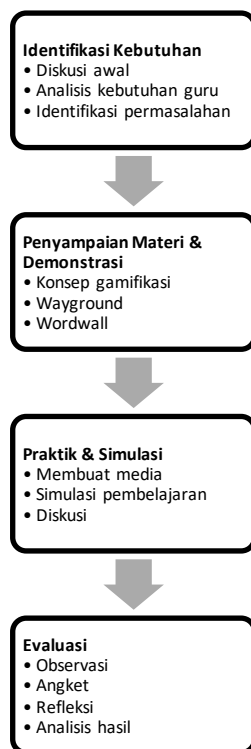
Setelah sesi demonstrasi, peserta melaksanakan praktik secara mandiri dengan merancang media pembelajaran sesuai materi yang diampu. Media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan melalui simulasi pembelajaran sehingga peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengintegrasikan *Wayground* dan *Wordwall* ke dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya tahap evaluasi kegiatan dilakukan secara berkelanjutan menggunakan teknik observasi, angket, dan refleksi peserta.

Observasi digunakan untuk mengidentifikasi tingkat partisipasi, keterlibatan, dan kemampuan peserta selama mengikuti pelatihan. Angket digunakan untuk mengukur perubahan kompetensi peserta pada aspek pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan menggunakan *Wayground* dan *Wordwall*, kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif, serta kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Refleksi dilakukan untuk memperoleh umpan balik mengenai manfaat kegiatan, kendala yang dihadapi peserta, serta rekomendasi pengembangan program pelatihan pada kegiatan selanjutnya.

Instrumen angket disusun berdasarkan indikator kompetensi guru yang mengacu pada tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Penyusunan instrumen dilakukan dengan mempertimbangkan aspek pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan menggunakan platform *Wayground* dan *Wordwall*, kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif, kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, serta partisipasi aktif selama pelatihan. Sebelum digunakan, instrumen ditelaah untuk memastikan kesesuaian indikator, kejelasan bahasa, keterbacaan, dan relevansi setiap butir pernyataan terhadap tujuan evaluasi kegiatan. Berdasarkan hasil penelaahan, dilakukan penyempurnaan pada beberapa redaksi butir pernyataan agar lebih jelas, komunikatif, dan mudah dipahami oleh responden. Instrumen yang telah disempurnakan selanjutnya digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur perubahan kompetensi peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan, sehingga data yang diperoleh mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Analisis data pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data hasil evaluasi kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis dengan membandingkan persentase capaian pada setiap indikator yang diukur, yaitu pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan menggunakan platform *Wayground* dan *Wordwall*, kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif, kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, serta partisipasi aktif selama pelatihan. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama kegiatan adalah mengevaluasi efektivitas pelaksanaan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru melalui analisis perubahan capaian pada setiap indikator, bukan untuk menguji hipotesis penelitian. Oleh karena itu, hasil evaluasi diinterpretasikan berdasarkan peningkatan persentase capaian kompetensi peserta sebelum dan sesudah pelatihan sebagai indikator keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dengan melibatkan guru SMP Negeri 2 Malingping, Kabupaten Lebak, Banten sebagai mitra kegiatan. Seluruh rangkaian kegiatan terlaksana sesuai dengan tahapan yang telah dirancang, yaitu identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform *Wayground* dan *Wordwall*, praktik penyusunan media pembelajaran interaktif, simulasi pembelajaran, serta evaluasi kegiatan. Selama pelaksanaan pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam sesi diskusi, praktik, dan simulasi penggunaan kedua platform sebagai media pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia.

Pada sesi praktik, peserta berhasil mengembangkan berbagai media pembelajaran interaktif menggunakan *Wayground* dan *Wordwall* yang disesuaikan dengan materi yang diampu. Media yang dihasilkan meliputi kuis interaktif, permainan edukatif, latihan penguasaan konsep tata bahasa, serta evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Selanjutnya, setiap peserta melakukan simulasi penggunaan media yang telah dikembangkan sehingga memperoleh pengalaman langsung dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan, dilakukan evaluasi terhadap kompetensi guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Evaluasi difokuskan pada enam aspek, yaitu pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan menggunakan *Wayground*, kemampuan menggunakan *Wordwall*, kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif, kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) ke dalam pembelajaran, serta partisipasi aktif selama pelatihan. Rekapitulasi hasil evaluasi disajikan pada Tabel 1.

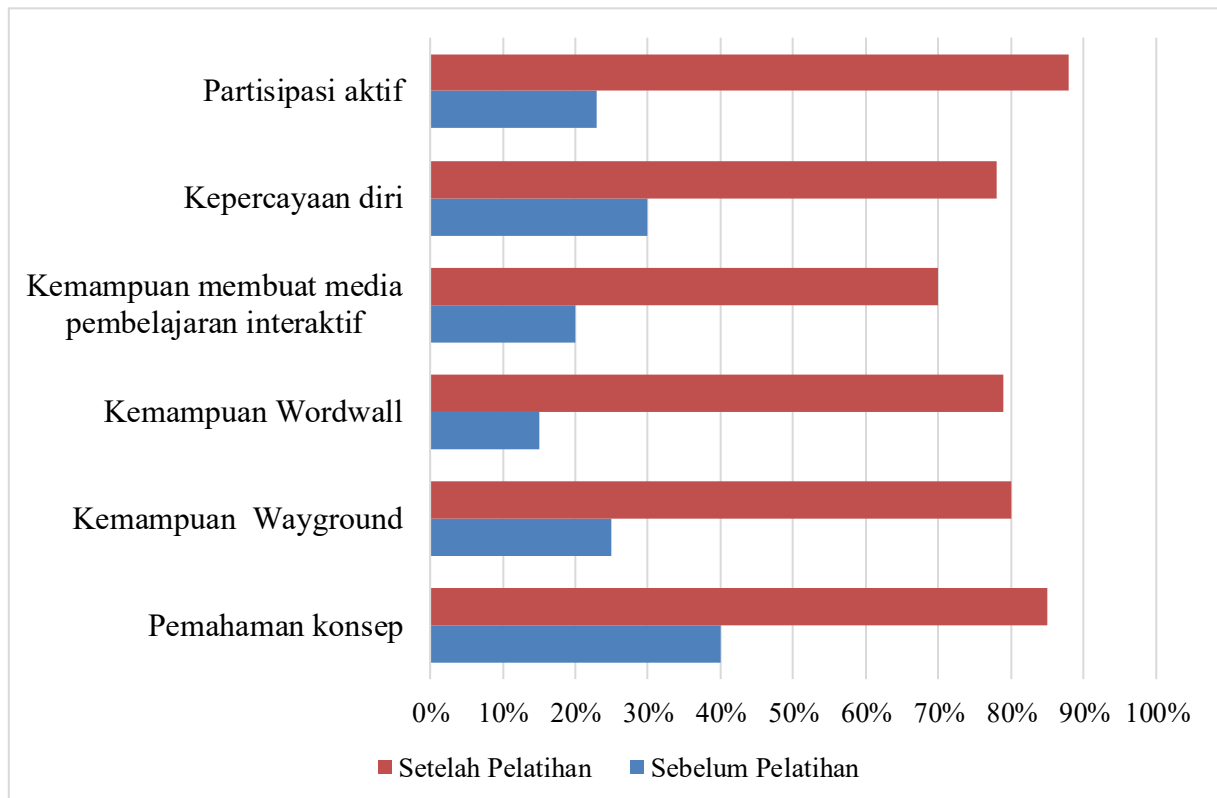
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No	Aspek Evaluasi	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1	Pemahaman konsep gamifikasi	40%	85%
2	Kemampuan menggunakan <i>Wayground</i>	25%	80%
3	Kemampuan menggunakan <i>Wordwall</i>	15%	79%
4	Kemampuan membuat media pembelajaran interaktif	20%	70%
5	Kepercayaan diri mengintegrasikan ICT dalam pembelajaran	30%	78%
6	Partisipasi aktif selama pelatihan	23%	88%

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek kompetensi yang dievaluasi menunjukkan peningkatan setelah pelaksanaan pelatihan, dengan selisih persentase berkisar antara 40 hingga 65 poin. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek kemampuan menggunakan *Wordwall* (64 poin) dan partisipasi aktif selama pelatihan (65 poin), sementara peningkatan terendah terjadi pada aspek kemampuan membuat media pembelajaran interaktif (50 poin).

Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh indikator kompetensi guru menunjukkan peningkatan setelah mengikuti pelatihan. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan persentase capaian kompetensi sebelum dan sesudah pelatihan pada setiap indikator yang diukur. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek kompetensi, meliputi pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan menggunakan platform *Wayground* dan *Wordwall*, kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif, kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi informasi

dan komunikasi (ICT) ke dalam pembelajaran, serta partisipasi aktif selama pelatihan. Secara keseluruhan, temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan gamifikasi berbasis Wayground dan Wordwall memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Untuk memberikan gambaran visual mengenai perubahan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan, hasil evaluasi disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan.

Pembahasan

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia. Peningkatan kompetensi tersebut terlihat pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, simulasi, dan refleksi mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta tidak hanya memahami konsep gamifikasi secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam praktik pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan hasil meta-analisis Sailer dan Homner (2020) yang menyatakan bahwa penerapan elemen-elemen gamifikasi berpengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Demikian pula, Zainuddin et al. (2020) menjelaskan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif dan pengalaman belajar melalui pemanfaatan tantangan, umpan balik, penghargaan, dan aktivitas yang mendorong keterlibatan peserta secara berkelanjutan. Dalam



kegiatan ini, unsur-unsur tersebut diterapkan melalui penggunaan *Wayground* dan *Wordwall* sehingga guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Penggunaan *Wayground* memberikan kemudahan bagi guru dalam menyusun kuis interaktif dan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Fitur penilaian otomatis, umpan balik langsung, serta tampilan yang menarik membantu guru melaksanakan evaluasi secara lebih efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Huei, Yunus, dan Hashim (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz*—yang kini berkembang menjadi *Wayground*—mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara lebih interaktif. Temuan tersebut diperkuat oleh Handoko et al. (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan *Quizizz* sebagai media evaluasi berbasis gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi peserta melalui penerapan unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan.

Selain *Wayground*, *Wordwall* memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih variatif melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti *matching*, *word search*, *random wheel*, dan kuis berbasis permainan. Variasi aktivitas tersebut memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik materi tata bahasa Bahasa Indonesia. Hasil ini sejalan dengan *systematic review* Permana et al. (2023) yang menunjukkan bahwa platform gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian lain juga melaporkan bahwa penerapan *Wordwall* pada pembelajaran di tingkat SMP mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang lebih interaktif dan kolaboratif. Kombinasi *Wayground* dan *Wordwall* dalam kegiatan ini menjadi keunggulan karena memberikan alternatif media yang dapat dipilih guru sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Peningkatan kompetensi guru juga menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan platform digital, tetapi turut memperkuat kompetensi pedagogik dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Temuan ini mendukung kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital (Kemendikbudristek, 2022). Sejalan dengan itu, UNESCO (2023) menegaskan bahwa penguatan kompetensi digital guru merupakan salah satu prasyarat penting dalam mendukung transformasi pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan.

Nilai kebaruan (*novelty*) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada model pelatihan yang mengintegrasikan dua platform gamifikasi, yaitu *Wayground* dan *Wordwall*, dalam satu rangkaian kegiatan yang sistematis, mulai dari penyampaian konsep gamifikasi, demonstrasi penggunaan platform, praktik penyusunan media pembelajaran, simulasi implementasi di kelas, hingga evaluasi kompetensi peserta. Pendekatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dibandingkan pelatihan yang hanya berfokus pada satu platform sehingga guru memiliki alternatif media pembelajaran yang lebih beragam sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Implikasi praktis dari kegiatan ini adalah sekolah dapat menjadikan pelatihan gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall* sebagai salah satu program pengembangan profesional guru yang dilaksanakan secara berkelanjutan. Selain meningkatkan kompetensi digital guru, program semacam ini juga berpotensi mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang lebih



inovatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan tuntutan transformasi pendidikan abad ke-21.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi guru SMP pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Model pelatihan ini berpotensi menjadi salah satu alternatif pengembangan profesional guru yang dapat direplikasi pada sekolah lain sebagai upaya mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital.

KESIMPULAN

Pelatihan gamifikasi berbasis *Wayground* dan *Wordwall* terbukti menjadi salah satu strategi yang relevan dalam mendukung penguatan kompetensi guru SMP pada era transformasi digital pendidikan. Kegiatan ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknologi, tetapi juga oleh pengalaman belajar yang bersifat partisipatif, aplikatif, dan berorientasi pada penyelesaian permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Integrasi konsep gamifikasi dengan pemanfaatan platform digital mampu mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa model pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, simulasi pembelajaran, dan refleksi mampu memperkuat kompetensi digital sekaligus kompetensi pedagogik guru dalam mengembangkan pembelajaran tata bahasa Bahasa Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan profesional guru akan lebih efektif apabila dilaksanakan melalui pelatihan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi dalam menghasilkan model pelatihan yang mengintegrasikan *Wayground* dan *Wordwall* sebagai alternatif pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan. Model tersebut berpotensi diterapkan pada mata pelajaran lain maupun pada satuan pendidikan yang memiliki karakteristik serupa sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital secara lebih luas. Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui pendampingan berkelanjutan, implementasi secara luring maupun *blended learning*, serta evaluasi dampak terhadap praktik pembelajaran di kelas dan hasil belajar peserta didik sehingga manfaat pelatihan dapat diukur secara lebih komprehensif. Ke depan, efektivitas model pelatihan ini dapat dikaji lebih lanjut melalui penelitian eksperimen atau *quasi experiment* untuk mengukur pengaruh penggunaan *Wayground* dan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflahah, N. A., Al Farhan, M., Nadia, H., Murtiningsih, T., Safitri, M., & Asyifa. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru MGMP Bahasa Inggris dan Informatika tingkat SMA Barito Kuala. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 8(2), 274–279. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4520840>



- Baah, C., Govender, I., & Rontala Subramaniam, P. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1), Article 2210045. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2210045>
- Balci, S., Secaur, J. M., & Morris, B. J. (2022). Comparing the effectiveness of badges and leaderboards on academic performance and motivation of students in fully versus partially gamified online physics classes. *Education and Information Technologies*, 27(6), 8669–8704. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10983-z>
- Chen, Y., & Zhao, S. (2022). Understanding Chinese EFL learners' acceptance of gamified vocabulary learning apps: An integration of Self-Determination Theory and the Technology Acceptance Model. *Sustainability*, 14(18), Article 11288. <https://doi.org/10.3390/su141811288>
- Domínguez-González, M. de los Á., Luque de la Rosa, A., Hervás-Gómez, C., & Román-Graván, P. (2025). Teacher digital competence: Keys for an educational future through a systematic review. *Contemporary Educational Technology*, 17(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/16168>
- Ernawati, E., Nurwahidin, M., & Yuliyanti, D. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media penilaian peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 339–350. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6462>
- Febriansah, A., Qolbi, S. M., Soepriyanto, Y., & Purnomo, P. (2024). Efek motivasi intrinsik dari strategi elemen gamifikasi pembelajaran. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 11(3), 1429–1440. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1309>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1), Article 012111. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Hartutik, H., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi media pembelajaran digital terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525–1540. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/564>
- Hernanz, V., Latorre, C., Cristina, C., & Sancho, E. L. (2024). Revitalising learning in three university contexts: Unleashing the power of the Quizizz app to increase engagement and performance. *Education and Information Technologies*, 29(17), 23917–23935. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12779-9>
- Huei, L. S., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Strategy to improve English vocabulary achievement during COVID-19 epidemic: Does Quizizz help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.82.135.142>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>
- Luarn, P., Chen, C., & Chiu, Y. (2023). Enhancing intrinsic learning motivation through gamification: A Self-Determination Theory perspective. *International Journal of Information and Learning Technology*, 40(5), 413–424. <https://doi.org/10.1108/IJILT-07-2022-0145>
- Nuhandini, R. S., Aini, N., Alfiah, Z., & Iskandar, S. (2025). Meningkatkan aktivitas belajar siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran student centered learning (SCL). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 233–237. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.361>



- Nursaya'bani, K. K., Falasifah, F., & Iskandar, S. (2025). Strategi pengembangan pembelajaran abad ke-21: Mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi, dan teknologi. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 109–116. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6470>
- Permana, P., Permatawati, I., & Khoerudin, E. (2023). Foreign language learning gamification using Quizizz: A systematic review based on students' perception. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 7(2), 302–318. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v7i2.23969>
- Ramadhan, A., Sutrisnawati, S., Masrianih, M., & Isnainar, I. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif pada Kelompok Kerja Guru (KKG) Kabupaten Parigi. *Jurnal Abdidas*, 5(5), 649–654. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1032>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rizqi, A. I., Lutfiana, R. F., & Nanda, H. I. (2025). Literasi digital guru di era Kurikulum Merdeka: Tantangan, kesiapan, dan implikasi terhadap kualitas pembelajaran. *Mandala Widya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 69–78. <https://ejournal.globalcendekia.or.id/index.php/mandalawidya/article/view/92>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Suwarni, S., et al. (2023). Quizizz gamification of student learning attention and motivation. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>
- Suryowati, E., & Aini, N. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *Wordwall* di SDN Jombatan Kesamben. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 590–596. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i2.767>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Umar, F. N., & Sukartono, S. (2025). Teacher strategies in implementing interactive learning media in Indonesian language subjects for grade IV under the Merdeka curriculum in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 43–51. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/37431>
- UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, Article 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>