P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 794-800

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI

PELATIHAN *WAYGROUND* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISWA SMK NU KESESI

Ferida Rahmawati[1*], Emi Nurlaela[3], Muhammad Khaqim[1], Imam Prayogo Pujiono[2], Zahra Aulia[1]

[1]Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
[2]Program Studi Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
Jl. Kusuma Bangsa No.9 Kota Pekalongan, Pekalongan, Indonesia

[3]Program Studi Sarjana Keperawatan dan Pendidikan Profesi Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan
Jl. Raya Pekajangan No 1 A Kedungwuni, Pekalongan, Indonesia
ferida.rahmawati@uingusdur.ac.id*, nurlaela_stikespkj@yahoo.co.id, muhammad.khaqim@uingusdur.ac.id, imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id, zahra.aulia24024@mhs.uingusdur.ac.id
(*) Corresponding Author

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

This community service activity was motivated by the gap between vocational students' intensive use of digital devices and their still conventional, consumptive learning practices. The program aimed to improve tenth-grade students' self-reported understanding and perceived skills in using the Wayground platform for interactive learning and formative assessment. The activity was held on August 4, 2026, in a classroom at SMK NU Kesesi and involved 24 tenth-grade students. The implementation method consisted of preparation, training, and monitoring and evaluation, combining interactive presentations, guided practicums, and discussions. Achievement was measured by comparing pre-test and post-test results on five self-report indicators. The evaluation showed an increase in the average percentage of participants who answered "understand/can" from 21.7% in the pre-test to 87.5% in the post-test. These findings indicate that practice-based training on an interactive learning platform was associated with increased self-reported understanding and perceived ability to use Wayground. Follow-up programs are recommended through classroom integration, teacher involvement, and mentoring of student digital facilitators.

Keywords: *community service; gamification; interactive learning; vocational students; Wayground.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kesenjangan antara intensitas penggunaan gawai siswa sekolah menengah kejuruan dan praktik belajar yang masih cenderung konvensional serta konsumtif. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman yang dilaporkan dan kemampuan yang dipersepsikan siswa kelas X dalam memanfaatkan platform Wayground untuk pembelajaran interaktif dan asesmen formatif. Kegiatan dilaksanakan pada 4 Agustus 2026 di Ruang Kelas SMK NU Kesesi dengan melibatkan 24 siswa kelas X. Metode pelaksanaan terdiri atas persiapan, pelaksanaan pelatihan, serta monitoring dan evaluasi melalui presentasi interaktif, praktikum terbimbing, dan diskusi. Tingkat ketercapaian diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* pada lima indikator persepsi diri. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata peserta yang menjawab paham/bisa dari 21,7% pada *pre-test* menjadi 87,5% pada *post-test*. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik pada platform pembelajaran interaktif berkaitan dengan peningkatan pemahaman yang dilaporkan dan kemampuan yang dipersepsikan dalam menggunakan Wayground. Program lanjutan direkomendasikan melalui integrasi ke dalam pembelajaran, pelibatan guru, serta pendampingan fasilitator digital siswa.

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 794-800

Kata kunci: pengabdian kepada masyarakat; gamifikasi; pembelajaran interaktif; siswa SMK; Wayground.

PENDAHULUAN

Transformasi digital pada era Society 5.0 menempatkan siswa sekolah menengah kejuruan pada posisi yang menuntut kesiapan ganda. Di satu sisi, mereka tumbuh sebagai generasi yang akrab dengan gawai, media sosial, dan layanan daring. Di sisi lain, kedekatan itu tidak otomatis diikuti oleh kemampuan memanfaatkan teknologi untuk belajar secara aktif, menyenangkan, dan terarah. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia pada 2024 mencapai 221.563.479 jiwa atau setara dengan tingkat penetrasi 79,5%, dengan kontribusi terbesar berasal dari kelompok *Gen Z* [1]. Temuan tersebut menegaskan bahwa ruang digital telah menjadi habitat sosial sehari-hari bagi remaja, termasuk siswa SMK. Literasi digital pada konteks ini tidak cukup dipahami sebagai kemampuan mengoperasikan perangkat, melainkan juga sebagai kemampuan merancang pengalaman belajar dan menumbuhkan motivasi melalui media yang sesuai dengan karakteristik generasi digital [2], [3], [4].

Kebutuhan tersebut semakin mendesak pada jenjang SMK karena siswa tidak hanya disiapkan untuk menyelesaikan tugas akademik, tetapi juga untuk memasuki dunia kerja yang menuntut kecakapan digital dan kemampuan belajar mandiri. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pemanfaatan platform pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi agar proses belajar menjadi lebih menarik tanpa kehilangan substansi. Platform Wayground yang sebelumnya dikenal sebagai Quizizz berkembang dari perangkat kuis interaktif menjadi hub pembelajaran suplementer yang didukung kecerdasan buatan sehingga guru dan siswa dapat merancang latihan serta asesmen formatif secara fleksibel [5]. Pelatihan konten dan media digital pada konteks sekolah juga menunjukkan bahwa praktik langsung mampu memperluas pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran dan promosi kelembagaan [6], [7].

Berdasarkan observasi awal dan koordinasi dengan pihak SMK NU Kesesi, Kabupaten Pekalongan, ditemukan bahwa siswa kelas X pada umumnya telah memiliki gawai, terbiasa menggunakan media sosial, serta familiar dengan aplikasi hiburan daring. Namun, kedekatan tersebut belum diimbangi oleh kebiasaan menggunakan platform digital untuk belajar secara terencana. Sebagian siswa masih memandang pembelajaran di kelas sebagai kegiatan yang didominasi ceramah dan pencatatan, sementara asesmen lebih sering dipahami sebagai ujian akhir yang menegangkan. Sebagian lainnya telah mengenal kuis daring secara sepintas, tetapi belum memahami cara membuat kuis interaktif, memanfaatkan laporan hasil belajar, atau menempatkan gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi. Kelemahan ini semakin tampak ketika siswa diminta merancang aktivitas belajar digital sederhana. Respons mereka cenderung bersifat konsumtif, misalnya mencari jawaban cepat di internet, bukan merancang pengalaman belajar yang interaktif. Kondisi mitra tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara intensitas penggunaan ruang digital dan keterampilan memanfaatkan platform interaktif secara produktif.

Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya membuktikan bahwa workshop dan pelatihan di lingkungan sekolah dapat meningkatkan pengetahuan digital peserta apabila dirancang secara partisipatif dan terukur [4], [8], [9]. Pelatihan sejenis juga menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung mampu mendorong perubahan kemampuan yang dilaporkan peserta dalam waktu yang relatif singkat [10], [11], [12]. Literatur pembelajaran digital, gamifikasi, dan asesmen formatif interaktif turut menegaskan relevansi kuis daring bagi keterlibatan dan umpan balik belajar [13], [14], [15], [16]. Namun, *novelty* tidak dapat disimpulkan hanya dari perbedaan objek platform. Kesenjangan yang lebih substantif bersifat konseptual dan metodologis: program pengabdian terdahulu di lingkungan mitra sejenis masih banyak berfokus pada kecerdasan buatan generatif, produksi konten, atau pemasaran digital, dan belum merancang secara eksplisit rangkaian diagnosis kemampuan awal, pengenalan konsep, praktik membuat kuis, pemanfaatan asesmen formatif, interpretasi umpan balik, serta refleksi penggunaan mandiri pada siswa SMK. Selain itu, evaluasi program sering berhenti pada kesan umum "pelatihan efektif", tanpa membatasi klaim pada jenis data yang benar-benar dikumpulkan.

Berdasarkan permasalahan mitra dan tinjauan literatur tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan Pelatihan Wayground untuk Meningkatkan Pemahaman dan Keterampilan Pembelajaran Interaktif bagi siswa kelas X SMK NU Kesesi, Kabupaten Pekalongan. Kebaruan kegiatan terletak pada model pelatihan berurutan yang menggabungkan diagnosis kemampuan awal, pengenalan konsep pembelajaran interaktif, praktik merancang kuis, pemanfaatan asesmen formatif berbasis gamifikasi, interpretasi laporan hasil, dan refleksi penggunaan mandiri pada satu platform yang dekat dengan kebiasaan digital siswa.

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional

https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945

Rangkaian tersebut berbeda dari program sebelumnya yang menempatkan peserta terutama sebagai pengguna aplikasi atau produsen konten satu arah. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman yang dilaporkan siswa mengenai pembelajaran interaktif, memperkuat kemampuan yang dipersepsikan dalam menggunakan fitur Wayground, menumbuhkan keyakinan merancang kuis serta asesmen formatif, dan mendorong niat menggunakan platform secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Manfaat kegiatan diharapkan dirasakan siswa sebagai bekal awal memanfaatkan kuis interaktif, serta sekolah sebagai pijakan penguatan asesmen formatif digital, dengan catatan bahwa perubahan budaya belajar jangka panjang masih memerlukan program lanjutan.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, serta monitoring dan evaluasi [17]. Kegiatan dilaksanakan pada 4 Agustus 2026 di Ruang Kelas SMK NU Kesesi, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah, dengan melibatkan 24 siswa kelas X. Pelaksanaan didampingi oleh tim pelaksana yang berjumlah 5 orang, terdiri atas 4 dosen dan 1 mahasiswa, yaitu 3 dosen dan 1 mahasiswa dari Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan serta 1 dosen dari Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan.

Peserta terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan berusia 15–16 tahun. Mereka berasal dari tiga program keahlian, yaitu Akuntansi (9 siswa), Teknik Kendaraan Ringan (8 siswa), dan Kuliner (7 siswa). Seluruh peserta memiliki gawai pribadi dan terbiasa menggunakan media sosial. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa 19 siswa pernah mengerjakan kuis daring sebagai pemain, 3 siswa pernah mencoba merancang kuis di platform lain, dan sebagian besar peserta belum familiar menggunakan fitur pembuatan kuis di Wayground secara mendalam. Pemilihan siswa kelas X didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik berada pada fase awal adaptasi di lingkungan SMK, telah aktif menggunakan gawai, dan masih memerlukan pendampingan agar kebiasaan digital berkembang menjadi praktik belajar yang lebih terarah.

Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru pendamping untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, jumlah peserta, jadwal, serta sarana pendukung. Tim kemudian menyusun bahan paparan, skenario praktikum, dan lima butir instrumen *pre-test* serta *post-test*. Kelima butir diturunkan dari tujuan kegiatan dan merepresentasikan indikator pengetahuan serta keterampilan yang dipersepsikan, yaitu pemahaman konsep pembelajaran interaktif yang menyenangkan, pengetahuan fungsi Wayground, kemampuan merancang kuis, pengetahuan memanfaatkan fitur gamifikasi, dan kemampuan menggunakan Wayground secara mandiri sebagai media belajar dan asesmen formatif. Draf instrumen dikaji secara kualitatif oleh satu dosen teknologi pendidikan dan satu guru pendamping SMK NU Kesesi untuk menelaah ketepatan isi, kejelasan bahasa, dan kesesuaian dengan aktivitas. Revisi redaksional dilakukan sebelum instrumen digunakan. Uji reliabilitas statistis tidak dilakukan karena jumlah butir terbatas, opsi jawaban dikotomis, dan ukuran sampel kecil. Bahasa teknis pada materi disesuaikan agar tetap formal tetapi dapat dipahami siswa kelas X. Tahap ini ditutup dengan penyiapan akun platform dan finalisasi kebutuhan pelaksanaan.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan menggunakan kombinasi presentasi interaktif, praktikum terbimbing, dan diskusi, yang disusun sebagai satu alur: diagnosis kemampuan awal, pengenalan konsep, praktik membuat kuis, penggunaan asesmen formatif, interpretasi umpan balik, dan refleksi. Presentasi interaktif digunakan untuk membangun landasan konseptual mengenai pembelajaran interaktif, gamifikasi, dan ekosistem Wayground, diselingi pertanyaan pemantik agar siswa menghubungkan materi dengan pengalaman kelas. Praktikum terbimbing menjadi inti kegiatan karena siswa membuat akun, merancang kuis, memilih jenis soal, mengatur mode latihan, dan membaca laporan hasil. Diskusi digunakan untuk menelaah kesulitan teknis, merumuskan ide kuis sesuai mata pelajaran kejuruan, serta merefleksikan bagaimana platform tersebut dapat menunjang latihan dan asesmen formatif. Materi disusun bertahap dari pengenalan konsep, pengenalan Wayground, teknik merancang kuis interaktif, pemanfaatan laporan hasil, hingga etika penggunaan platform digital.

Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan melalui observasi keaktifan bertanya, ketepatan langkah siswa saat merancang kuis, dan kemampuan menjelaskan kembali manfaat Wayground. Observasi tersebut bersifat pendukung dan tidak diubah menjadi skor keterampilan objektif. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* secara deskriptif [18]. Instrumen terdiri atas lima pertanyaan tertutup dengan

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI
P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 794-800

kategori jawaban paham/bisa dan belum paham/belum bisa. Dengan demikian, yang diukur adalah persepsi diri, bukan unjuk kerja aktual. Kegiatan berlangsung satu hari sehingga tidak dilakukan pengukuran retensi atau perubahan kebiasaan jangka panjang. Keberhasilan kegiatan dipandang tercapai secara deskriptif apabila terjadi peningkatan respons positif pada seluruh indikator, khususnya pada indikator yang semula paling rendah, dengan interpretasi yang tetap dibatasi pada data persepsi diri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan berlangsung dengan lancar dan kondusif. Sejak sesi pembuka, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi ketika fasilitator menanyakan kebiasaan penggunaan gawai untuk mengerjakan tugas, mencari materi, dan mengikuti kuis daring. Pada sesi penyampaian materi, siswa aktif merespons perbedaan belajar yang membosankan dan belajar yang menyenangkan, serta mulai tertantang ketika materi bergeser dari pengenalan platform ke perancangan kuis. Beberapa siswa menanyakan apakah Wayground dapat digunakan tanpa biaya, apakah kuis dapat dikerjakan di rumah, serta bagaimana cara melihat peringkat dan perbaikan soal yang salah. Dokumentasi penyampaian materi ditampilkan pada Gambar 1.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2026)
Gambar 1. Dokumentasi Penyampaian Materi

Pada sesi praktikum dan diskusi, peserta dibagi ke dalam kelompok kecil agar setiap siswa memperoleh ruang untuk mencoba. Masing-masing kelompok merancang satu kuis pendek sesuai mata pelajaran yang dekat dengan mereka, misalnya dasar-dasar kejuruan, Pendidikan Agama Islam, Bahasa Indonesia, atau Informatika. Jika pada awal kegiatan banyak peserta hanya menonton demonstrasi, pada sesi praktikum mereka mulai merumuskan tujuan soal, menulis butir pertanyaan, menambahkan penjelasan, dan menguji kuis secara bergiliran. Dokumentasi peserta kegiatan ditampilkan pada Gambar 2.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2026)
Gambar 2. Dokumentasi Peserta Kegiatan

Sebelum materi utama dimulai, seluruh peserta mengerjakan *pre-test* secara individu untuk memetakan persepsi kemampuan awal. Dokumentasi pelaksanaan *pre-test* ditampilkan pada Gambar 3. Hasil *pre-test* pada Tabel 1 menunjukkan bahwa hanya 6 dari 24 siswa (25,0%) yang menyatakan paham terhadap konsep pada butir 1, dan hanya 8 siswa (33,3%) yang menyatakan mengetahui fungsi Wayground. Proporsi yang merasa mampu merancang kuis (4 siswa; 16,7%) maupun menggunakan Wayground secara mandiri (3 siswa; 12,5%) masih rendah.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2026)
Gambar 3. Dokumentasi *Pre-Test*

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional

https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 794-800

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI

Tabel 1. Hasil *Pre-Test* Peserta (N = 24)

No	Pertanyaan	Paham /Bisa (n)	Belum /Tidak (n)
1	Apakah Anda memahami apa yang dimaksud dengan pembelajaran interaktif yang menyenangkan?	6	18
2	Apakah Anda mengetahui fungsi platform Wayground dalam pembelajaran interaktif?	8	16
3	Apakah Anda mampu membuat kuis interaktif menggunakan Wayground?	4	20
4	Apakah Anda mengetahui cara memanfaatkan fitur gamifikasi Wayground untuk meningkatkan motivasi belajar?	5	19
5	Apakah Anda mampu menggunakan Wayground secara mandiri sebagai media belajar dan asesmen formatif?	3	21

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2026)

Setelah seluruh sesi materi, praktikum, dan diskusi selesai, peserta mengerjakan *post-test* dengan butir pertanyaan yang sama. Hasil *post-test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Post-Test* Peserta (N = 24)

No	Pertanyaan	Paham /Bisa (n)	Belum /Tidak (n)
1	Apakah Anda memahami apa yang dimaksud dengan pembelajaran interaktif yang menyenangkan?	22	2
2	Apakah Anda mengetahui fungsi platform Wayground dalam pembelajaran interaktif?	23	1
3	Apakah Anda mampu membuat kuis interaktif menggunakan Wayground?	20	4
4	Apakah Anda mengetahui cara memanfaatkan fitur gamifikasi Wayground untuk meningkatkan motivasi belajar?	21	3
5	Apakah Anda mampu menggunakan Wayground secara mandiri sebagai media belajar dan asesmen formatif?	19	5

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2026)

Perbandingan Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan kenaikan rata-rata respons positif dari 21,7% pada *pre-test* menjadi 87,5% pada *post-test*. Kenaikan tersebut lebih tepat dibaca sebagai peningkatan pemahaman yang dilaporkan dan kemampuan yang dipersepsikan setelah pelatihan, bukan sebagai bukti perubahan literasi digital, motivasi, atau budaya belajar. Kenaikan tersebut dapat dijelaskan oleh desain kegiatan yang menempatkan praktikum terbimbing sebagai inti. Rasio pendampingan 5 orang tim untuk 24 siswa memungkinkan koreksi langkah teknis secara langsung, sementara kemiripan Wayground dengan aplikasi kuis yang sudah dikenal siswa menurunkan hambatan untuk mencoba.

Indikator yang paling tinggi pada *post-test* adalah pengetahuan fungsi Wayground dalam pembelajaran interaktif (23 dari 24 peserta menyatakan paham). Hasil ini wajar karena fungsi platform diperkenalkan berulang melalui demonstrasi, praktik, dan diskusi. Sebaliknya, kemampuan menggunakan Wayground secara mandiri sebagai media belajar dan asesmen formatif tetap menjadi indikator terendah (19 dari 24), meskipun kenaikannya juga mencapai 66,7 poin persentase. Pola itu menunjukkan bahwa mengenali fungsi lebih mudah dicapai dalam pelatihan satu hari daripada menumbuhkan keyakinan untuk merancang, menugaskan, dan menafsirkan kuis tanpa pendamping. Indikator merancang kuis meningkat karena siswa tidak hanya menonton, tetapi menulis butir, menambahkan penjelasan, dan menguji kuis secara bergiliran. Kenaikan tersebut tetap merupakan kemampuan yang dipersepsikan, sebab produk kuis tidak dinilai dengan rubrik unjuk kerja.

Bagi pembelajaran SMK, temuan ini menandakan bahwa siswa kelas X dapat diposisikan sebagai perancang asesmen formatif sederhana, misalnya kuis prosedur perawatan pada program Teknik Kendaraan Ringan, kuis higiene dan resep pada program Kuliner, atau kuis siklus akuntansi pada program Akuntansi. Posisi tersebut relevan dengan tuntutan SMK agar peserta didik menata pengetahuan praktis secara mandiri, tetapi masih memerlukan integrasi ke mata pelajaran agar tidak berhenti sebagai pengalaman satu kali. Dalam diskusi penutup, beberapa peserta menyatakan akan menggunakan Wayground untuk mengulang materi sebelum ulangan, membuat kuis bersama teman sekelas, serta mengusulkan kepada guru agar kuis interaktif dipakai sebagai pemanasan atau penutup pelajaran.

Dibandingkan dengan pengabdian terdahulu yang berfokus pada AI generatif atau produksi konten [4], [8], [9], [12], kegiatan ini berbeda pada alur dan posisi peserta: siswa merancang kuis, membaca laporan hasil, dan merefleksikan penggunaan mandiri. Literatur kuis interaktif berbasis gamifikasi mendukung bahwa Quizizz/Wayground dapat menunjang asesmen formatif dan pengalaman belajar yang lebih menarik [16]. Meta-analisis gamifikasi menemukan efek pada ranah kognitif, tetapi besarnya efek bergantung pada desain dan durasi [14], sementara asesmen formatif menekankan umpan balik untuk memperbaiki belajar, bukan semata-mata menilai akhir [15] . Mekanisme yang paling masuk akal pada program ini adalah *scaffolding* praktik, umpan balik segera, dan elemen permainan yang membuat

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 794-800

latihan terasa lebih ringan daripada ujian. Hubungan dengan studi sebelumnya bersifat analog, bukan ekuivalen, karena instrumen kegiatan ini hanya lima butir dikotomis.

Keberhasilan deskriptif program ditopang oleh relevansi topik dengan kehidupan digital siswa, kombinasi presentasi-praktikum-diskusi, rasio pendampingan, serta dukungan sekolah. Keterbatasan tetap krusial: durasi satu hari, ketiadaan pengukuran retensi, instrumen dikotomis berbasis persepsi diri, ketiadaan tes unjuk kerja, cakupan satu kelas, dan ketergantungan pada perangkat serta jaringan. Dengan batasan itu, pelatihan Wayground layak dilanjutkan secara berjenjang dan diintegrasikan ke mata pelajaran kejuruan maupun muatan umum, dengan evaluasi lanjutan yang membedakan persepsi, kinerja, dan kebiasaan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan Wayground di SMK NU Kesesi berkaitan dengan peningkatan pemahaman yang dilaporkan dan kemampuan yang dipersepsikan siswa kelas X dalam memanfaatkan pembelajaran interaktif. Capaian deskriptif tersebut terlihat dari kenaikan rata-rata jawaban paham/bisa dari 21,7% pada *pre-test* menjadi 87,5% pada *post-test*, termasuk pada indikator kemandirian praktik yang semula paling rendah. Temuan ini tidak membuktikan perubahan literasi digital secara komprehensif, motivasi belajar, atau budaya belajar digital, karena instrumen hanya mengukur persepsi diri pada lima indikator setelah kegiatan satu hari. Secara praktis, kegiatan ini memberi bekal awal bagi mitra untuk merancang kuis dan membaca umpan balik Wayground, sekaligus menyediakan pijakan bagi sekolah dalam mengintegrasikan asesmen formatif digital. Disarankan adanya program lanjutan yang terintegrasi ke dalam pembelajaran dan kegiatan kesiswaan, pelibatan guru, pembentukan fasilitator digital siswa, pengukuran unjuk kerja dan retensi, serta replikasi pada kelas atau kompetensi keahlian lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala SMK NU Kesesi, para guru pendamping, dan seluruh siswa kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memfasilitasi pelaksanaan pengabdian, serta kepada pihak-pihak yang mendukung perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] APJII, "APJII jumlah pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang," Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. [Online]. Available: https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang

[2] F. C. W. Agung, "Pemantapan literasi digital oleh pendidik dan peserta didik dalam menghadapi era Society 5.0," *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, vol. 4, no. 1, pp. 23–31, May 2024, doi: 10.62825/revorma.v4i1.103.

[3] O. Lasmana, F. Festiyet, A. Razak, and M. Fadilah, "Transforming education in the 5.0 era: Utilizing technology to improve critical thinking and creativity in the digital generation," in *Proceedings of the 1st International Conference on Social Science (ICSS)*, 2024, pp. 285–294. doi: 10.59188/icss.v3i2.208.

[4] I. P. Pujiono, S. Sopiah, N. H. Sofyan, and J. Arifin, "Workshop Google Gemini untuk meningkatkan pengetahuan siswa-siswi di SMP Negeri 1 Kandangserang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Polmanbabel*, vol. 4, no. 2, pp. 129–135, 2024, doi: 10.33504/dulang.v4i02.372.

[5] Wayground, "From Quizizz to Wayground," Wayground. [Online]. Available: https://wayground.com/home/from-quizizz-to-wayground

[6] Y. D. Putra, U. Kustiawan, Pramono, S. N. Salehuddin, and N. C. A. Putri, "Digital marketing melalui pembuatan konten pada media sosial sebagai peningkatan promosi dan branding sekolah," *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 7, no. 1, pp. 32–38, Apr. 2025, doi: 10.33480/abdimas.v7i1.5632.

[7] K. Solecha, O. Irnawati, F. Indriyani, H. Rachmi, H. P. Tanjung, and N. W. Hidayat, "Efektivitas pelatihan pembuatan konten digital dalam meningkatkan pemasaran produk Kelompok Wanita Tani (KWT) Pancasona," *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 6, no. 2, pp. 69–75, Oct. 2024, doi: 10.33480/abdimas.v6i2.5886.

[8] I. P. Pujiono, A. Prayogi, and M. I. Firdausi, "Workshop Google Gemini untuk membuat artikel dengan teknik SEO bagi anggota Koperasi Mahasiswa UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan," *Dharma Pengabdian*

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional

https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945

Perguruan Tinggi (DEPATI), vol. 4, no. 1, pp. 45–53, 2024, doi: 10.33019/depati.v4i1.5225.

[9] I. P. Pujiono, A. Prayogi, and S. Rohmah, "Pelatihan ChatGPT sebagai alat bantu belajar mandiri bagi pelajar di Desa Kandangserang Kabupaten Pekalongan," *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, vol. 4, no. 2, pp. 104–112, Jul. 2024, doi: 10.53513/abdi.v4i2.9666.

[10] F. Perdana *et al.*, "Workshop AI generatif Sonauto.ai untuk pengembangan kreativitas musikal dan literasi digital pada siswa MTs AL-Ma'arif Rakit Banjarnegara," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, vol. 4, no. 1, pp. 702–709, Sep. 2025, doi: 10.58266/jpmb.v4i1.508.

[11] F. Rahmawati, E. Nurlaela, A. Prayogi, I. P. Pujiono, A. Abdussalaam, and A. C. Subekti, "Peningkatan keterampilan pembuatan konten edukasi digital melalui workshop Canva dan CapCut," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, vol. 6, no. 3, pp. 664–680, Dec. 2025, doi: 10.58401/jpmd.v6i3.2617.

[12] F. Perdana, I. P. Pujiono, J. Arifin, L. Riandita, T. Yuliyanti, and Maftuhin, "Pelatihan prompt engineering menggunakan Google Gemini dan Suno AI untuk produksi musik edukasi Islam di SMA N 1 Kedungwuni," *Jurnal Lentera: Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 7, no. 2, pp. 105–112, 2026, doi: 10.57207/27ftbz89.

[13] W. Ng, "Can we teach digital natives digital literacy?," *Comput. Educ.*, vol. 59, no. 3, pp. 1065–1078, Nov. 2012, doi: 10.1016/j.compedu.2012.04.016.

[14] M. Sailer and L. Homner, "The gamification of learning: A meta-analysis," *Educ. Psychol. Rev.*, vol. 32, no. 1, pp. 77–112, Mar. 2020, doi: 10.1007/s10648-019-09498-w.

[15] P. Black and D. Wiliam, "Developing the theory of formative assessment," *Educ. Assess. Eval. Account.*, vol. 21, no. 1, pp. 5–31, Feb. 2009, doi: 10.1007/s11092-008-9068-5.

[16] F. Zhao, "Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom," *International Journal of Higher Education*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, Feb. 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.

[17] N. R. Feta, N. Wiliani, and R. Hesananda, "Penggunaan dan pemanfaatan WordPress dalam upaya meningkatkan daya jual untuk pelaku UMKM Karang Taruna Bojongkulur," *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, Apr. 2021, doi: 10.33480/abdimas.v3i1.2173.

[18] I. P. Pujiono *et al.*, "Workshop computational thinking untuk meningkatkan pengetahuan analisis data guru sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, vol. 3, no. 2, pp. 119–126, Aug. 2026, doi: 10.20884/1.jupiter.3.2.139.

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8945