



## PELATIHAN PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL "WAYGROUND" DALAM MENINGKATKAN EVALUASI PEMBELAJARAN INOVATIF BAGI GURU MA TERPADU AL HIDAYAH SUMENEP

Yusroni Farlan<sup>1\*</sup>, Sri Hatiningsih<sup>2</sup>, Masduki<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Email: [yusronifarlan1988@webmail.umm.ac.id](mailto:yusronifarlan1988@webmail.umm.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Malang

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Malang

\*email koresponden: [yusronifarlan1988@webmail.umm.ac.id](mailto:yusronifarlan1988@webmail.umm.ac.id)

DOI: <https://doi.org/10.62567/jpi.v2i1.2203>

### **Abstract**

*This community service training was motivated by the need to support teachers in conducting learning evaluations that are not only effective but also enjoyable and can increase student motivation. Studies show that game-based learning platforms like Wayground can be a solution because they are perceived as useful, entertaining, and engaging by students. This training aims to improve the capacity of teachers at MA Terpadu Al Hidayah Sumenep in utilizing Wayground optimally, not just as a game, but as a formal and structured learning evaluation medium. The activity was implemented as a participatory training workshop. The methods used included live demonstrations of the use of Wayground's key features (such as quiz creation and assessment), independent practice, discussions, and mentoring sessions to design evaluations integrated with the Lesson Implementation Plan (RPP). This approach was designed to anticipate technical obstacles and ensure planned implementation. The results of the activity evaluation showed significant improvements in teacher understanding and skills. Participants successfully created and implemented evaluative quizzes using Wayground in their classes. This implementation reportedly increased student engagement and enthusiasm in the learning process. Teachers also noted that Wayground facilitated a more detailed and objective assessment process.*

**Keywords:** *Wayground, Learning Evaluation, Game-Based Learning, Community Service, Teacher Training.*

### **Abstrak**

Pelatihan pengabdian masyarakat ini dimotivasi oleh kebutuhan untuk mendukung guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa. Studi menunjukkan bahwa platform pembelajaran berbasis game seperti Wayground dapat menjadi solusi karena dianggap bermanfaat, menghibur, dan menarik bagi siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru di MA Terpadu Al Hidayah Sumenep dalam memanfaatkan Wayground secara optimal, tidak hanya sebagai game, tetapi sebagai media evaluasi pembelajaran yang formal dan terstruktur. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai lokakarya pelatihan partisipatif. Metode yang digunakan meliputi demonstrasi langsung penggunaan fitur-fitur utama Wayground (seperti pembuatan dan penilaian kuis), praktik mandiri, diskusi, dan sesi mentoring untuk merancang evaluasi yang terintegrasi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pendekatan ini dirancang untuk mengantisipasi kendala teknis dan memastikan implementasi yang direncanakan. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru. Peserta berhasil membuat dan menerapkan kuis evaluatif menggunakan Wayground di kelas.



mereka. Implementasi ini dilaporkan meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga mencatat bahwa Wayground memfasilitasi proses penilaian yang lebih detail dan objektif.

**Kata Kunci:** Wayground, Evaluasi Pembelajaran, Pembelajaran Berbasis Game, Pengabdian Masyarakat, Pelatihan Guru.

## 1. PENDAHULUAN

Guru-guru bahasa Inggris di MA Terpadu Al Hidayah Sumenep saat ini menghadapi tantangan signifikan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang efektif dan menarik. Metode penilaian konvensional seperti kuis di kertas atau ulangan harian seringkali dianggap membosankan oleh peserta didik, sehingga tidak memotivasi mereka untuk menunjukkan kemampuan yang sebenarnya. Padahal, asesmen berbasis online (e-assessment) dapat membantu efisiensi pekerjaan pendidik dan meminimalisir kesalahan pada asesmen tradisional (Sangle et al., 2020). Hal ini berakibat pada rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya umpan balik (feedback) yang cepat bagi guru untuk menilai pemahaman siswa secara instan. Di sisi lain, di era digital ini, siswa justru sangat akrab dan tertarik dengan gadget serta permainan interaktif. Oleh karena itu, muncul kesenjangan antara metode evaluasi yang digunakan guru dengan minat dan gaya belajar siswa yang modern. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam teknik evaluasi yang dapat menyajikan penilaian tidak hanya sebagai pengukuran, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Masalah rendahnya keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran berbagai subjek ini penting untuk diatasi segera karena berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Evaluasi yang membosankan tidak hanya gagal mengukur pemahaman siswa secara akurat, tetapi juga berpotensi mematikan minat mereka terhadap bahasa Inggris itu sendiri. Dalam jangka panjang, hal ini akan menghambat pencapaian kompetensi dasar yang krusial di MA Terpadu Al Hidayah Sumenep. Sekarang merupakan era dimana literasi digital dan bahasa asing sangat menentukan daya saing, membiarkan metode evaluasi yang tidak relevan dengan generasi Z merupakan sebuah bentuk *learning loss* yang dapat dihindari. Oleh karena itu, inovasi dalam evaluasi bukan hanya tentang menyenangkan siswa, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang adaptif.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, setiap orang menggunakan perangkat dan media digital di era modern. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa diharapkan dapat memanfaatkan materi pembelajaran berbasis digital yang kreatif, efisien, dan efektif. Guru dapat menggunakan beragam sumber belajar digital, termasuk materi pembelajaran yang menarik secara visual dan berbasis permainan. Wayground adalah salah satu dari berbagai alat yang tersedia untuk evaluasi berbasis digital selain materi pembelajaran. Wayground merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan



(Rahmawati et al, 2022) Sehingga ia dapat menawarkan sebuah pengalaman yang menyenangkan bagi guru untuk evaluasi pembelajaran.

Quizizz kini berganti nama menjadi Wayground setelah sepuluh tahun membantu pendidik dan pelajar di seluruh dunia. Transformasi perusahaan dari alat kuis menjadi platform pembelajaran tambahan yang lebih fleksibel dan didukung AI tercermin dalam perubahan nama ini. Menurut Ankit Gupta (2025) sebagai pendiri dan CEO, selama sepuluh tahun terakhir, umpan balik guru telah mengubah alat penilaian formatif sederhana menjadi tujuan bagi guru untuk menelusuri, membawa, atau membangun sumber daya pengajaran apa pun dan dengan cepat menyampaikannya kepada siswa. Gupta (2025) juga menambahkan bahwa kita melihat jutaan pengguna berinteraksi dengan AI setiap minggu, tetapi itu tidak menggantikan koneksi manusia dan pemikiran kritis yang membuat pembelajaran terjadi. Kami percaya AI harus bekerja di latar belakang untuk mendukung momen-momen yang paling penting, seperti ketika seorang guru berjalan ke meja siswa dan mengatakan hal yang tepat untuk membantu mereka maju. Oleh karena itu, perubahan ini menjadi berita baik terutama bagi seluruh pengguna Quizizz sebelumnya, saat ini mereka dapat menggunakan fitur AI pada Wayground ini yang dapat mempermudah dalam pembuatan soal evaluasi pada siswa.

Berikut adalah tabel 1.1 yang menggambarkan kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi riil yang dihadapi guru-guru Bahasa Inggris di MA Terpadu Al Hidayah Sumenep:

No.	Aspek	Kondisi Ideal	Kondisi Nyata di Lapangan
1	<b>Keterlibatan Siswa</b>	Siswa antusias dan aktif mengikuti sesi evaluasi karena merasa tertantang dan dinilai sebagai sebuah pengalaman yang menyenangkan.	Siswa sering pasif, mengeluh, dan menganggap waktu ulangan atau kuis sebagai momen yang menegangkan dan membosankan. Tingkat kehadiran dan konsentrasi menurun.
2	<b>Umpan Balik (Feedback)</b>	Guru mendapatkan data pemahaman siswa secara real-time dan dapat langsung melakukan intervensi atau pengayaan pada topik yang belum dikuasai.	Umpan balik sangat lambat. Guru membutuhkan waktu berhari-hari untuk memeriksa lembar jawaban, sehingga momentum untuk memperbaiki kesalahan pemahaman siswa sudah terlewat.
3	<b>Format Evaluasi</b>	Evaluasi berbasis <b>formatif</b> yang beragam, interaktif, dan mencerminkan gaya belajar siswa di abad 21, termasuk penggunaan teknologi.	Evaluasi masih didominasi oleh metode <b>sumatif</b> konvensional seperti kertas dan pensil (paper-and-pencil test), yang monoton dan kurang inovatif.
4	<b>Dampak pada Motivasi</b>	Proses evaluasi justru memacu motivasi belajar siswa karena adanya unsur kompetisi yang sehat, gamefikasi, dan apresiasi terhadap usaha mereka.	Evaluasi menjadi sumber kecemasan. Kegagalan dalam format yang membosankan berpotensi melabeli siswa sebagai "tidak pandai" dan menurunkan kepercayaan diri mereka.
5	<b>Peran Teknologi</b>	Teknologi digital diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran dan penilaian, menjadikannya alat bantu, bukan gangguan.	Terdapat jurang pemisah (gap) antara kecakapan digital siswa yang tinggi di luar kelas dengan metode guru yang masih analog di dalam kelas, sehingga



potensi gadget tidak dimanfaatkan untuk belajar.

Generasi muda yang lahir pada abad ke-21 adalah penduduk asli digital atau generasi Net (Bennett, Maton, & Kervin, 2008). Maka mereka cenderung lebih cepat dalam mempelajari platform digital, berpikir secara non-linear, dan terbiasa dengan konten yang visual serta interaktif. Karakteristik ini menjadikan metode evaluasi konvensional kurang efektif bagi mereka, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan gaya hidup digital, seperti pemanfaatan game-based learning. Komunitas pendidikan sains (fisika, biologi, kimia, dan ilmu pengetahuan umum) juga memperhatikan potensi pembelajaran berbasis permainan (Setiawan et al, 2019).

Bagian penting dari kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah penilaian siswa. Evaluasi hasil belajar diperlukan untuk mengumpulkan data mengenai pencapaian hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. fungsi penting bagi pendidik dalam mengevaluasi belajar siswa adalah memberikan umpan balik kepada siswa dalam mempertimbangkan efektivitas dan efisiensi dari proses pembelajaran yang dilakukan (Wahidmurni, Mustikawan, & Ridho, 2010).

Di era modern ini, penilaian platform digital sangat penting karena banyak keunggulannya dibandingkan pendekatan konvensional. Efisiensi dan kecepatan pembuatan dan pemrosesan tes meningkat secara signifikan berkat pengumpulan dan pemrosesan data secara real-time yang dimungkinkan oleh penilaian digital. Guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi (Rahmawati et al, 2022). Penilaian menjadi lebih objektif dan akurat berkat teknologi seperti AI dan algoritma, yang juga mengurangi bias dan kesalahan manusia.

Berlandaskan beberapa permasalahan di atas, maka dilakukan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan wayground digital platform bagi guru MA Terpadu Al Hidayah dengan tujuan : 1) Meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan IT khususnya pengenalan platform digital wayground untuk evaluasi/test, 2) Mendorong peningkatan kualitas metode evaluasi/test yang lebih menarik, 3) Memotivasi siswa untuk memiliki minat belajar yang tinggi karena evaluasi/test tidak monoton 4) Membangun kesadaran guru dan siswa dalam penggunaan teknologi yang merupakan kebutuhan di era digital masa kini. Maka selanjutnya guru diharapkan dapat memodifikasi metode test bagi siswa dengan kondisi yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan tersebut tidak hanya berdampak pada guru dan siswa, akan tetapi sekolah dapat merasakan hasil positif dari output yang dihasilkan sehingga mampu mendongkrak prestasi belajar siswa

## 2. METODE PENGABDIAN

Inti dari kegiatan ini merupakan sebuah aktivitas pengabdian masyarakat dengan tema pemanfaatan platform digital “Wayground” untuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 2 kali rangkaian pertemuan yaitu pada hari tanggal 6 dan 13 oktober 2025 di MA Terpadu Al Hidayah Sumenep. Kegiatan ini diikuti oleh 7 guru dari berbagai disiplin ilmu / mata Pelajaran dengan kriteria guru-guru yang memiliki kompetensi



penggunaan IT kurang sehingga terlihat manakala terjadi peningkatan dan perubahan kemampuan. Narasumber dalam acara pelatihan ini adalah penulis sendiri yaitu Yusroni Farlan yang merupakan guru bahasa Inggris di MA Terpadu Al Hidayah dan memahami dan cukup menguasai bagaimana cara menggunakan aplikasi Wayground. Metode dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini kami menggunakan metode ceramah, tanya jawab, serta mempraktikkan langsung dari apa yang sudah didapat.

Berikut ini adalah penjelasan tentang uraian keseluruhan kegiatan yang dikerjakan dalam setiap segmen dari pelayanan masyarakat ini.

**a. Observation Stage**

Untuk lebih memahami keadaan dan masalah yang terjadi pada mitra, kami melakukan observasi di lokasi mitra MA Terpadu AL Hidayah Sumenep dengan mewawancarai 7 guru, dan meminta izin dari kepala madrasah untuk melaksanakan pengabdian masyarakat. Masalah dan surat pernyataan kesediaan dari para mitra dikumpulkan selama tahap observasi.

**b. Planning Stage**

Pengabdian masyarakat ini menyelenggarakan latihan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat penilaian daring yang menyenangkan, seperti Wayground, setelah mengunjungi lokasi mitra pengabdian masyarakat. Kami memfinalisasi gagasan pemanfaatan digital platform ini sebagai alat penilaian baik daring maupun on site meeting, membuat modul pembelajaran, membuat kuesioner tanggapan, dan melakukan wawancara tidak terstruktur. Kelompok tersebut menyelenggarakan proyek pengabdian masyarakat dari awal hingga akhir.

**c. Problem Solution Stage**

Kegiatan berupa pelatihan dan simulasi Wayground diimplementasikan selama tahap penyelesaian masalah mitra. Mulai dari pembuatan akun hingga simulasi, staf memberikan dukungan. Terakhir, dilakukan penilaian untuk mengetahui bagaimana perasaan guru tentang pelatihan yang telah diselesaikan, untuk berbagi pelajaran penting yang didapat, dan untuk melakukan wawancara terstruktur.

**d. Evaluation stage**

Tahap terakhir dari rangkaian tugas pengabdian masyarakat ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, kami melakukan penilaian menyeluruh terhadap kegiatan hingga selesai, dan sebuah rencana dibuat untuk menghasilkan keluaran yang dibutuhkan sehingga dapat melakukan banyak pengabdian masyarakat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan alat penilaian daring untuk pembelajaran daring/luring yang efektif dan menyenangkan merupakan komponen dari pelatihan peningkatan kompetensi guru. Wayground menawarkan aplikasi yang mudah digunakan dan dikembangkan, selain itu. Yang Anda butuhkan hanyalah paket data untuk mengaksesnya di mana saja, kapan saja, dan gratis. Aplikasi ini juga cukup menghibur dan interaktif.



Pada tanggal 6 Oktober 2025, tahap awal dari serangkaian kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan instruktur dalam memberikan penilaian atau evaluasi pada siswa dimulai. Sejumlah masalah mitra ditemukan selama tahap awal, seperti rendahnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti ujian, ketidaktahuan guru tentang cara membuat ujian di kelas dengan menggunakan digital platform quizzis, dan ketidakmampuan guru dalam menggunakan TIK. Namun, pembelajaran dengan metode konvensional masih cenderung berulang dan kurang menarik. Kami selaku penyelenggara dari pengabdian masyarakat khususnya di madrasah ini kemudian bekerja sama dengan kepala madrasah untuk menentukan waktu dan tempat pelatihan

Ada tiga tugas dalam membentuk fase solusi mitra: perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada tanggal 7 Oktober 2025, fase perencanaan mulai dilaksanakan. Jadwal kegiatan, barang-barang yang akan diberikan, serta fasilitas dan infrastruktur yang akan digunakan semuanya ditingkatkan oleh kami sebagai layanan masyarakat dan mitra (sekolah). Selain itu, pembuatan sejumlah alat bantu layanan, termasuk lembar observasi dan survei tentang tanggapan guru terhadap aplikasi Wayground.

Selanjutnya, pelatihan pembuatan Wayground dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2025. Kegiatan ini diikuti oleh 7 guru dari MA Terpadu Al Hidayah Sumenep yang terdiri dari 1 guru bahasa Indonesia, 1 guru matematika, 1 guru bahasa arab, 1 guru Sejarah, 1 guru bahasa arab, 1 guru bahasa inggris dan 1 guru Al-Qur'an. Pada awal kegiatan, kami menyampaikan materi tentang cara membuat akun, memperkenalkan semua fitur Wayground, memberikan contoh soal pilihan ganda, benar/salah, kotak centang, membuat susunan soal, mengunggah soal, mempublikasikan tugas langsung atau pekerjaan rumah, dan membagikan tautan ke Google Classroom. Setelah penyampaian materi, guru praktik terbimbing kemudian menggunakan aplikasi Wayground dengan bantuan tutor di setiap kelompok. Dokumentasi selama pelatihan dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



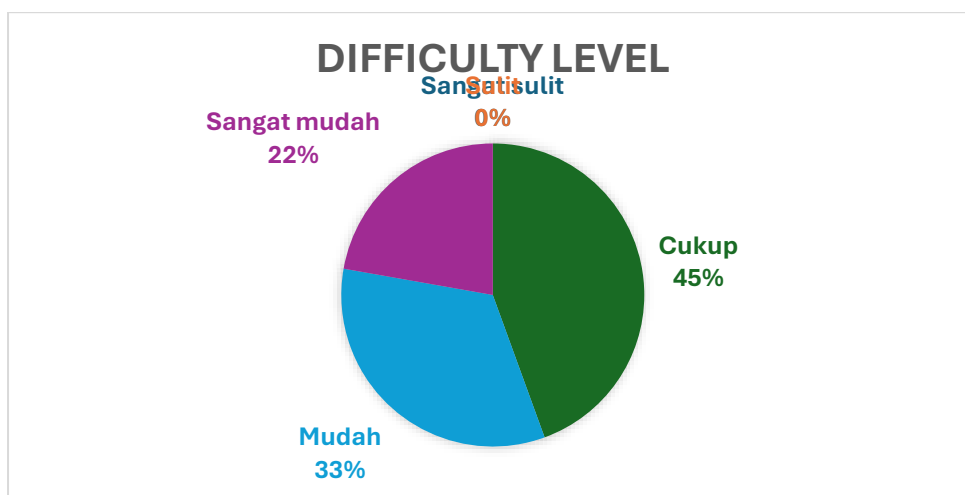
**Gambar 2. Melakukan aktivitas praktik**

Semua guru aktif dan antusias berpartisipasi dalam pelatihan selama penyajian materi dan praktik terbimbing. Ketika ada masalah, instruktur tidak ragu untuk bertanya. Gambar 3 menunjukkan salah satu tangkapan layar hasil Wayground yang diunggah instruktur.



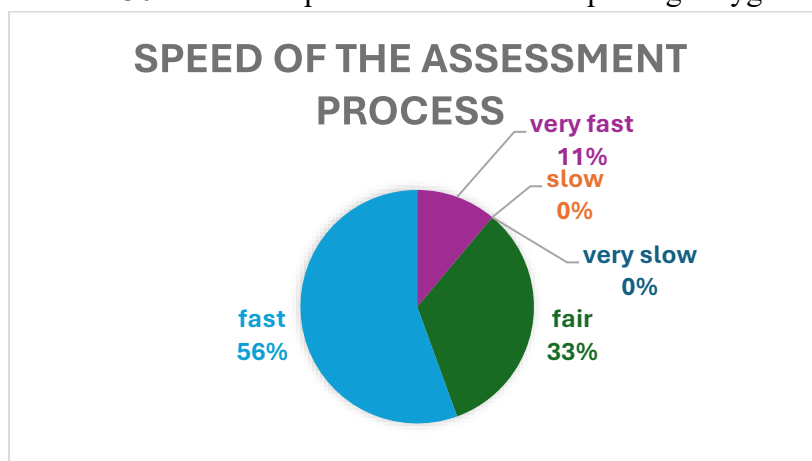
**Gambar 3. Kode Wayground**

Kemudian, kami memberikan kuesioner kepada guru di akhir sesi untuk mengetahui bagaimana perasaan mereka tentang pengembangan aplikasi Wayground/Wayground sebagai alat penilaian pembelajaran digital yang menyenangkan.



**Gambar 4. Respons tingkat kesulitan**

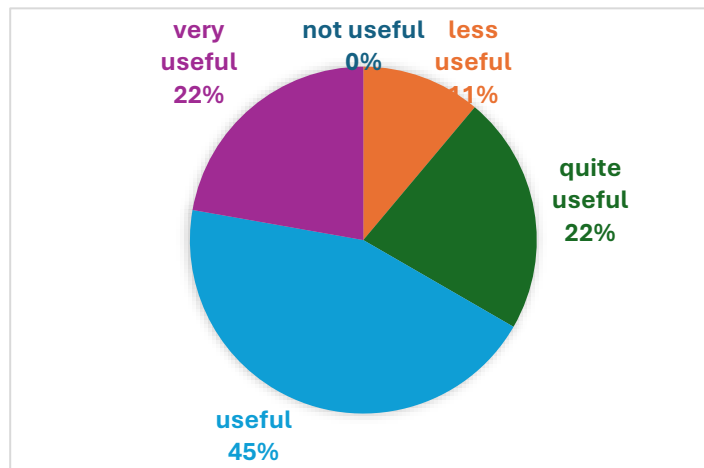
Menurut Gambar 4, sekitar 22% guru merasa mudah membuat Wayground; meskipun demikian, ini adalah percobaan pertama bagi para guru. Hal ini sejalan dengan hasil Fazriyah et. al (), di mana sekitar 30 siswa mampu membuat dan memposting Wayground secara online.





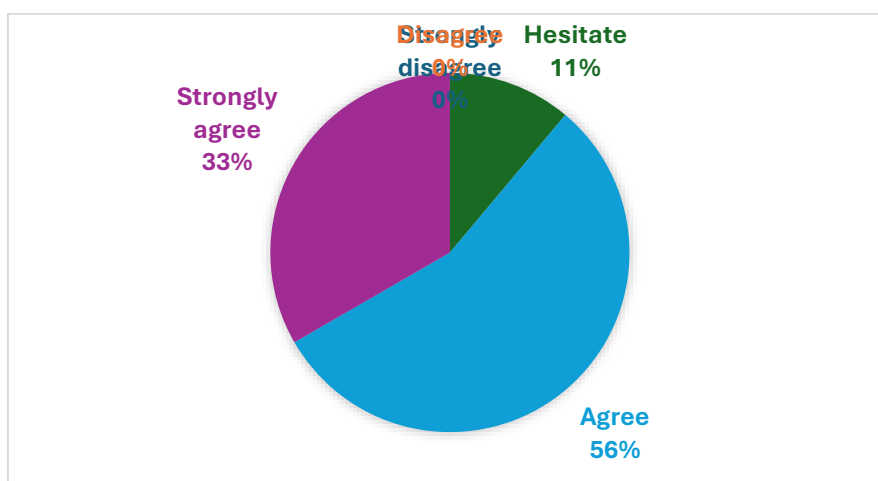
### Gambar 5. Kecepatan Proses Penilaian

Gambar 5 menunjukkan bahwa 56% pendidik berpikir aplikasi Wayground dapat mempercepat tes. Guru dapat dengan mudah melihat kinerja siswa berkat data dan statistik aplikasi dalam spreadsheet Excel (Sari et. al., 2020) dan (Rahayu et. al., 2020)



### Gambar 6. Fleksibilitas penggunaan dalam kelas daring

Menurut Gambar 6, hingga 45% pendidik percaya bahwa aplikasi Wayground bermanfaat untuk pembelajaran daring. Hal ini konsisten dengan klaim Salsabila dkk. bahwa Wayground merupakan upaya untuk mengatasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diselesaikan dengan metode tradisional (Hanifah et. al., 2020) Akibatnya, ketersediaan perangkat lunak Wayground ini sangat membantu guru dalam membuat tes yang menyenangkan dan tidak memerlukan pengajaran tatap muka.

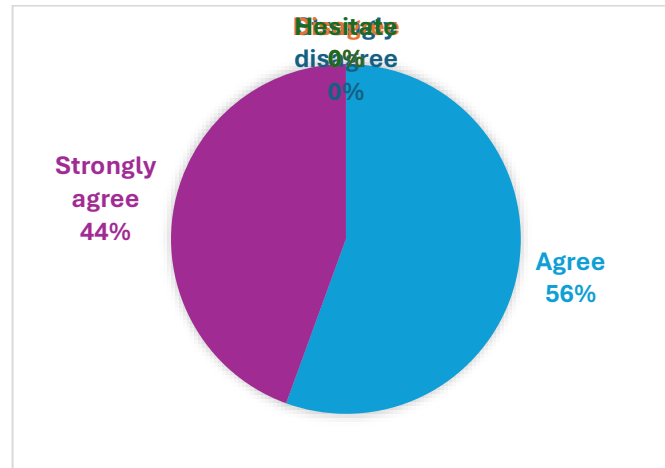


### Gambar 7. Wayground Memperkenalkan Semangat Kompetisi

Menurut Gambar 7, hingga 56% pendidik setuju bahwa Wayground mendorong kompetisi siswa. Siswa saling berkompetisi dengan melihat peringkat mereka secara langsung di aplikasi Wayground (Mulatsih, 2020). Siswa mungkin termotivasi secara tidak langsung



untuk belajar karena keinginan untuk melakukan yang terbaik. Selanjutnya pada gambar 8. adalah diagram yang menunjukkan statement guru-guru bahwa design / tampilan aplikasi quizziz nyaman dan tidak mengganggu siswa dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan



**Gambar 8. Wayground menghadirkan tampilan yang nyaman.**

Gambar 8 menunjukkan bahwa 56% guru mengatakan aplikasi Wayground memiliki tata letak dan suara yang menarik dan tidak mengganggu kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan. Hal ini didukung oleh Wahyudi (2020) yang menyatakan bahwa fitur musik Wayground meningkatkan motivasi siswa untuk menjawab pertanyaan.

Pelatihan guru MA Terpadu Al Hidayah Sumenep meningkatkan kemampuan mengajar, khususnya di bidang TIK, dengan mengembangkan asesmen pembelajaran yang menghibur bagi instruktur dan siswa menggunakan program Wayground. Selain itu, latihan ini mendorong guru untuk mempelajari aplikasi serupa Wayground lainnya seperti Kahoot, dan lain-lain. Meningkatkan kemampuan TIK guru akan meningkatkan variasi pembelajaran dan memberi mereka lebih banyak ruang untuk mengekspresikan kreativitas mereka, khususnya dalam pertemuan daring. Dengan membangun bank soal secara efektif di aplikasi Wayground, kemampuan guru dalam menggunakan alat pembelajaran telah meningkat. Ini menunjukkan bahwa bahkan pemula pun dapat dengan mudah membuat kuis daring dengan Wayground karena semua kemampuannya tidak rumit atau menantang.

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan terhadap guru-guru MA Terpadu Al Hidayah Sumenep tentang penggunaan Wayground. Hal ini didasari pada tujuan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menyajikan tes/evaluasi belajar yang awalnya kurang menarik menjadi inovatif dan menyenangkan. Beberapa capaian positif menjadi dampak dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan ini. Dalam praktiknya terjadi peningkatan skor presentase yang signifikan di antara peserta pelatihan. Para peserta menunjukkan kreativitas lebih baik dalam menggunakan platform digital ini.

Selain itu evaluasi melalui kuesioner telah menunjukkan kepuasan dari para peserta (guru-guru) sekitar 90% peserta menyatakan pelatihan wayground ini sangat bermanfaat dan



berdampak pada penyajian evaluasi belajar mereka terhadap siswa di kelas. Sehingga mereka berencana untuk mengaplikasikan pada pembelajaran mendatang. Peserta juga memberikan masukan kepada kami untuk bisa mengadakan pelatihan serupa yang berhubungan dengan teknologi untuk memudahkan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan wayground pada guru guru di MA Terpadu Al Hidayah merupakan kegiatan yang penuh manfaat dan berdampak. Dengan terjadinya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan teknologi platform digital wayground, diharapkan mereka semakin termotivasi dalam penerapannya dalam pembelajaran untuk memperoleh output belajar siswa yang diharapkan. Kesimpulan ini telah merinsngkas cakupan langkah-langkah lebih lanjut ke depannya manakala hal tersebut diperlukan.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Bennett, S., Maton, K., & Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5),775–786. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x>
- Fadli, M.R. 2021. Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 21, 1 (Apr. 2021), 33–54. DOI:<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Wayground di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Mulatsih, B. (2020). Application of google classroom, google form and Wayground in chemical learning during the covid-19 pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- Rahayu, S. W., & Widyawati, E. (2020). Workshop pembelajaran berbantu software Wayground untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Borneo*, 4(2), 107–111.
- Rahmawati, D., Nisa, A., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wayground sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55-66. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S. ., Amanah, I. L. ., Istiqomah, N. A. ., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Wayground Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sangle, S. B., Nandurkar, K. N., & Pawar, P. J. (2020). Incorporating e-assessment tools in teaching for effective and authentic assessment. *Journal of Engineering Education Transformations*, 33(Special Issue), 130–136. <https://doi.org/10.16920/jeet/2020/v33i0/150081>
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan



aplikasi Wayground bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4).

Setiawan, H., & Phillipson, S. (2019). The effectiveness of Game-Based Science Learning (GBSL) to improve students' academic achievement: A meta-analysis of current research from 2010 to 2017. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 5(2), 152–168. <https://doi.org/10.21831/reid.v5i2.28073>

Wahidmurni, Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: KompetensidanPraktik*. Yogyakarta: Nuhalitera

Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Wayground: alternatif penilaian di masa pandemi covid-19. *Soulmath: Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95-108.