Volume 8 No. 2 Desember 2025
P-ISSN: 2621-2765 (Cetak) I E-ISSN: 2621-3532 (Online)

at-tamkin
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

INTEGRASI PLATFORM DIGITAL WAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Wuli Oktiningrum[a], Dyah Ayu Pramoda Wardhani[b], Luthfiatus Zuhroh[c], Adzimatnur Muslihasari[d], Andi Wibowo[e]

[a,b,c,d,e] Universitas Islam Raden Rahmat Malang (wulie.okti@uniramalang.ac.id)

ABSTRAK

Peningkatan literasi digital guru menjadi kebutuhan penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta kebijakan Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA) di sekolah dasar. Namun, masih banyak guru yang menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan platform digital sebagai media pembelajaran dan asesmen interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Terapan (PPM-T) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru melalui integrasi platform digital Wayground dalam pembelajaran interaktif di SD Negeri 4 Ardirejo, Kepanjen. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek sebanyak 20 guru. Metode yang digunakan berupa workshop partisipatif, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi melalui angket, observasi, dan penilaian produk. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 85% guru berhasil menyusun dan mengimplementasikan kuis digital menggunakan Wayground sebagai asesmen Ujian Tengah Semester (UTS), serta terjadi peningkatan pemahaman guru terhadap literasi digital dan pemanfaatan platform Wayground pada seluruh indikator yang diukur. Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa kuis digital interaktif dan mendorong perubahan praktik serta pola pikir guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan demikian, integrasi platform Wayground melalui pendekatan PAR terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna..

Kata Kunci: literasi digital, Wayground, pembelajaran interaktif, guru sekolah dasar, PAR

ABSTRACT

Enhancing teachers' digital literacy has become a crucial requirement in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum and the Coding and Artificial Intelligence (KCA) policy in primary schools. However, many teachers still face limitations in utilizing digital platforms as interactive learning and assessment media. This Applied Community Service Program (PPM-T) aimed to improve teachers' digital literacy through the integration of the Wayground digital platform into interactive learning at SD Negeri 4 Ardirejo, Kepanjen. The program was implemented using a Participatory Action Research (PAR) approach, which consisted of the stages of planning, action, observation, and reflection, involving 20 teachers as participants. The methods included participatory workshops, hands-on practice, mentoring, and evaluation through questionnaires, observations, and product assessments. The results indicated that 85% of teachers successfully developed and implemented digital quizzes using Wayground as a Mid-Semester Assessment (UTS), and there was an overall improvement in teachers' understanding of digital literacy and the use of the Wayground platform across all measured indicators. The program produced interactive digital quizzes as tangible outputs and encouraged changes in teachers' instructional practices and mindsets toward the sustainable use of educational technology. Therefore, the integration of the Wayground platform through a PAR approach proved effective in enhancing primary school teachers' digital literacy and supporting more interactive and meaningful learning.

Keywords: Digital literacy, Wayground, interactive learning, primary school teachers, Participatory Action Research (PAR)

DOI: https://doi.org/10.33379/at-tamkin.v8i2.9092

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat cepat telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan dasar tidak lagi hanya dituntut untuk mentransfer pengetahuan konvensional, tetapi harus mampu membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi era digital (Siagian, 2022). Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital dalam praktik pembelajaran menjadi kebutuhan strategis yang tidak dapat dielakkan. Kurikulum Merdeka sebagai landasan kurikulum pendidikan di Indonesia memberikan kebebasan lebih kepada satuan pendidikan untuk merancang pembelajaran yang kontekstual, berpusat pada peserta didik, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Kurikulum ini juga menekankan penguatan kompetensi abad ke-21, termasuk literasi digital, yang merupakan modal penting peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, serta mampu mengoperasikan teknologi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (Sumarsih et al., 2022).

Sebagai bentuk respons terhadap tantangan tersebut, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) telah menetapkan arah kebijakan pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA) pada pendidikan dasar dan menengah. Kebijakan ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir komputasional, logika algoritmik, serta kesadaran etis dalam memanfaatkan teknologi digital. Pembelajaran KKA tidak dimaksudkan untuk menghasilkan peserta didik yang menguasai keterampilan teknis secara mendalam, melainkan untuk menanamkan pola pikir sistematis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penguatan KKA juga selaras dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan pengembangan kompetensi esensial. Lebih lanjut, melalui Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025, pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial ditetapkan sebagai mata pelajaran pilihan yang mulai diterapkan secara bertahap, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar kelas tinggi. Kebijakan ini menegaskan peran strategis guru dalam menerjemahkan arah kebijakan nasional ke dalam praktik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Namun demikian, perjalanan implementasi kebijakan ini di tingkat sekolah dasar tidak lepas dari tantangan, terutama terkait dengan kesiapan guru sebagai pelaksana utama proses pembelajaran. Dalam banyak kasus, guru masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran secara bermakna dan kontekstual (Anggraeni & Oktiningrum, 2024). Temuan awal di lapangan, khususnya di SD Negeri 4 Ardirejo, Kecamatan Kepanjen, menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum memiliki pengalaman yang cukup dalam memanfaatkan platform digital interaktif secara pedagogis. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran cenderung masih terbatas

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

pada penggunaan alat bantu penyampaian materi saja, tanpa diikuti oleh strategi pembelajaran yang memaksimalkan partisipasi aktif siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kebijakan dan kebutuhan implementasi di lapangan. Kesenjangan ini perlu dijembatani agar tujuan kebijakan pendidikan dapat direalisasikan secara efektif dan berkelanjutan.

Selain itu, rendahnya literasi digital guru ikut memperlemah upaya peningkatan kualitas pembelajaran interaktif yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan arahan kebijakan KKA (Sari et al., 2025). Literasi digital yang kuat bukan hanya terkait dengan keterampilan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga keterampilan pedagogis dalam merancang aktivitas pembelajaran yang letaknya tepat, relevan, dan bermakna untuk peserta didik (Silvy et al., 2025) . Guru harus mampu mengintegrasikan teknologi digital bukan sebagai alat semata, tetapi sebagai wadah untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, membangun komunikasi dua arah, serta memfasilitasi anak didik dalam berpikir kritis, kreatif, dan solutif (Judijanto, 2024). Untuk itu, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran menjadi aspek yang tak terpisahkan dari keberhasilan implementasi kebijakan pendidikan nasional saat ini(Astuti & Artawan, 2023).

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi hambatan tersebut adalah melalui pemanfaatan platform digital pembelajaran yang bersifat interaktif dan mudah diakses oleh guru serta siswa (Andani et al., 2025). *Wayground* merupakan salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan tersebut. Platform ini menyediakan fitur yang memungkinkan guru untuk merancang kuis dan aktivitas pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa secara aktif, memberikan umpan balik langsung, serta memungkinkan evaluasi pembelajaran secara dinamis (Ahmad et al., 2025). Dengan cara ini, guru dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa, sekaligus memperluas cakupan literasi digital siswa sesuai kebutuhan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran KKA (Patimah et al., 2025). Integrasi platform seperti *Wayground* dapat menjadi langkah awal bagi guru dalam memupuk kemampuan berpikir komputasional siswa melalui aktivitas yang menyenangkan namun tetap edukatif (Patimah et al., 2025).

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, permasalahan di SD Negeri 4 Ardirejo menjadi latar nyata yang menggambarkan kebutuhan akan peningkatan kompetensi literasi digital dan kemampuan pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi digital. Kondisi awal mitra sekolah menunjukkan adanya keterbatasan dalam pemanfaatan platform digital interaktif, kurangnya pelatihan berkelanjutan, serta beberapa guru merasa kurang percaya diri dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Kesenjangan kompetensi ini menjadi urgensi utama yang mendorong dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini. Kegiatan ini kemudian dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui pelatihan dan pendampingan yang sistematis dalam penggunaan platform *Wayground*.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan literasi digital guru

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

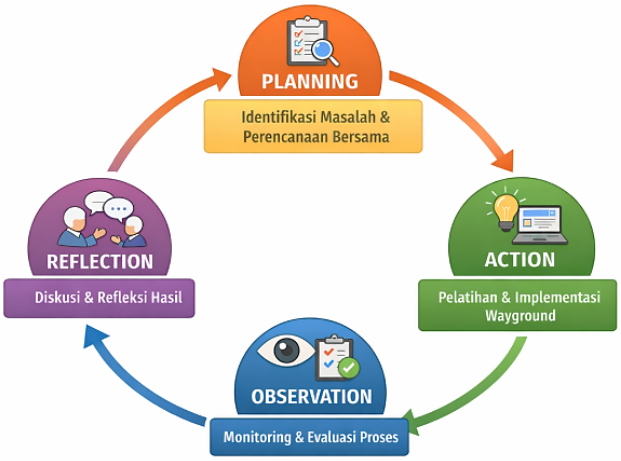
SD Negeri 4 Ardirejo melalui integrasi platform *Wayground* dalam pembelajaran interaktif, sehingga kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan teknologi pembelajaran dapat terbangun secara mandiri dan berkelanjutan. Sasaran program mencakup peningkatan pemahaman guru tentang penggunaan teknologi digital secara pedagogis, keterampilan teknis dalam merancang pembelajaran interaktif, serta kemampuan mengevaluasi hasil belajar siswa secara digital. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan tim dosen pelaksana pengabdian yang memiliki kompetensi di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran serta guru sebagai mitra aktif yang mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan, praktik, serta evaluasi.

Diharapkan melalui kegiatan ini, terjadi perubahan signifikan dalam praktik pembelajaran di SD Negeri 4 Ardirejo, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi digital. Dampak jangka pendek yang diharapkan antara lain meningkatnya keterampilan guru dalam penggunaan platform digital pembelajaran, meningkatnya interaksi belajar siswa di kelas, serta meningkatnya rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sedangkan dampak jangka panjang dari kegiatan ini adalah terbangunnya budaya pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan kebijakan pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial secara berkesinambungan di lingkungan sekolah dasar.

PENDEKATAN DAN METODOLOGI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Terapan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam seluruh siklus kegiatan, mulai dari perencanaan hingga refleksi. Pendekatan PAR dipilih karena sejalan dengan tujuan pengabdian, yaitu tidak hanya menyelesaikan permasalahan praktis yang dihadapi guru, tetapi juga memberdayakan mereka sebagai agen perubahan dalam pembelajaran berbasis teknologi(Afandi et al., 2022) . Dalam konteks ini, guru SD Negeri 4 Ardirejo, Kecamatan Kepanjen, diposisikan sebagai mitra kolaboratif yang berperan aktif dalam mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, mengimplementasikan tindakan, serta melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh.

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532



Gambar 1. Model Pelaksanaan PPM-T Berbasis *Participatory Action Research* (PAR)
(Sumber : Afandi et al. (2022))

Pada Gambar 1. menjelaskan model pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang menerapkan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dalam integrasi platform digital *Wayground* pada pembelajaran interaktif. Model ini menunjukkan siklus berkelanjutan yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pada tahap perencanaan, tim pengabdian dan guru mitra secara kolaboratif mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, khususnya keterbatasan literasi digital dan pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan kebijakan Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA).

Tahap tindakan diwujudkan melalui pelatihan partisipatif dan praktik langsung penggunaan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif, di mana guru menghasilkan proyek digital berupa kuis interaktif yang digunakan sebagai asesmen Ujian Tengah Semester (UTS). Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk memantau proses pelatihan dan implementasi menggunakan instrumen keberhasilan berupa lembar observasi partisipasi guru, rubrik penilaian produk kuis digital, dokumentasi kegiatan, serta refleksi tertulis guru. Tahap refleksi dilaksanakan melalui diskusi evaluatif bersama untuk menilai efektivitas tindakan, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya. Model PAR ini menegaskan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tidak bersifat linear, melainkan siklikal dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan, sehingga mampu mendorong perubahan praktik pembelajaran guru secara nyata dan berkelanjutan.

PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Seluruh tahapan

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

dilaksanakan secara kolaboratif antara tim pengabdian dan guru SD Negeri 4 Ardirejo, Kepanjen, sehingga mitra terlibat aktif sebagai subjek dalam proses perbaikan praktik pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap perencanaan (*planning*) diawali dengan koordinasi dan diskusi bersama pihak sekolah serta guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Pada tahap ini dilakukan pemetaan kondisi awal guru terkait literasi digital, pemanfaatan teknologi pembelajaran, serta kesiapan implementasi Kurikulum Merdeka dan kebijakan Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA). Hasil diskusi menunjukkan bahwa guru masih terbatas dalam penggunaan platform digital interaktif dan membutuhkan pendampingan yang aplikatif. Berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian bersama guru merancang rencana tindakan berupa workshop dan pendampingan penggunaan platform digital *Wayground* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran sekolah dasar.

Tahap tindakan (*action*) diwujudkan melalui rangkaian kegiatan workshop penggunaan Wayground yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan bagi guru. Workshop diawali dengan kegiatan *ice breaking* dan refleksi awal untuk membangun suasana belajar yang nyaman dan partisipatif. Selanjutnya, guru diberikan pengenalan singkat mengenai konsep pembelajaran interaktif dan literasi digital yang dikaitkan dengan Kurikulum Merdeka dan kebijakan KKA, kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan *Wayground* melalui pendekatan *learning by doing*. Guru mengeksplorasi fitur-fitur utama platform, mengikuti simulasi pembelajaran dengan berperan sebagai siswa, serta menyusun proyek digital berupa kuis interaktif yang digunakan sebagai asesmen Ujian Tengah Semester (UTS). Pendampingan teknis dan pedagogis diberikan secara intensif selama workshop berlangsung.

Tahap observasi (*observation*) dilakukan secara simultan selama implementasi tindakan untuk memantau keterlaksanaan kegiatan dan respons guru. Observasi difokuskan pada tingkat partisipasi guru, kemampuan teknis dalam menggunakan *Wayground*, serta perubahan pemahaman pedagogis terhadap pembelajaran interaktif. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, rubrik penilaian produk kuis digital, dokumentasi kegiatan, dan catatan lapangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu mengoperasikan Wayground dan menghasilkan kuis digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, meskipun terdapat variasi kemampuan antar guru.

Tahap refleksi (*reflection*) dilaksanakan melalui diskusi evaluatif bersama antara tim pengabdian dan guru mitra untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan. Faktor keberhasilan utama kegiatan ini meliputi keterlibatan aktif dan antusiasme guru, dukungan penuh dari pihak sekolah, kesesuaian platform *Wayground* dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar, serta penerapan pendekatan PAR yang kolaboratif, sehingga guru merasa memiliki program dan terdorong untuk mengimplementasikannya secara nyata. Keberhasilan tersebut tercermin dari kemampuan guru dalam menghasilkan dan

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

menerapkan kuis digital UTS dalam pembelajaran. Adapun hambatan yang dihadapi selama implementasi meliputi keterbatasan waktu pelaksanaan, perbedaan tingkat literasi digital antar guru, serta kendala teknis jaringan internet. Potensi kegagalan kegiatan, seperti rendahnya keberlanjutan penggunaan platform digital setelah pelatihan, diminimalkan melalui pendampingan langsung, refleksi bersama, dan penekanan pada luaran yang langsung diterapkan dalam praktik pembelajaran. Secara keseluruhan, implementasi kegiatan Pengabdian ini menunjukkan bahwa integrasi *Wayground* melalui pendekatan PAR dapat diimplementasikan secara efektif dan berkelanjutan dalam pembelajaran sekolah dasar.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBELAJARAN DARI IMPLEMENTASI KEGIATAN/PROGRAM (Heading 2)

Implementasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menghasilkan peningkatan kapasitas guru SD Negeri 4 Ardirejo dalam memanfaatkan platform digital *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif. Selama pelaksanaan kegiatan, guru terlibat aktif dalam seluruh rangkaian workshop, mulai dari eksplorasi fitur platform hingga praktik penyusunan aktivitas pembelajaran. Pendekatan partisipatif yang diterapkan mendorong guru untuk berperan sebagai pembelajar sekaligus perancang pembelajaran digital, sehingga tercipta suasana pelatihan yang kolaboratif dan reflektif. Proses pelaksanaan kegiatan dan keterlibatan aktif guru selama workshop ditunjukkan pada Gambar 2.

Gambar 2. Proses pelaksanaan kegiatan dan keterlibatan aktif guru selama workshop

Luaran utama dari kegiatan ini adalah terbentuknya proyek digital berupa kuis interaktif yang digunakan sebagai asesmen Ujian Tengah Semester (UTS). Kuis digital yang dikembangkan guru memanfaatkan berbagai fitur Wayground, seperti variasi bentuk soal dan umpan balik otomatis, serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

Merdeka. Secara deskriptif, hasil kegiatan menunjukkan bahwa sekitar 85% guru peserta berhasil menyusun dan mengimplementasikan kuis digital menggunakan Wayground sebagai asesmen UTS, sedangkan sebagian kecil guru lainnya masih memerlukan pendampingan lanjutan terutama pada aspek desain soal dan pengaturan fitur teknis platform. Contoh produk kuis digital yang dihasilkan guru disajikan pada Gambar 3.

Gambar 3. Hasil Kegiatan workshop yang diaplikasikan di kelas

Selain menghasilkan luaran terapan, kegiatan ini memberikan pembelajaran (*lesson learned*) yang bermakna bagi guru dan tim pengabdian. Guru memperoleh pemahaman bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran tidak selalu menuntut penguasaan teknologi yang kompleks, melainkan dapat dimulai dari platform yang sederhana, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan kelas. Pengalaman langsung sebagai pengguna dan perancang kuis digital meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dan asesmen.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan 20 orang guru SD Negeri 4 Ardirejo, Kepanjen dan bertujuan meningkatkan literasi digital serta kemampuan guru dalam memanfaatkan platform *Wayground* sebagai media pembelajaran interaktif dan asesmen. Untuk mengukur capaian kegiatan, digunakan angket *self-assessment* yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan, dilengkapi dengan lembar observasi dan penilaian produk. Angket disusun menggunakan skala Likert 1–4 yang mencakup lima indikator utama, yaitu pemahaman literasi digital pembelajaran, pemahaman fungsi platform *Wayground*, kemampuan menggunakan fitur dasar Wayground, kemampuan merancang kuis digital interaktif, serta kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan Wayground ke dalam pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan yang nyata pada seluruh indikator yang diukur. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian produk, 17 dari 20 guru (85%)

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

berhasil menyusun dan mengimplementasikan kuis digital menggunakan Wayground sebagai asesmen Ujian Tengah Semester (UTS), sementara 3 guru (15%) masih memerlukan pendampingan lanjutan terutama pada aspek teknis dan desain soal. Ringkasan capaian hasil implementasi kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil implementasi kegiatan

No	Indikator Capaian Kegiatan	Jumlah Guru	Persentase
1	Jumlah peserta pelatihan	20 orang	100%
2	Guru yang aktif mengikuti seluruh rangkaian workshop	20 orang	100%
3	Guru yang berhasil membuat kuis digital menggunakan *Wayground*	17 orang	85%
4	Guru yang mengimplementasikan kuis digital untuk UTS	17 orang	85%
5	Guru yang masih memerlukan pendampingan lanjutan	3 orang	15%

Selain capaian tersebut, hasil angket sebelum dan sesudah kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru terhadap literasi digital dan pemanfaatan platform Wayground. Sebelum kegiatan, pemahaman guru umumnya berada pada kategori rendah hingga sedang, terutama pada aspek penggunaan fitur dan perancangan kuis digital. Setelah pelatihan, sebagian besar indikator meningkat hingga kategori tinggi. Perbandingan tingkat pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan disajikan pada Tabel 2.

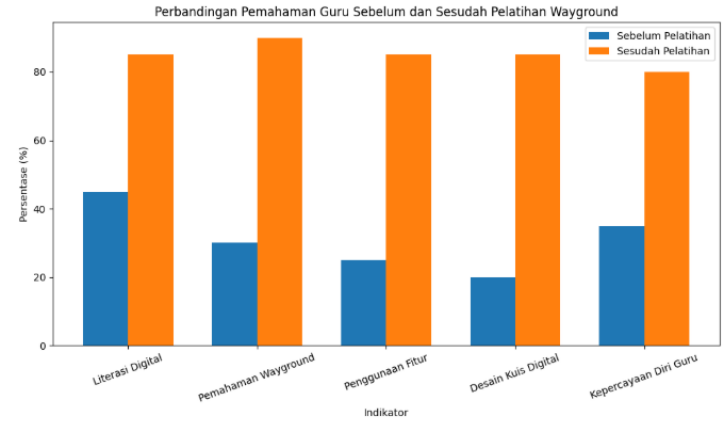
Tabel 2. Perbandingan Tingkat Pemahaman Literasi Digital dan Platform Wayground Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No	Aspek yang Dinilai	Sebelum (%)	Sesudah (%)
1	Pemahaman literasi digital pembelajaran	45	85
2	Pemahaman fungsi platform Wayground	30	90
3	Kemampuan menggunakan fitur dasar *Wayground*	25	85
4	Kemampuan merancang kuis digital interaktif	20	85
5	Kepercayaan diri mengintegrasikan Wayground di kelas	35	80

Peningkatan pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan tersebut diperkuat melalui visualisasi data dalam bentuk grafik batang yang disajikan pada Gambar 4. Grafik ini menunjukkan kecenderungan peningkatan yang konsisten pada seluruh aspek yang dinilai, khususnya pada kemampuan menggunakan fitur *Wayground* dan merancang kuis digital interaktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dirancang secara partisipatif dan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan literasi digital sekaligus kepercayaan

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.



Gambar 4. Diagram Batang Perbandingan Pemahaman Guru Sebelum dan Sesudah Wokshop

Secara reflektif, pembelajaran (*lesson learned*) dari implementasi kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) merupakan faktor kunci keberhasilan program. Keterlibatan aktif guru sejak tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi akhir menjadikan guru tidak hanya sebagai peserta pelatihan, tetapi sebagai mitra yang berperan dalam merancang dan mengembangkan solusi pembelajaran berbasis teknologi. Desain workshop yang interaktif dan menyenangkan, didukung dengan praktik langsung (*learning by doing*) serta simulasi pembelajaran, terbukti mampu meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran.

Selain itu, kesesuaian platform *Wayground* dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar menjadi faktor pendukung yang signifikan. Platform ini relatif mudah diakses, ramah pengguna, dan menyediakan fitur yang relevan untuk pembelajaran dan asesmen, sehingga guru dapat langsung mengimplementasikannya tanpa memerlukan penguasaan teknologi yang kompleks. Adanya luaran nyata berupa kuis digital UTS yang langsung diterapkan di kelas memperkuat keberlanjutan hasil kegiatan, karena guru merasakan manfaat langsung dari penggunaan platform tersebut dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Lebih lanjut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini memberikan dampak tidak hanya pada aspek keterampilan teknis, tetapi juga pada perubahan pola pikir guru terhadap pemanfaatan teknologi digital. Guru mulai memandang teknologi sebagai alat pedagogis yang mendukung pembelajaran interaktif dan bermakna, bukan sekadar sebagai pelengkap. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk pembelajaran digital, tetapi juga mendorong transformasi praktik pembelajaran dan penguatan literasi digital guru secara berkelanjutan, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebijakan Koding

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

dan Kecerdasan Artifisial (KKA).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Terapan (PPM-T) berupa integrasi platform digital Wayground dalam pembelajaran interaktif bagi guru SD Negeri 4 Ardirejo, Kepanjen, telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Melalui penerapan pendekatan Participatory Action Research (PAR), guru terlibat aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, sehingga mampu menghasilkan luaran nyata berupa kuis digital yang digunakan sebagai asesmen Ujian Tengah Semester (UTS). Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, keterampilan teknis, serta kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan platform digital ke dalam pembelajaran, sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka dan kebijakan Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA).

Berdasarkan capaian tersebut, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan memperluas jangkauan peserta dan memperkuat pendampingan pascapelatihan untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Sekolah diharapkan dapat mendorong pemanfaatan platform digital sebagai bagian dari praktik pembelajaran dan asesmen yang rutin, sementara kegiatan pengabdian dan penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih lanjut dampak integrasi platform digital terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, A., Laily, N., & Wahyudi, N. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarajat* (S. A. Basir & J. Wahyudi (eds.)). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam.

Ahmad, Aziz, A., & Rasyad, L. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Wayground Sebagai Pembelajaran Interaktif Di Ma Darul Amin Palangka Raya. *INOVASI Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(November 2025), 143–146.

Andani, S. N., Hanik, E. U., Kusumastuti, R., & Ifana, S. L. (2025). Pemanfaatan Digital Learning Dalam Pembelajaran. *Pendasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, *9*(1), 67–77.

Anggraeni, A. D., & Oktiningrum, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PETRANUM berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(1), 1. https://doi.org/10.31332/dy.v5i1.9290

Astuti, N. W. W., & Artawan, K. S. (2023). Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Guna Mewujudkan Merdeka Belajar. *Pentingnya Meningkatkan Literasi Digital Guru Untuk Menjawab Tantangan Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*, *Prospek Ii*, 270–276.

Judijanto, L. (2024). Analisis Pengaruh Tingkat Literasi Digital Guru dan Siswa terhadap Kualitas Pembelajaran di Era Digital di Indonesia. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(02), 50–60. https://doi.org/10.58812/spp.v2i02.391

P-ISSN: 2621-2765
E-ISSN: 2621-3532

Patimah, S. P., Huda, Z. N., & Ertinawati, Y. (2025). Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(4), 329–341. https://journal.lpkd.or.id/index.php/Dilan/article/view/2574

Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7174–7187. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431

Sari, D., Hasanah, M., & Faisal, A. (2025). Urgensi Penguasaan Literasi Digital Bagi Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(4), 8. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1917

Siagian, R. C. (2022). Inovasi Pembelajaran di Abad 21 Book Chapter. *Pradina Pustaka*, *mei*, 10.

Silvy, N., Friyanti, S., Aufa, W., & Oktiningrum, W. (2025). Peran Literasi Digital dalam Pengembangan Kompetensi Calon Guru Sekolah Dasar. *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, *2*(2), 331–341. https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.1092

Sumarsih, I., Marliyani, T., Hadiyansah, Y., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8248–8258. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3216