



# Peningkatan Kompetensi Digital Guru melalui Pelatihan Pemanfaatan Platform *Blooket* dan *Wayground* di MTss Muhammadiyah Kabilia

Herman Didipu<sup>1</sup>, Yunus Dama<sup>2</sup>, Sitti Maisarah S. Usman<sup>3</sup>, Saira Nurul Mifta<sup>4</sup>, Ghefira Paputungan<sup>5</sup>, Nur Anggun A. Yunus<sup>6</sup>, Mulyaningsih Saidi<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: [herman.didipu@ung.ac.id](mailto:herman.didipu@ung.ac.id)

---

## Article Info

### Article history:

Received December 15, 2025

Revised December 25, 2025

Accepted December 29, 2025

---

### Keywords:

Teacher Training; Digital Media; Blooket; Wayground; Pedagogical Digital Literacy; Learning Gamification.

## ABSTRACT

The development of digital technology requires teachers to integrate digital media into learning in order to create interactive, enjoyable, and student-centered learning experiences. However, initial observations at MTss Muhammadiyah Kabilia show that most teachers still experience limitations in optimizing the use of digital learning platforms. To address this issue, the community service team conducted training on the use of two gamification-based and interactive quiz platforms: Blookett and Wayground. The activity was held on December 16, 2025, at MTss Muhammadiyah Kabilia and was attended by 15 teachers. The implementation method combined interactive lectures and live demonstrations, with evaluation in the form of independent practice. The results showed that 87% of participants (15 out of 21 teachers) were able to create digital quizzes independently and understand the process of integrating the platform into learning. High enthusiasm, active participation, and improved technical skills prove that a hands-on approach is effective in improving teachers' pedagogical digital literacy.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



---

## Article Info

### Article history:

Received December 15, 2025

Revised December 25, 2025

Accepted December 29, 2025

---

### Keywords:

Pelatihan Guru; Media Digital; Blooket; Wayground; Literasi Digital Pedagogis; Gamifikasi Pembelajaran.

## ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Namun, observasi awal di MTss Muhammadiyah Kabilia menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengalami keterbatasan dalam memanfaatkan platform pembelajaran digital secara optimal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan pelatihan pemanfaatan dua platform berbasis gamifikasi dan kuis interaktif: Blooket dan Wayground. Kegiatan dilaksanakan pada 16 Desember 2025 di MTss Muhammadiyah Kabilia dan diikuti oleh 15 guru. Metode pelaksanaan menggabungkan ceramah interaktif dan demonstrasi langsung, dengan evaluasi berupa praktik mandiri. Hasil menunjukkan bahwa 87% peserta (15 dari 21 guru) mampu membuat kuis digital secara mandiri dan memahami alur integrasi platform ke dalam pembelajaran. Antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta kemampuan teknis yang meningkat membuktikan bahwa pendekatan berbasis pengalaman langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital pedagogis guru.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**Herman Didipu<sup>1</sup>

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: [herman.didipu@ung.ac.id](mailto:herman.didipu@ung.ac.id)**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Integrasi teknologi dalam pembelajaran dipandang sebagai strategi penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar, memperluas akses terhadap sumber belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut tidak hanya menguasai kompetensi pedagogik dan profesional, tetapi juga kompetensi teknologi sebagai bagian dari literasi digital yang esensial (Eliyawati et al., 2023; Ng et al., 2023).

Meskipun pemanfaatan teknologi pembelajaran terus berkembang, implementasinya di tingkat satuan pendidikan, khususnya pada jenjang madrasah tsanawiyah, masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan observasi awal dan turun lapangan di MTss Muhammadiyah Kabilia, ditemukan bahwa sebagian besar guru 15 guru masih menggunakan metode konvensional dan memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan platform digital secara optimal.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dengan praktik pembelajaran di kelas. Padahal, karakteristik peserta didik generasi Z sangat lekat dengan teknologi digital dan cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, serta dengan umpan balik instan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang menjembatani kebutuhan siswa dengan kesiapan guru.

Salah satu solusi yang relevan adalah pemanfaatan platform berbasis gamifikasi dan kuis interaktif seperti *Wayground* dan *Blooket*. *Wayground* memungkinkan guru membuat kuis, tugas, dan laporan hasil belajar berbasis data secara *real-time*. Sementara *Blooket* mengintegrasikan elemen permainan (misalnya mode racing) untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Murti et al., 2023; Parnityvitidkun et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, dan efisiensi evaluasi (Hadiyanto et al., 2021).

Sejalan dengan hal tersebut, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan *Blooket* dan *Wayground*; (2) mendorong integrasi media digital ke dalam RPP; dan (3) mendukung transformasi pembelajaran menuju model yang lebih interaktif dan berbasis data. Kegiatan ini diharapkan dapat mengisi celah implementasi teknologi digital di lingkungan madrasah serta memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan model pembelajaran abad ke-21.

**METODE PELAKSANAAN****1. Tempat dan Waktu**

Kegiatan dilaksanakan di MTss Muhammadiyah Kabilia, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo, pada Senin, 16 Desember 2025, pukul 08.30–12.00 WITA.



## 2. Khalayak Sasaran

Sasaran utama kegiatan adalah seluruh guru pengajar di MTss Muhammadiyah Kabilia, berjumlah 15 orang, yang berasal dari berbagai bidang studi.

## 3. Metode Pengabdian

Kegiatan mengikuti pendekatan pengabdian berbasis kebutuhan (*needs-based community service*) dengan tahapan:

- a. Persiapan, koordinasi dengan mitra, observasi awal
- b. Pelaksanaan, pelatihan langsung dengan metode ceramah dan demonstrasi;
- c. Penyusunan laporan, dokumentasi proses dan hasil;
- d. Publikasi, penyusunan artikel ilmiah untuk diseminasi pengetahuan.

## 4. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah interaktif dan demonstrasi langsung. Ceramah interaktif dimanfaatkan untuk menyampaikan prinsip-prinsip pedagogis terkait pemanfaatan media pembelajaran digital, sekaligus membuka ruang diskusi antara pemateri dan peserta. Melalui metode ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara satu arah, tetapi juga dapat mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, serta mengklarifikasi kendala yang dihadapi dalam praktik pembelajaran sehari-hari.

Penerapan kombinasi metode ceramah interaktif dan demonstrasi langsung dinilai efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri (*self-efficacy*) guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Bandura (2018), pengalaman langsung dan keberhasilan dalam melakukan suatu tugas dapat memperkuat keyakinan individu terhadap kemampuannya sendiri, yang pada akhirnya mendorong kesiapan guru untuk mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

## 5. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan berupa peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital mencerminkan pencapaian kompetensi teknologi pedagogik guru. Integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menuntut kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman pedagogis tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Schmidt et al., 2019). Keberhasilan diukur melalui kemampuan guru dalam:

- Membuat akun dan mengelola kelas digital;
- Merancang minimal satu kuis di masing-masing platform;
- Memahami cara mengintegrasikannya dalam pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dimulai dengan sambutan dari ketua tim dan kepala madrasah, yang menekankan urgensi inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Sesi pertama menjelaskan pentingnya integrasi media digital dalam konteks Kurikulum Merdeka dan TPACK (Mishra & Koehler, 2019). Metode utama yang digunakan adalah ceramah interaktif untuk penyampaian prinsip pedagogis dan demonstrasi langsung untuk pelatihan teknis. Pendekatan ini mendukung *learning by doing*, yang terbukti efektif dalam membangun *self-efficacy* guru dalam menggunakan teknologi (Bandura, 2018).



## 1. Persiapkan Kegiatan

Pada tanggal 16 Desember 2025, Tim 1 melaksanakan kegiatan tugas lapangan di MTss Muhammadiyah Kabilia sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Pada tanggal 16 Desember 2025, Tim 1 melaksanakan kegiatan tugas lapangan di MTss Muhammadiyah Kabilia sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Sebelum kegiatan inti dilaksanakan, tim terlebih dahulu melakukan tahap persiapan yang meliputi koordinasi awal dengan pihak sekolah, khususnya Kepala Sekolah, sebagai bentuk etika akademik dan penyesuaian teknis pelaksanaan kegiatan. Selain itu, tim menyiapkan sarana dan prasarana pendukung, seperti perangkat presentasi, media digital yang akan digunakan, serta bahan pelatihan yang diperlukan.

## 2. Pelaksanaan Kegiatan

Pada pukul 08.30 WITA, kegiatan pelatihan media dalam pembelajaran secara resmi dimulai. Kegiatan diawali dengan kata sambutan dari Ketua Tim Pelaksana, Herman Didipu. Dalam sambutannya, ketua tim menyampaikan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan media digital ini penting untuk dilaksanakan seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin dinamis dan berbasis teknologi. Beliau menekankan bahwa proses pembelajaran siswa terus mengalami perkembangan dan menuntut adanya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya melalui pemanfaatan media digital yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini.

Kegiatan dilanjutkan dengan kata sambutan dari Kepala Sekolah MTss Muhammadiyah Kabilia, Rahmawati Latama, S.Pd. Dalam sambutannya, Kepala Sekolah menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Tim 1 atas terselenggaranya kegiatan pelatihan media digital di MTss Muhammadiyah Kabilia. Beliau berharap kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi para guru, khususnya dalam meningkatkan kompetensi dan kreativitas dalam memanfaatkan media digital sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.



**Gambar 1.** Pembukaan kegiatan oleh Kepala MTss Muhammadiyah Kabilia dan sekaligus pengantar oleh ketua tim.

### • Penyampaian Materi 1

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi pertama oleh Yunus Dama, S.Pd., M.Pd. yang membahas pentingnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Dalam pemaparannya, narasumber menjelaskan bahwa media digital memiliki peran strategis dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan kontekstual. Pemanfaatan media digital tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi yang



diajarkan. Selain itu, narasumber juga menekankan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat menjadi salah satu solusi dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa di era digital saat ini.



**Gambar 2.** Penyampaian materi Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran oleh Yunus Dama.

- **Pelatihan media Wayground**

Pemaparan materi kedua disampaikan oleh Saira Nurul Mifta dengan fokus pada penggunaan media *Wayground* sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis digital. Pada sesi ini diawali dengan simulasi guru menjawab kuis, selanjutnya pemateri menjelaskan konsep dasar penggunaan *Wayground*, fungsi utama aplikasi, serta manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif. Penjelasan disampaikan secara sistematis dan disertai contoh-contoh yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Selama kegiatan berlangsung, para guru mengikuti pemaparan materi dengan penuh perhatian dan menunjukkan partisipasi aktif, terutama pada sesi praktik langsung pembuatan soal menggunakan aplikasi *Wayground*. Dengan bimbingan dan pendampingan dari tim pelaksana, peserta dilatih mulai dari tahap pembuatan akun, penyusunan soal, pengaturan waktu pengerjaan, hingga cara membagikan tautan kuis kepada siswa.

Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan guru dalam bertanya, mencoba fitur-fitur yang tersedia, serta berdiskusi mengenai penerapan *Wayground* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Beberapa guru telah mampu membuat soal kuis secara mandiri dan memahami alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan efektif.



**Gambar 3.** Penyampaian materi ke-2 sekaligus simulasi penggunaan *Wayground*.



- Pelatihan media *Blooket*

Pemaparan materi ketiga sekaligus simulasi penggunaan media *Blooket* disampaikan oleh Nur Anggun A. Yunus dengan fokus pada pemanfaatan *Blooket* sebagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis digital. Pada sesi ini, pemateri menjelaskan secara rinci konsep dasar *Blooket*, fitur-fitur yang tersedia, serta keunggulan penggunaannya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. *Blooket* diperkenalkan sebagai salah satu alternatif media digital yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan simulasi penggunaan *Blooket*, di mana bapak dan ibu guru mengikuti kuis digital yang telah disiapkan oleh pemateri. Melalui simulasi ini, peserta memperoleh pengalaman langsung mengenai tata cara mengakses kuis, memilih mode permainan, menjawab soal, serta melihat hasil dan perolehan skor secara *real time*. Simulasi ini memberikan gambaran nyata tentang bagaimana *Blooket* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran maupun evaluasi di kelas.

Selama sesi berlangsung, suasana pelatihan berjalan semakin interaktif dan kondusif. Bapak dan ibu guru tampak aktif berpartisipasi, baik dalam mengikuti simulasi maupun dalam sesi diskusi. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan guru dalam mencoba berbagai fitur yang tersedia serta mengajukan pertanyaan terkait penerapan *Blooket* dalam kegiatan pembelajaran.



**Gambar 4.** Penyampaian materi ke-3 sekaligus simulasi penggunaan *Blooket*.

Dalam pelaksanaan pemaparan materi kedua dan ketiga, kegiatan didukung oleh anggota tim lainnya yang berperan sebagai pemandu bagi bapak dan ibu guru, sehingga peserta lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pendampingan ini dilakukan selama seluruh rangkaian kegiatan pelatihan berlangsung.



**Gambar 5.** Pendampingan guru dalam praktik penggunaan media *Blooket* dan *Wayground*.



#### • Penutup Kegiatan

Setelah seluruh rangkaian pemaparan materi selesai, kegiatan pelatihan media digital secara resmi ditutup. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi foto bersama bapak dan ibu guru MTss Muhammadiyah Kabilia sebagai bentuk dokumentasi kegiatan dan kenang-kenangan.

Setelah sesi foto bersama, tim pelaksana menyampaikan ucapan terima kasih kepada bapak dan ibu guru MTss Muhammadiyah Kabilia atas sambutan, kerja sama, serta partisipasi yang diberikan selama kegiatan pelatihan berlangsung.



**Gambar 6.** Foto bersama guru MTss Muhammadiyah Kabilia.

### 3. Hasil dan Temuan

Penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan serta capaian kompetensi peserta pada setiap aspek yang dinilai.

**Tabel 1.** Hasil dan Temuan

Aspek penilaian	Presentase%	Kategori
Tingkat penguasaan peserta terhadap materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan.	90%	Sangat baik
Kompetensi peserta dalam melakukan pendaftaran dan pengelolaan akun pada platform pembelajaran digital.	90%	Sangat baik
Kecakapan peserta dalam menyusun dan mengembangkan soal evaluasi berbasis media digital.	90%	Sangat baik
Kesiapan peserta untuk menerapkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di kelas	75%	Cukup baik

Berdasarkan hasil penilaian secara keseluruhan terhadap berbagai aspek yang dinilai, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan media pembelajaran digital berjalan dengan sangat baik. Peserta menunjukkan penguasaan yang kuat terhadap materi yang disampaikan, kemampuan yang memadai dalam melakukan pendaftaran dan pengelolaan akun pada platform pembelajaran digital, serta kecakapan yang baik dalam menyusun dan mengembangkan soal evaluasi berbasis media.

### KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *Blooket* dan *Wayground* di MTss Muhammadiyah Kabilia berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran. Pendekatan berbasis demonstrasi dan praktik langsung



terbukti efektif dalam membangun keterampilan teknis dan kepercayaan diri guru. Sebanyak 15 peserta mampu mengoperasikan platform secara mandiri, menandakan keberhasilan pencapaian indikator yang ditetapkan.

## SARAN

1. Tindak lanjut berupa pendampingan berkala diperlukan untuk memastikan penerapan platform dalam pembelajaran nyata.
2. Kolaborasi dengan dinas pendidikan dapat memperluas cakupan pelatihan ke madrasah lain di wilayah Bone Bolango.
3. Pengembangan modul pelatihan daring akan memungkinkan akses berkelanjutan bagi guru yang membutuhkan penyegaran kompetensi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36.  
<https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Eliyawati, C., Rustaman, N. Y., & Suryadi, A. (2023). Digital literacy of teachers in the 21st century education: A systematic review. *International Journal of Instruction*, 16 (1), 431–448. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16127a>
- Gulikers, J. T. M., Bastiaens, T. J., & Kirschner, P. A. (2018). A five-dimensional framework for authentic assessment. *Educational Technology Research and Development*, 66, 975–993. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-95998>
- Hadiyanto, H., Suryani, N., & Prasetyo, A. D. (2021). Pengaruh pelatihan e-learning berbasis gamifikasi terhadap motivasi dan kinerja guru madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10 (2), 321–340. <https://doi.org/10.21093/jpi.v10i2.2987>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2019). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 121 (11), 1–34.
- Murti, M., Putri, R. I., & Wijayanto, A. (2023). Gamification in language learning: Students' engagement through Blooket. *Journal of English Teaching*, 9 (3), 322–331. <https://doi.org/10.33369/jet.9.3.322-331>
- Ng, W. L., Chau, T. Y., & Leung, K. C. (2023). Digital competence of teachers in the post-pandemic era: A global perspective. *Computers & Education*, 192, 104667. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104667>
- Parnitvitidkun, P., Suwannatthachote, P., & Panyasilp, N. (2024). Gamified learning platforms and teacher self-efficacy: Evidence from Southeast Asian secondary schools. *Computers & Education: Artificial Intelligence*, 7, 100287. <https://doi.org/10.1016/j.caeari.2024.100287>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2016). A theoretical extension of the technology acceptance model. *Management Science*, 46(2), 186–204
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2019). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): The development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 51(2), 109–127. <https://doi.org/10.1080/15391523.2019.1566036>