



Workshop Gamifikasi Berbasis Quizizz dan Wordwall Bagi Guru Di Kabupaten Ngawi Untuk Meningkatkan Engagement

Suyanti^{1,*}, Silvia Pritama Anggraeni²

¹Universitas PGRI Madiun, Madiun, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Submit: 20 Juni 2026
Revisi: 24 Juni 2026
Diterima: 20 Juli 2026
Diterbitkan: 20 Juli 2026

Kata Kunci

Gamifikasi, Quizizz, Wordwall

Correspondence

E-mail: Suyanti@unipma.ac.id*

A B S T R A K

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi literasi digital guru MIN 13 Ngawi di era Revolusi Industri 4.0 pada 26 Januari 2026, khususnya terkait masih rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Workshop yang memanfaatkan platform Quizizz dan Wordwall diselenggarakan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) dengan model pelatihan hybrid yang meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan penyusunan rencana tindak lanjut. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi dan kepercayaan diri peserta, dengan 95% dari 20 guru menyatakan kesiapan untuk mengintegrasikan kedua platform tersebut dalam pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan lebih dari 20 kuis dan permainan interaktif yang siap digunakan sebagai media pendukung pembelajaran literasi di kelas.

Abstract

This community service activity was conducted to address the need to improve the digital literacy competencies of teachers at MIN 13 Ngawi in the era of the Fourth Industrial Revolution in 26 January 2026, particularly regarding the still-low utilization of technology in the implementation of the School Literacy Movement (GLS). The workshop, which utilized the Quizizz and Wordwall was conducted using the Participatory Action Research (PAR) approach with a hybrid training model that included interactive lectures, demonstrations, hands-on practice, and the development of follow-up plans. The results of the evaluation showed an increase in the participants' competencies and self-confidence, with 95% of the 20 teachers stating their readiness to integrate both platforms into their teaching. In addition, this initiative resulted in more than 20 quizzes and interactive games ready for use as supplementary materials for literacy instruction in the classroom.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Perkembangan pesat teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut para pendidik, terutama guru sekolah dasar, untuk memiliki kompetensi literasi digital yang lebih tinggi dan komprehensif. Literasi digital pada dasarnya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan operasional dalam menggunakan perangkat teknologi, melainkan juga mencakup keterampilan pedagogis dalam mengintegrasikan berbagai media digital secara efektif ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas [1]. Dalam kerangka Gerakan Literasi Sekolah (GLS), guru diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik

abad ke-21 yang akrab dengan dunia digital. Meskipun demikian, sejumlah temuan penelitian dan hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak guru yang menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital sebagai sarana pendukung kegiatan literasi di sekolah [2] Kondisi ini menandakan perlunya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan agar guru dapat memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan produktif untuk memperkuat budaya literasi di lingkungan pendidikan dasar. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Quizizz dan Wordwall dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan (engagement), serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis literasi. Penerapan game-based learning melalui Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam memahami materi bacaan. Sementara itu, Wordwall menyediakan aktivitas interaktif yang variatif seperti matching, anagram, dan quiz review, yang dapat menumbuhkan minat siswa terhadap kegiatan literasi [3].

Di sisi lain, keterbatasan kemampuan guru dalam merancang serta memanfaatkan media pembelajaran digital menjadi salah satu hambatan utama dalam mewujudkan pembelajaran literasi yang bermakna dan kontekstual di era modern ini. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan teknologi pendidikan masih perlu diperkuat melalui pendekatan yang sistematis dan aplikatif. Penelitian yang dilakukan oleh Suryani, et.al [4] menegaskan bahwa pelatihan berbasis workshop merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan. Melalui kegiatan workshop, para guru tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis mengenai konsep literasi digital, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk berlatih secara langsung dalam merancang, memodifikasi, serta mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan ini diyakini mampu menumbuhkan kepercayaan diri dan kreativitas guru dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara yang dilakukan dengan Kepala MIN 13 Ngawi, diperoleh informasi bahwa penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Walaupun sebagian besar guru telah memanfaatkan perangkat digital untuk kebutuhan administratif dan penyusunan perangkat pembelajaran, penggunaan platform pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, seperti Quizizz dan Wordwall, masih tergolong minim. Dalam praktiknya, pembelajaran literasi di kelas masih lebih banyak menggunakan pendekatan konvensional, seperti kegiatan membaca teks dan penyelesaian tugas tertulis. Kondisi ini menyebabkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar belum berkembang secara maksimal. Selain itu, para guru menyampaikan bahwa mereka masih menghadapi kendala dalam merancang aktivitas pembelajaran digital yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar. Situasi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dengan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital secara efektif ke dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan suatu program pendampingan yang bersifat praktis dan aplikatif melalui workshop gamifikasi berbasis Quizizz dan Wordwall sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran, sekaligus mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan (engagement) siswa secara optimal.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan sebelumnya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk Workshop Literasi Digital bagi Guru Sekolah Dasar dengan fokus utama pada optimalisasi penggunaan platform interaktif seperti Quizizz dan Wordwall dalam proses pembelajaran literasi. Melalui kegiatan ini, para guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan media digital secara lebih kreatif dan inovatif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta relevan bagi peserta didik. Selain itu, workshop ini juga bertujuan untuk memperkuat strategi pembelajaran literasi yang mendorong partisipasi aktif

dan meningkatkan engagement siswa di kelas. Dengan adanya program pengabdian ini, diharapkan akan muncul dampak positif berupa peningkatan kualitas pembelajaran literasi di lingkungan sekolah dasar. Lebih jauh lagi, kegiatan ini menjadi langkah strategis dalam mendukung terwujudnya profil pelajar Pancasila yang tidak hanya literat dan kreatif, tetapi juga adaptif terhadap dinamika perkembangan teknologi digital masa kini.

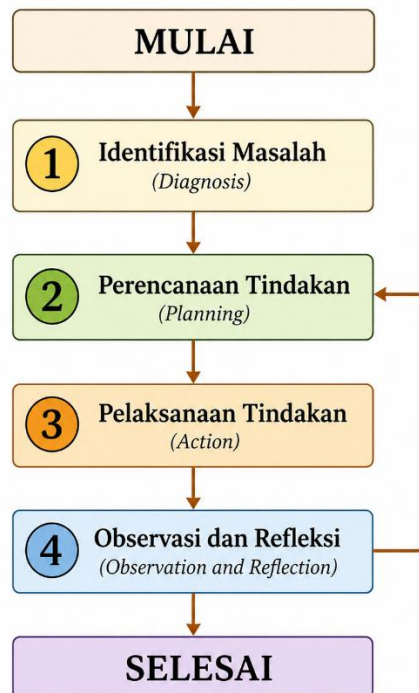
2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan pendekatan Participatory Action Research (PAR) sebagai metode pelaksanaannya. Pendekatan ini dipilih karena menempatkan peserta sebagai subjek yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari proses identifikasi permasalahan, penyusunan rencana tindakan, implementasi program, hingga tahap evaluasi dan refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Dalam penelitian Ansori [5] menyatakan bahwa Participatory Action Research (PAR) merupakan suatu pendekatan dalam penelitian pengabdian yang berorientasi pada keterlibatan aktif masyarakat dalam merumuskan serta menemukan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi. Melalui partisipasi tersebut, perubahan yang dihasilkan diharapkan dapat berlangsung secara berkelanjutan karena masyarakat memiliki rasa kepemilikan terhadap proses dan hasil yang dicapai.

Subjek yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 20 guru MIN 13 Ngawi yang mengikuti workshop literasi digital sebagai peserta utama. Komposisi peserta terdiri atas 14 guru perempuan dan 6 guru laki-laki dengan masa kerja yang bervariasi, mulai dari 2 hingga 25 tahun. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital untuk mendukung kegiatan administrasi dan penyusunan perangkat pembelajaran. Namun demikian, pengalaman mereka dalam memanfaatkan platform gamifikasi, seperti Quizizz dan Wordwall, sebagai media pembelajaran interaktif masih relatif terbatas. Pemilihan peserta dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam meningkatkan kompetensi pemanfaatan media digital untuk mendukung pembelajaran literasi. Melalui proses seleksi tersebut, diharapkan peserta yang terlibat dapat memperoleh manfaat secara maksimal dari kegiatan workshop, sekaligus mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh ke dalam praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan berkelanjutan.

Workshop ini dilaksanakan secara tatap muka (luring) di MIN 13 Ngawi pada bulan Januari 2026 dengan durasi pelaksanaan selama satu hari atau setara dengan 8 Jam Pelajaran (JP). Kegiatan diawali dengan penyampaian materi yang membahas konsep literasi digital serta penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Setelah sesi pemaparan materi, peserta memperoleh demonstrasi mengenai penggunaan platform Quizizz dan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya, peserta mengikuti kegiatan praktik yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan kedua platform tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pada akhir kegiatan, peserta mempresentasikan hasil karya yang telah dikembangkan dan mengikuti sesi refleksi untuk mengevaluasi pengalaman belajar serta mendiskusikan peluang penerapan media yang telah dibuat. Keseluruhan rangkaian workshop dirancang untuk mengintegrasikan aspek konseptual dan praktik secara seimbang, sehingga peserta tidak hanya memahami teori yang disampaikan, tetapi juga memiliki keterampilan yang dapat langsung diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama dalam pendekatan Participatory Action Research (PAR).



Gambar 1. Alur Kegiatan Workshop

2.1. Identifikasi Masalah (Diagnosis)

Tahap Identifikasi Masalah yang dilaksanakan melalui kegiatan observasi serta diskusi bersama para guru untuk menggali kebutuhan dan permasalahan yang berkaitan dengan pelatihan. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, diketahui bahwa sebagian besar guru belum memanfaatkan platform digital, seperti Quizizz dan Wordwall, secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran literasi. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital interaktif agar pembelajaran literasi dapat diselenggarakan dengan lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

2.2. Perencanaan Tindakan (Planning)

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim pengabdian menyusun program workshop yang mencakup penyampaian konsep literasi digital, demonstrasi penggunaan Quizizz dan Wordwall, praktik pembuatan media pembelajaran, serta penyusunan rencana tindak lanjut penerapan media di kelas.

Selain menyelenggarakan kegiatan workshop, tim pengabdian juga menyiapkan modul pelatihan beserta panduan praktis penggunaan Quizizz dan Wordwall yang dibagikan kepada seluruh peserta sebagai bahan pendukung pembelajaran. Modul tersebut dirancang untuk membantu peserta memahami dan menerapkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran secara lebih efektif. Materi yang disajikan mencakup pemahaman mengenai literasi digital dalam konteks pembelajaran, konsep dan prinsip dasar gamifikasi, prosedur pembuatan kuis interaktif menggunakan platform Quizizz, serta teknik pengembangan berbagai aktivitas pembelajaran melalui Wordwall. Selain itu, pelatihan juga membahas strategi pengintegrasian media digital ke dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar agar penggunaannya dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dengan adanya modul dan panduan tersebut, peserta

diharapkan memiliki referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

2.3. Pelaksanaan Tindakan (Action)

Tahap pelaksanaan tindakan diwujudkan melalui penyelenggaraan workshop dengan menggunakan metode hybrid, yang mengombinasikan berbagai strategi pembelajaran, seperti ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), serta kegiatan pendampingan. Selama pelatihan berlangsung, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoretis, tetapi juga diberi kesempatan untuk merancang dan mengembangkan kuis maupun permainan edukatif berbasis literasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di sekolah masing-masing. Keterlibatan aktif peserta dalam setiap rangkaian kegiatan pelatihan menjadi unsur penting dalam pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, karena pendekatan ini menempatkan peserta sebagai subjek yang berperan langsung dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah. Dengan adanya partisipasi yang aktif tersebut, diharapkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital interaktif dapat meningkat secara lebih optimal dan berkelanjutan.

2.4. Observasi dan Refleksi (*Observation and Reflection*)

Tahap observasi dan refleksi dilaksanakan untuk mengevaluasi tingkat efektivitas kegiatan yang telah dilakukan. Proses evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, antara lain mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan peserta selama pelatihan, menilai kualitas produk media pembelajaran yang berhasil dikembangkan, serta menyebarkan angket guna memperoleh tanggapan dan umpan balik dari peserta. Data yang diperoleh dari hasil evaluasi tersebut kemudian dibahas dan direfleksikan bersama peserta untuk mengidentifikasi kelebihan, kendala, serta peluang pengembangan pada pelaksanaan kegiatan. Hasil refleksi ini selanjutnya dimanfaatkan sebagai landasan dalam merumuskan strategi tindak lanjut agar pemanfaatan platform Quizizz dan Wordwall dapat diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan pendapat Siswadi,et.,al [6] refleksi dalam pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* tidak hanya berfungsi untuk menilai tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan, tetapi juga menjadi dasar dalam merancang perbaikan dan penyempurnaan pada siklus kegiatan berikutnya.

Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan meliputi angket respons peserta, lembar observasi partisipasi peserta selama workshop, serta rubrik penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan. Angket respons dirancang menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju, untuk mengukur berbagai aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan workshop. Aspek yang dinilai mencakup kualitas materi pelatihan, kemudahan penggunaan platform Quizizz dan Wordwall, tingkat kebermanfaatan kegiatan, peningkatan rasa percaya diri peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta kesiapan mereka untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sebelum diterapkan, instrumen angket terlebih dahulu melalui proses validasi oleh dua ahli di bidang teknologi pembelajaran guna memastikan kesesuaian isi, relevansi indikator, serta kejelasan setiap butir pernyataan yang digunakan. Selain itu, rubrik penilaian produk dimanfaatkan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peserta berdasarkan beberapa indikator, yaitu kreativitas dalam desain media, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, tingkat interaktivitas yang ditampilkan, serta potensi pemanfaatannya dalam mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Data dalam kegiatan ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dokumentasi, penilaian terhadap produk yang dihasilkan peserta, serta penyebaran angket evaluasi. Data kuantitatif yang berasal dari angket dengan skala Likert dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase untuk memberikan gambaran tingkat respons

peserta terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Persentase capaian dihitung dengan membandingkan total skor yang diperoleh dengan skor maksimum ideal yang dapat dicapai. Hasil capaian sebesar 95% mengindikasikan bahwa peserta memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan workshop, baik dari aspek kepuasan terhadap kegiatan, peningkatan pemahaman mengenai literasi digital dan gamifikasi, bertambahnya kepercayaan diri dalam memanfaatkan media digital, maupun kesiapan untuk mengimplementasikan Quizizz dan Wordwall dalam proses pembelajaran di kelas. Sementara itu, data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi selama kegiatan berlangsung dan refleksi yang disampaikan peserta dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi perubahan kompetensi literasi digital guru setelah mengikuti workshop. Penggunaan kombinasi analisis kuantitatif dan kualitatif tersebut bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas program, sekaligus memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampak kegiatan dalam meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Workshop literasi digital bagi guru sekolah dasar diselenggarakan dengan melibatkan 20 guru sebagai peserta kegiatan. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital berbasis gamifikasi, khususnya Quizizz dan Wordwall, sebagai sarana pendukung pembelajaran literasi yang lebih interaktif, inovatif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pelaksanaan workshop dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis, meliputi identifikasi kebutuhan peserta, penyampaian materi terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, demonstrasi penggunaan kedua aplikasi, praktik langsung untuk memperkuat keterampilan peserta, serta penyusunan rencana tindak lanjut sebagai upaya memastikan penerapan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Workshop dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi, demonstrasi penggunaan platform Quizizz dan Wordwall, praktik langsung (hands-on), pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran, serta penyusunan rencana tindak lanjut. Sepanjang pelaksanaan kegiatan, peserta menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi, yang terlihat dari partisipasi aktif dalam diskusi, keterlibatan selama sesi praktik, serta kemampuan mempresentasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi, 95% peserta menyatakan mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam memanfaatkan Quizizz dan Wordwall sebagai media pendukung pembelajaran literasi. Seluruh peserta juga berhasil mengembangkan sedikitnya satu media pembelajaran interaktif yang siap diterapkan dalam proses belajar mengajar. Secara keseluruhan, workshop menghasilkan lebih dari 20 media pembelajaran digital, yang meliputi kuis interaktif, permainan mencocokkan kata, maze chase, random wheel, serta berbagai aktivitas literasi lainnya yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa MIN 1 Ngawi.

Media pembelajaran yang berhasil dikembangkan oleh peserta workshop menunjukkan variasi tema yang cukup beragam dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan di masing-masing kelas. Beberapa produk yang dihasilkan meliputi kuis interaktif untuk mengidentifikasi gagasan pokok dalam bacaan, permainan mencocokkan kosakata dengan maknanya, aktivitas maze chase yang digunakan untuk mengenalkan keberagaman budaya Indonesia, kuis mengenai hak dan kewajiban di lingkungan sekolah, serta berbagai permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap teks narasi dan cerita rakyat. Keberagaman produk tersebut mencerminkan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil ini juga menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menguasai aspek teknis penggunaan platform Quizizz dan Wordwall, tetapi juga mampu mengintegrasikan fitur-fitur yang tersedia dengan materi pembelajaran secara tepat dan kontekstual.

Dengan demikian, media yang dihasilkan memiliki potensi untuk diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Workshop Literasi Digital Guru Sekolah Dasar (n=20)

Indikator Evaluasi	Jumlah Guru (n=20)	Persentase (%)
Materi sesuai kebutuhan guru	20	100
Penyampaian materi mudah dipahami	19	95
Memahami penggunaan <i>Quizizz</i>	19	95
Memahami penggunaan <i>Wordwall</i>	18	90
Meningkatkan kepercayaan diri menggunakan media digital	19	95
Siap mengimplementasikan di kelas	20	100
Workshop bermanfaat bagi pembelajaran	20	100

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop berhasil meningkatkan kompetensi digital guru, sekaligus menghasilkan berbagai media pembelajaran interaktif yang siap diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti workshop menunjukkan bahwa pelatihan yang menekankan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan penyampaian materi yang bersifat teoritis. Melalui kegiatan ini, guru tidak hanya memahami berbagai fitur yang tersedia pada *Quizizz* dan *Wordwall*, tetapi juga mampu merancang media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik dapat memperkuat keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Sari, et.al [7] yang menyatakan bahwa pelatihan penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan guru mengembangkan media evaluasi berbasis digital serta mendorong penerapan teknologi dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan workshop juga tercermin dari meningkatnya kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran literasi. Peningkatan rasa percaya diri tersebut menjadi bekal penting bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain meningkatkan kompetensi digital, kemampuan guru dalam mengintegrasikan media interaktif diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat Asmadi [8] yang menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Meningkatnya kompetensi serta rasa percaya diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran diperkirakan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan engagement siswa di dalam kelas. Berdasarkan hasil diskusi reflektif dan kegiatan simulasi pembelajaran yang dilakukan selama workshop, para peserta mengungkapkan bahwa berbagai fitur yang tersedia pada *Quizizz* dan *Wordwall*, seperti *leaderboard*, umpan balik langsung (*immediate feedback*), serta beragam bentuk permainan interaktif, memiliki potensi untuk mendorong partisipasi siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam kegiatan literasi. Menurut para guru, fitur-fitur tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara lebih aktif. Selain itu, beberapa peserta juga menilai bahwa penggunaan media

pembelajaran berbasis permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan kompetensi digital guru tidak hanya berpengaruh terhadap kualitas proses mengajar, tetapi juga berpotensi memperkuat keterlibatan siswa dari aspek kognitif, emosional, maupun perilaku dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Pemanfaatan Quizizz dan Wordwall mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Berbagai fitur yang tersedia, seperti sistem penilaian, leaderboard, immediate feedback, serta beragam jenis permainan, dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif (*student engagement*) siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Kehadiran unsur permainan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Hartati, et.al [9] yang menyimpulkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan variatif.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dinilai sangat sesuai untuk mendukung pembelajaran literasi karena mampu mengemas kegiatan membaca, memahami, dan mengevaluasi informasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan mereka secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Lubis, et.al [10] yang menyatakan bahwa penerapan Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar melalui kegiatan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan lebih efektif.

Ditinjau dari aspek pengembangan profesional, workshop ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran digital, tetapi juga mendorong perubahan cara pandang terhadap proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai merancang kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif melalui pemanfaatan kuis interaktif, permainan edukatif, serta evaluasi berbasis digital. Transformasi tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran secara lebih inovatif. Pendekatan ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan literasi digital, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kemampuan berpikir kritis sebagai kompetensi utama yang perlu dikembangkan pada peserta didik.

Meskipun workshop memberikan hasil yang positif, pelaksanaannya masih dihadapkan pada beberapa tantangan, seperti kualitas jaringan internet yang belum stabil, keterbatasan perangkat digital yang dimiliki oleh sebagian guru, serta adanya perbedaan tingkat kompetensi awal peserta dalam memanfaatkan teknologi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital tidak cukup dilakukan melalui pelatihan satu kali, melainkan memerlukan pendampingan yang berkelanjutan. Dengan adanya program tindak lanjut, guru diharapkan semakin terampil mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri serta mampu menerapkannya secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan workshop berlangsung, terlihat adanya variasi dalam kecepatan peserta beradaptasi dengan penggunaan teknologi digital. Guru yang memiliki masa kerja lebih singkat umumnya menunjukkan kemampuan yang lebih cepat dalam memahami dan mengoperasikan berbagai fitur pada platform Quizizz dan Wordwall, karena mereka telah cukup familiar dengan penggunaan aplikasi digital dalam aktivitas sehari-hari. Di sisi lain, beberapa guru senior memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyesuaikan diri, terutama pada tahap awal seperti pembuatan akun, pengaturan aktivitas pembelajaran, serta pemanfaatan fitur-fitur tertentu

yang tersedia pada platform tersebut. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan yang dilakukan secara intensif serta pemberian kesempatan praktik secara langsung selama workshop. Hasilnya, seluruh peserta berhasil mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan target pelatihan. Temuan ini mengindikasikan bahwa perbedaan tingkat literasi digital yang dimiliki peserta pada awal kegiatan tidak menjadi penghambat utama dalam peningkatan kompetensi guru. Keberhasilan pelatihan lebih ditentukan oleh desain kegiatan yang bersifat praktis, kolaboratif, dan memberikan ruang yang memadai bagi peserta untuk mencoba, mengeksplorasi, serta mengembangkan keterampilan secara langsung melalui pengalaman belajar yang autentik.

Secara umum, pelaksanaan workshop literasi digital yang memanfaatkan Quizizz dan Wordwall terbukti mampu meningkatkan kompetensi digital guru Sekolah Dasar. Selain menghasilkan berbagai media pembelajaran interaktif yang siap digunakan, kegiatan ini juga memperkuat kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran literasi. Dampak tersebut diharapkan dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif dalam meningkatkan student engagement selama kegiatan belajar mengajar.



Gambar 2. Workshop Gamifikasi Bagi guru MIN 13 Ngawi

4. Kesimpulan

Workshop literasi digital yang memanfaatkan platform Quizizz dan Wordwall terbukti mampu meningkatkan kompetensi serta kepercayaan diri guru Sekolah Dasar dalam mengembangkan pembelajaran literasi berbasis digital. Berdasarkan hasil evaluasi, 95% peserta menyatakan lebih percaya diri dalam menggunakan kedua platform tersebut, sementara 100% peserta menyatakan siap mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, workshop ini juga menghasilkan berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran literasi sekaligus meningkatkan student engagement.

Untuk memastikan keberlanjutan program yang telah dilaksanakan, pihak sekolah perlu merancang langkah tindak lanjut yang sistematis, salah satunya melalui pembentukan komunitas belajar guru yang secara rutin menyelenggarakan kegiatan berbagi pengalaman dan praktik baik (sharing session) terkait pemanfaatan Quizizz dan Wordwall dalam proses pembelajaran. Melalui komunitas tersebut, guru dapat saling bertukar ide, mendiskusikan tantangan yang dihadapi, serta berbagi strategi dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital yang lebih efektif. Selain itu, sekolah juga dapat memasukkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai bagian dari program pengembangan profesional guru maupun kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) yang diselenggarakan secara internal. Upaya tersebut diharapkan dapat memperkuat budaya pembelajaran inovatif dan mendorong peningkatan kompetensi digital guru secara berkelanjutan. Di samping aspek pengembangan sumber daya manusia, ketersediaan sarana dan prasarana teknologi juga perlu mendapatkan perhatian yang memadai, termasuk akses internet yang stabil serta dukungan perangkat digital yang memadai untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi.

Sementara itu, dinas pendidikan dan pengawas sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berkelanjutan melalui program pelatihan lanjutan, kegiatan monitoring, serta diseminasi praktik-praktik baik yang telah berhasil diterapkan. Dengan adanya sinergi antara sekolah, guru, dan pemangku kepentingan pendidikan, kompetensi digital yang telah berkembang melalui workshop ini dapat terus ditingkatkan dan memberikan dampak yang lebih luas terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- [1] Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202.
- [2] Puspitoningrum, E., Nurnoviyati, I., & Suhartono, S. (2024). Dampak Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar: Studi Kasus pada Efektivitas Penggunaan Platform Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 970–979.
- [3] Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95.
- [4] Suryani, A., Rahmat, F., Putriana, G. S., Sari, N., Ratu, T., & Erfan, M. (2025). WORKSHOP PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUICKAPPNINJA. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 7(1), 9–17.
- [5] Ansori, M. (2024). Riset pengabdian kepada masyarakat berbasis participatory action research (PAR). Kediri: IAIFA Press.
- [6] Siswadi, S., & Syaifuddin, A. (2024). Penelitian Tindakan Partisipatif Metode Par (Participatory Action Research) Tantangan dan Peluang dalam Pemberdayaan Komunitas. *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 19(2), 111–125.
- [7] Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
- [8] Asmadi, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962.
- [9] Hartati, U. R., Nuvitalia, D., & Sugianti, K. R. (2024). Penerapan Media Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas 2 SD. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(3), 393–402.
- [10] Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.