

Pelatihan Wayground Dalam Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Interaksi, Partisipasi, Dan Hasil Belajar Siswa di SMP Islam Nurul I'tishom

Jossapat Hendra Prijanto¹, Tjipto Djuhartono², Vivi Hajar Ashfiah³, Fiska Friyanti⁴, Lia Apriani⁵, Julia Harjanty⁶, Inriya Ramayanti⁷

^{1,2} Dosen Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI

^{3,4,5,6,7} Mahasiswa Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI

Email korespondensi: viviashfiah@gmail.com

First draft received: 15-10-2025

Date Accepted: 17-11-2025

Final proof received: 30-11-2025

Abstrak

This training aims to improve teachers' ability to integrate Wayground in Social Studies learning to enhance student interaction, participation, and learning outcomes at SMP Islam Nurul I'tishom. The activity was conducted through a Participatory Action Research (PAR) approach with four main stages: needs identification, training, implementation assistance, and results evaluation. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and analysis of student learning outcome scores. The results showed a significant increase in teacher-student interaction, learning participation (85% of students were active), and an increase in students' average score from 72.4 to 84.1. These findings indicate that the use of Wayground can be an innovative alternative for teachers in building collaborative, reflective, and contextual Social Studies learning.

Keywords: Wayground, Social Studies learning, digital interaction, student participation, learning outcomes

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan Wayground dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guna meningkatkan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di SMP Islam Nurul I'tishom. Kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR) dengan empat tahapan utama: identifikasi kebutuhan, pelatihan, pendampingan implementasi, dan evaluasi hasil. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan analisis nilai hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam interaksi guru-siswa, partisipasi belajar (85% siswa aktif), dan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 72,4 menjadi 84,1. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wayground dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam membangun pembelajaran IPS yang kolaboratif, reflektif, dan kontekstual.

Kata kunci: Wayground, pembelajaran IPS, interaksi digital, partisipasi siswa, hasil belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut adanya adaptasi radikal dalam dunia pendidikan, khususnya dalam merancang proses pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Sesuai dengan amanat Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Hal ini menggeser paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

Secara teoretis, implementasi TIK dalam pembelajaran sangat krusial karena mampu memfasilitasi interaksi dan kolaborasi, yang merupakan komponen kunci keterampilan abad ke-21 (OECD, 2018). Selain itu, inovasi media pembelajaran adalah keniscayaan agar materi dapat terinternalisasi dengan baik. Rusman (2018) menegaskan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan daya tarik materi, mengurangi verbalisme, dan memperjelas pesan pembelajaran.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru, termasuk di SMP Islam Nurul I'tishom, masih menghadapi tantangan substansial dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, terutama pada mata pelajaran IPS yang sering dianggap padat teori. Permasalahan utama yang teridentifikasi di sekolah mitra meliputi: (1) Dominasi metode ceramah, yang menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015), menyebabkan kebosanan dan rendahnya interaksi satu arah; (2) Tingkat partisipasi siswa yang rendah; (3) Hasil belajar (nilai) siswa pada mata pelajaran IPS yang belum maksimal; dan (4) Guru mengalami kesulitan dalam merancang media kreatif berbasis permainan (Wayground) karena kurangnya pemahaman dan keterampilan (Utomo & Tjondro, 2021; Siswoyo & Hotimah, 2021). Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara tuntutan kurikulum modern dengan praktik mengajar konvensional yang ada.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, tim pelaksana PKM dari Pascasarjana Universitas Indraprasta PGRI memperkenalkan Wayground, yaitu sebuah pendekatan pembelajaran berbasis permainan edukatif (*game-based learning*). Wayground memanfaatkan platform digital yang sudah akrab digunakan guru dan siswa (seperti aplikasi pesan instan/WhatsApp) untuk menciptakan tantangan, diskusi, kolaborasi, dan mekanisme *reward* (Wulandari et al., 2019). Menurut Prensky (2001), pembelajaran berbasis permainan secara inheren dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena menawarkan tantangan, *feedback* instan, dan elemen kesenangan. Inovasi Wayground ini dirancang secara spesifik untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi IPS yang bersifat teoritis dan mendorong *experiential learning*.

Tujuan utama dari kegiatan PKM ini adalah memberikan pemahaman dan keterampilan yang komprehensif kepada guru tentang konsep dan perancangan Wayground dalam pembelajaran IPS, meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan TIK sebagai media pembelajaran inovatif, memberikan dasar implementasi Wayground yang diharapkan mampu meningkatkan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merujuk pada semua alat dan sumber daya yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, bertukar, dan memanfaatkan informasi. Dalam konteks pendidikan, TIK memiliki peran transformatif, mengubah proses belajar-mengajar dari satu arah menjadi multidimensi dan interaktif (Pannen, 2005).

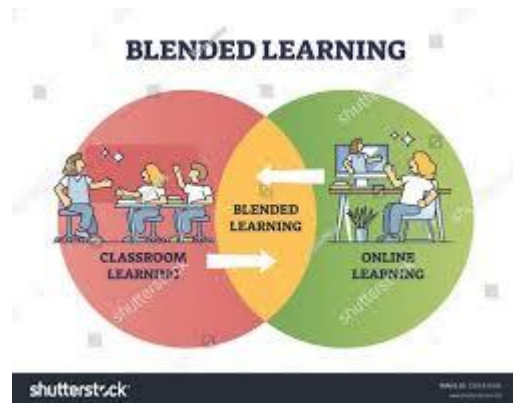
Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, sesuai dengan tuntutan abad ke-21, adalah keniscayaan. UNESCO (2019) menyatakan bahwa integrasi TIK yang efektif dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan, mempersonalisasi pengalaman belajar, dan mengembangkan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan siswa di masa depan. TIK berfungsi sebagai media untuk: (1) Menyajikan materi secara visual dan dinamis (multimedia); (2) Memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi jarak jauh (aplikasi pesan instan); dan (3) Menyediakan akses ke sumber daya yang tak terbatas.

Inovasi Wayground, yang memanfaatkan interaktif berbasis gaming, adalah contoh implementasi TIK yang *low-cost* dan *high-impact*. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menjembatani kesenjangan antara budaya digital siswa dengan kebutuhan kurikulum, yang merupakan praktik yang sangat dianjurkan oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2010) untuk mengatasi tantangan inovasi teknologi di kalangan guru Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning* atau GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Berbeda dengan *gamification* yang hanya mengadopsi elemen permainan (seperti poin, *badge*, atau *leaderboard*) ke dalam tugas non-permainan, GBL menggunakan permainan yang sebenarnya, baik digital maupun non-digital, sebagai alat utama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kapp, 2012).

Tujuan utama dari GBL adalah memberikan konteks yang menyenangkan dan menantang bagi siswa untuk mempraktikkan keterampilan, menguji pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Menurut Gee (2007), permainan yang dirancang dengan baik mendorong siswa untuk berpikir seperti para ahli (*expert thinking*) karena mereka harus menerapkan pengetahuan dalam lingkungan yang dinamis dan berisiko rendah (*safe failure*). Selain itu, Prensky (2001) menekankan bahwa generasi digital secara alami termotivasi oleh format permainan yang menyediakan *feedback* instan dan sistem *reward* yang jelas. GBL, seperti yang diimplementasikan dalam Wayground, secara efektif mengatasi kejenuhan materi teoritis dan mendorong interaksi serta kolaborasi antar siswa.

Artikel ilmiah merupakan jenis tulisan yang berisi ide, gagasan, serta hasil pemikiran berdasarkan fakta dan data yang terpercaya. Artikel ini disusun secara terstruktur sesuai dengan pedoman ilmiah dan biasanya diterbitkan dalam jurnal atau media ilmiah lainnya (El Hafiz & Aditya, 2021). Ciri utama artikel ilmiah mencakup penyampaian informasi atau solusi untuk suatu masalah secara objektif, didasarkan pada fakta yang dapat diverifikasi, serta menggunakan bahasa formal yang logis dan sistematis. Tulisan ini dirancang untuk memberikan wawasan baru atau kontribusi ilmiah yang bermanfaat bagi pembaca. Umumnya, struktur artikel ilmiah meliputi judul, nama penulis dan afiliasi, abstrak, kata kunci, pendahuluan, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan dan saran, ucapan terima kasih (jika diperlukan), serta daftar pustaka (Lubis & Fahmi, 2021). Tujuan utama penulisan artikel ilmiah adalah menyampaikan hasil penelitian, analisis, atau pemikiran secara jelas dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga dapat dipahami dan divalidasi oleh komunitas ilmiah atau masyarakat luas yang relevan (Azis, 2020).

Guru adalah seorang pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, serta mengarahkan peserta didik. Selain itu, mereka juga bertugas untuk melatih, menilai, dan mengevaluasi kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Kusumawati et al., 2022). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru memiliki peran utama dalam mendidik dan mengajarkan ilmu kepada anak-anak di jenjang pendidikan formal, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah (Ihya et al., 2024). Secara lebih luas, guru dipahami sebagai individu yang dengan penuh dedikasi mengajarkan pengetahuan, membimbing, dan membantu murid dalam memahami berbagai ilmu. Dengan demikian, peran guru tidak hanya terbatas pada pengajaran materi, tetapi juga mencakup pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Kasmawati, 2020).



Gambar 1. Kegiatan Blended Learning

Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), di mana tim dosen dan mahasiswa bekerja sama secara aktif dengan guru mitra untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada. Lokasi dan Waktu Kegiatan PKM dilaksanakan di SMP Islam Nurul I'tishom, Bekasi Barat, pada Jumat, 14 November 2025. Subjek pelatihan adalah seluruh guru yang hadir, yang terdiri dari 26 orang (14 pria dan 12 wanita). Namun, pengukuran peningkatan pemahaman konsep difokuskan pada 10 guru yang bersedia mengisi kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan (pre-test dan post-test).

Untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pelatihan program ini maka dipilih beberapa metode pemecahan sebagai berikut:

a. Metode Pendekatan dan Penerapan IPTEK

Target peserta utama program ini adalah Guru Mata Pelajaran IPS dan/atau guru mata pelajaran serumpun lainnya di SMP Islam Nurul I'tishom. Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan *skill* guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi simulasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Penerapan IPTEK dalam program ini mengacu pada:

1. Pendekatan Pedagogi Modern: Adopsi pembelajaran berbasis *game/simulasi* atau Wayground, yang menekankan pada aktivitas siswa (*student-centered learning*) dan *experiential learning*.
2. Pemanfaatan TIK: Integrasi penggunaan media sederhana maupun teknologi digital (seperti aplikasi pesan instan) untuk menciptakan alur Wayground yang menarik, interaktif, dan kolaboratif.

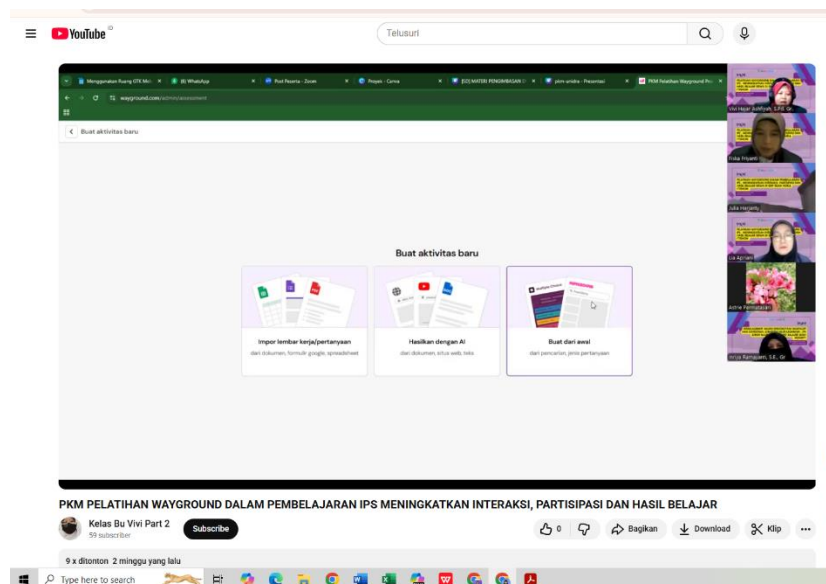
b. Metode Kegiatan (Prosedur Pelaksanaan)

Prosedur pelaksanaan PKM meliputi tiga tahapan utama:

1. Identifikasi Masalah (Pre-Pelatihan): Melakukan analisis situasi, identifikasi masalah guru (kurangnya inovasi dan pemanfaatan TIK), dan pengambilan data awal (*pre-test*) untuk mengukur pemahaman guru terhadap konsep Wayground.
2. Pelaksanaan (Intervensi): Tahap ini merupakan inti dari kegiatan PKM. Tindakan intervensi menggunakan kombinasi metode pemecahan masalah untuk memastikan pemahaman

konseptual dan keterampilan praktis guru dalam merancang Wayground: a. Metode Ceramah Interaktif dan Diskusi (Konsep Dasar): Tujuan: Menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang pembelajaran IPS yang inovatif, terutama mengenai konsep Wayground, manfaatnya dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi, serta kaitannya dengan hasil belajar siswa. Pelaksanaan: Ceramah diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori dan *mindset* perubahan metode mengajar. Dasar teori ini diperkuat dari hasil studi literatur dan penelitian terdahulu yang relevan. b. Metode *Workshop* dan *Hands-on Practice* (Perancangan Wayground): Tujuan: Melatih peserta secara langsung dalam merancang dan membuat skenario Wayground yang relevan dengan kurikulum IPS. Pelaksanaan: Peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk menciptakan prototipe Wayground, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, alur permainan/simulasi, hingga perangkat evaluasinya. Diharapkan dengan metode ini, pemahaman peserta terhadap implementasi praktis metode Wayground semakin mendalam dan konkret. c. Metode Demonstrasi dan Simulasi (Uji Coba Lapangan): Tujuan: Memberikan contoh praktis implementasi. Pelaksanaan: Tim pelaksana mendemonstrasikan secara langsung mengenai tata cara implementasi Wayground di kelas (simulasi pelaksanaan bersama perwakilan siswa jika memungkinkan). Setelah demonstrasi, guru mitra diminta melakukan simulasi mengajar dengan metode Wayground yang telah mereka rancang (*microteaching*), dan tim pelaksana memberikan umpan balik konstruktif. d. Metode Supervisi dan Evaluasi (Pendampingan Implementasi): Tujuan: Memantau dan mengukur efektivitas pelatihan secara menyeluruh. Pelaksanaan: Metode ini digunakan untuk memantau dan mendampingi sejauh mana tiap guru peserta mampu mengimplementasikan metode Wayground di kelas nyata setelah pelatihan. Supervisi dilakukan untuk memastikan guru menerapkan teknik pengukuran interaksi, partisipasi, dan hasil belajar yang telah disepakati.

3. Evaluasi Pasca-Pelatihan: Pengambilan data akhir (*post-test*) untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep Wayground dan melakukan analisis statistik terhadap efektivitas pelatihan.



Gambar 2. Melakukan Pelatihan di SMP Islam Nurul I'Thisom

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Partisipasi mitra sangat krusial dalam keberhasilan program ini. Target peserta adalah Guru IPS dan Guru Serumpun di SMP Islam Nurul I'tishom yang aktif dalam proses pembelajaran. Peran aktif mitra dalam pelaksanaan program meliputi:

1. Penyediaan Data Awal: Mitra menyediakan data awal (nilai dan observasi) mengenai tingkat interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum program pelatihan dimulai (*pre-test data*).
2. Kehadiran dan Keterlibatan Penuh: Seluruh guru peserta wajib hadir dan terlibat aktif dalam semua sesi pelatihan, *workshop*, dan *hands-on practice* perancangan Wayground.
3. Implementasi di Kelas: Guru peserta berkomitmen untuk mengimplementasikan minimal satu skenario Wayground yang dirancang selama pelatihan di kelas mereka masing-masing sebagai bagian dari program.
4. Umpan Balik dan Evaluasi: Mitra memberikan umpan balik terhadap modul dan pelaksanaan pelatihan, serta membantu dalam pengumpulan data hasil implementasi di kelas (*post-test data*) untuk mengukur luaran program (peningkatan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa).

Hal ini sejalan dengan peran guru yang harus bisa berinovasi dalam menjawab tantangan pembelajaran IPS yang semakin kompleks, di mana kemampuan interaksi dan partisipasi siswa menjadi kunci utama keberhasilan pendidikan.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan dua teknik:

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif: Untuk menyajikan profil peserta berdasarkan jenis kelamin, usia mengampu, status guru, serta nilai rata-rata pemahaman konsep Wayground sebelum dan sesudah pelatihan.
2. Analisis Inferensial (Uji McNemar): Uji McNemar digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan pemahaman guru terhadap konsep Wayground sebelum dan sesudah intervensi.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan dua teknik:

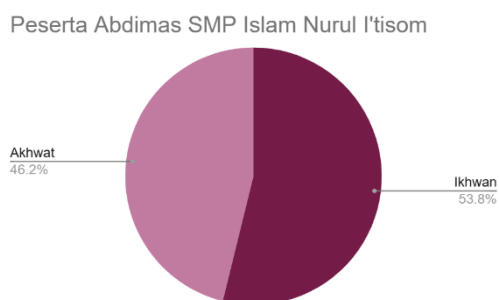
1. Analisis Deskriptif Kuantitatif: Untuk menyajikan profil peserta berdasarkan jenis kelamin, usia mengampu, status guru, serta nilai rata-rata pemahaman konsep Wayground sebelum dan sesudah pelatihan.
2. Analisis Inferensial (Uji McNemar): Uji McNemar digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan pemahaman guru terhadap konsep Wayground sebelum dan sesudah intervensi.

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Responden

Kegiatan Pelatihan Wayground dalam Pembelajaran IPS di SMP Islam Nurul I'tishom diikuti oleh total 26 guru. Karakteristik demografi responden ini memberikan gambaran tentang konteks partisipasi dan keragaman pengalaman mengajar di sekolah mitra.

1. Profil Jenis Kelamin Peserta Total peserta pelatihan adalah 26 orang, dengan komposisi gender sebagai berikut: 14 guru Ikhwan (Pria) dan 12 guru Akhwat (Wanita).



Gambar 1. Peserta

2. Usia (Lama) Mengampu sebagai Guru Analisis lama mengampu menunjukkan adanya percampuran antara guru yang lebih senior dan yang lebih junior. Rinciannya adalah: 10 guru memiliki masa mengampu di bawah 5 tahun, dan 16 guru memiliki masa mengampu di atas 5 tahun. Komposisi ini menunjukkan lingkungan yang suportif untuk transfer pengetahuan, di mana guru senior dapat membagikan pengalaman pedagogis, sementara guru muda membawa semangat inovasi dan adaptasi teknologi.

1.



Gambar 2. Usia Mengampu sebagai guru

3. Status Kepegawaian Guru Terdapat perbedaan mencolok pada status kepegawaian peserta. Status guru terbagi menjadi dua kelompok: 1 guru ASN (Aparatur Sipil Negara), yang biasanya memegang posisi senior atau kepala sekolah, dan 25 guru Non-ASN (terdiri dari guru tetap yayasan dan guru honorer). Proporsi mayoritas Non-ASN menunjukkan adanya kebutuhan yang besar terhadap program peningkatan profesionalisme dan inovasi pembelajaran untuk menunjang pengembangan karir mereka.

4.2 Analisis Kegiatan (Peningkatan Pengetahuan Konsep Wayground)

Analisis ini dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan Wayground dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep dan aplikasi metode Wayground. Pengukuran dilakukan dengan kuesioner pada 10 guru terpilih sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelatihan.

1. Uji Deskriptif Hasil analisis deskriptif disajikan dalam Tabel 1, yang menunjukkan ringkasan statistik pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan:

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Sebelum Mengikuti Pelatihan	10	0.20	0.422	0	1

Sesudah Mengikuti Pelatihan	10	1.00	0.000	1	1
Tabel 1. Descriptive Statistics					

Berdasarkan Tabel 1, didapatkan bahwa nilai Mean (rata-rata pemahaman) meningkat secara substansial dari 0.20 sebelum pelatihan menjadi 1.00 sesudah pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa 100% peserta yang diukur mencapai tingkat pemahaman konsep yang sempurna setelah mengikuti intervensi. Selanjutnya, nilai Standard Deviation menurun drastis dari 0.422 menjadi 0.000. Angka deviasi yang nol pasca-pelatihan ini mengindikasikan bahwa variasi pemahaman guru menjadi sangat homogen dan merata, yaitu seluruh peserta mencapai skor maksimal (nilai 1) dan tidak ada lagi keragaman jawaban.

2. Uji McNemar Uji McNemar digunakan untuk menentukan signifikansi perbedaan proporsi sebelum dan sesudah intervensi, yang hasilnya disajikan dalam Tabel 2 dan Tabel 3.

	Sesudah Mengikuti Sosialisasi	
Sebelum Mengikuti Sosialisasi	Belum Paham	Sudah Paham
Belum Paham	0	8
Sudah Paham	0	2
Tabel 2. Sebelum Mengikuti Pelatihan & Sesudah Mengikuti Pelatihan (Konsep Wayground)		

Berdasarkan data pada Tabel 2, diketahui bahwa:

- Sebanyak 8 orang guru yang sebelumnya Belum Paham (atau ragu-ragu) telah berubah status menjadi Sudah Paham setelah pelatihan (sel B).
- Sebanyak 2 orang guru yang sebelumnya Sudah Paham tetap berada pada status Sudah Paham (sel D).
- Tidak ada guru yang statusnya berubah dari Sudah Paham menjadi Belum Paham (sel C) atau tetap Belum Paham (sel A).

Hasil uji statistik disajikan dalam Tabel 3:

	Sebelum Mengikuti Sosialisasi & Sesudah Mengikuti Sosialisasi
--	---

N	10
Exact Sig. (2-tailed)	.008b
a. McNemar Test	
b. Binomial distribution used.	
Tabel 3. Test Statistics	

Nilai Exact Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0.008. Karena nilai signifikansi ini (0.008) lebih kecil dari batas toleransi ($\alpha = 0.05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “Terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan Wayground” dinyatakan Diterima. Hasil ini secara empiris membuktikan bahwa intervensi pelatihan Wayground yang diberikan oleh tim pelaksana efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konseptual guru terhadap metode pembelajaran inovatif ini.

4.3 Hambatan Pelaksanaan Kegiatan

Meskipun kegiatan PKM berhasil mencapai tujuan utama, terdapat beberapa hambatan yang teridentifikasi selama dan pasca-pelaksanaan di SMP Islam Nurul I'tishom:

1. Keterbatasan Waktu dalam *Workshop* Perancangan: Waktu yang dialokasikan untuk sesi *workshop hands-on* merancang skenario Wayground dirasa masih kurang. Guru-guru masih memerlukan waktu lebih untuk menyusun alur permainan yang benar-benar terintegrasi dengan materi IPS yang spesifik dan menyesuaikan dengan kondisi kelas yang heterogen.
2. Kekhawatiran Implementasi dan Evaluasi: Guru-guru masih merasa ragu-ragu atau khawatir mengenai efektivitas implementasi Wayground di kelas yang sebenarnya, terutama dalam hal pengelolaan waktu dan teknik evaluasi yang tepat untuk mengukur peningkatan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar secara bersamaan. Mereka masih membutuhkan pendampingan lebih lanjut (supervisi).

Target Lanjutan

Target yang diharapkan dari adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini meliputi:

1. Aspek Pedagogis (Kualitas Pembelajaran): Peningkatan kualitas implementasi metode Wayground di kelas IPS, yang dibuktikan melalui kegiatan supervisi dan pendampingan pasca-pelatihan. Guru diharapkan mampu membuat minimal dua skenario Wayground yang teruji efektif untuk materi IPS, sehingga proses pembelajaran dapat menunjang mutu hasil *output* yang berupa peningkatan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di sekolah.
2. Aspek Psikologis (Dukungan Guru): Pemberian motivasi dan *coaching* lanjutan untuk mengatasi keraguan guru dalam mengadopsi metode baru, sehingga hambatan psikologis di

atas dapat diselesaikan. Hal ini bertujuan agar guru memiliki kepercayaan diri penuh dalam menginovasi pembelajaran.

Diskusi

Hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM ini secara kuat mengindikasikan keberhasilan pelatihan Wayground dalam meningkatkan pemahaman konseptual guru di SMP Islam Nurul I'tishom. Peningkatan nilai rata-rata pemahaman dari 0.20 (pra-pelatihan) menjadi 1.00 (pasca-pelatihan) menunjukkan tingkat keberhasilan penyerapan materi sebesar 100% pada subjek uji. Selain itu, penurunan nilai *Standard Deviation* menjadi 0.000 mengonfirmasi bahwa materi diserap secara homogen oleh semua peserta, sebuah indikator kualitas penyampaian dan *transfer knowledge* yang sangat tinggi selama sesi ceramah dan *workshop*.

Pembuktian statistik melalui Uji McNemar (Exact Sig. 2-tailed = 0.008, yang lebih kecil dari $\alpha=0.05$) memperkuat temuan ini, menyatakan bahwa perbedaan pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan adalah signifikan, yang secara empiris memvalidasi efektivitas intervensi yang dilakukan.

Keberhasilan ini selaras dengan berbagai penelitian terkait pelatihan profesional guru, seperti yang diungkapkan oleh Okyranida et al. (2023) dan Chairunnisa et al. (2020) mengenai efektivitas pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan yang terstruktur dapat mempercepat adaptasi guru terhadap metodologi baru, meningkatkan antusiasme, dan menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam berinovasi dan berkarya ilmiah. Wayground, sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang menggunakan TIK (*low-cost*) dan GBL, mampu memberikan *benefit* berupa peningkatan pemahaman dan *skill* yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Meskipun sukses dalam aspek konseptual, tim pelaksana mengidentifikasi hambatan terkait keterbatasan waktu *workshop* perancangan dan kekhawatiran guru terhadap implementasi di kelas nyata. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan (*knowing*) dan praktik (*doing*). Oleh karena itu, tindak lanjut berupa supervisi dan *coaching* lanjutan (seperti yang menjadi Target Lanjutan) sangat krusial. Pendampingan ini perlu difokuskan pada penguatan aspek psikologis dan keterampilan evaluasi, sehingga guru dapat mengubah pemahaman konseptual menjadi minimal dua skenario Wayground yang efektif dan teruji di kelas IPS, sejalan dengan tujuan untuk meningkatkan interaksi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa Pelatihan Wayground dalam Pembelajaran IPS di SMP Islam Nurul I'tishom, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama:

1. Keefektifan Pelatihan: Secara umum, kegiatan pelatihan Wayground ini dinyatakan berhasil dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual guru terhadap metode pembelajaran inovatif. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata pemahaman dari 0.20 menjadi 1.00 pada uji deskriptif.
2. Signifikansi Statistik: Hasil Uji McNemar menunjukkan nilai *Exact Sig. (2-tailed)* sebesar 0.008 ($\text{p} < 0.05$). Nilai ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah guru mengikuti pelatihan, sehingga

hipotesis yang menyatakan "Terdapat perbedaan pemahaman yang signifikan antara sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan Wayground" dinyatakan Diterima.

3. Peningkatan Kompetensi: Pelatihan ini berhasil menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam mengadopsi dan merancang skenario pembelajaran berbasis Wayground, yang menjadi modal penting untuk mengatasi kejenuhan pembelajaran IPS dan meningkatkan interaksi serta partisipasi siswa
4. Rekomendasi Tindak Lanjut: Untuk mengoptimalkan hasil PKM dan menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan praktik, diperlukan tindak lanjut berupa supervisi dan *coaching* lanjutan. Kegiatan ini bertujuan untuk meminimalisir kekhawatiran guru terhadap implementasi dan evaluasi, serta mendorong guru untuk menghasilkan minimal dua skenario Wayground yang teruji efektif di kelas.
5. Kegiatan PKM selanjutnya disarankan untuk berfokus pada tahap pendampingan implementasi, guna memastikan hasil kegiatan ini benar-benar memberikan manfaat nyata dalam peningkatan mutu pembelajaran dan profesionalisme guru di SMP Islam Nurul I'tishom.

Persembahan

Artikel jurnal ini dibuat sebagai target luaran dana hibah internal Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, dan banyak mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI Jakarta.

Referensi

- Azis, S. (2020). Penulisan Karya Tulis Ilmiah Bagi Guru Dan Calon Guru. *Penerbit Media Sains Indonesia*.
- Chairunnisa, S., Weni, I., & Nurhayati, T. (2020). Pelatihan penulisan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya peningkatan profesionalisme guru. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 107-113.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- El Hafiz, M. A., & Aditya, A. (2021). Sosialisasi Dan Pelatihan Menulis Penelitian Tindakan Kelas Di SMK Tri Arga 2 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(1), 1-9. <https://www.google.com/search?q=https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1188>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (Revised and Updated Edition). Palgrave Macmillan.
- Ihya, A., Setiawan, A., & Purwaningsih, D. (2024). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Sukaresmi Kabupaten Garut. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Indonesia*, 1(1), 32-41.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

- Kasmawati. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 294-306.
- Kusumawati, E., Setiawan, A., & Utami, B. W. (2022). Peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio*, 8(1), 312-320.
- Lestari, R., & Irawati, R. (2020). Upaya meningkatkan kemampuan guru dalam penulisan penelitian tindakan kelas (PTK) di SD Negeri 1 Sidomulyo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 481-490.
- Lubis, N. N., & Fahmi, S. F. (2021). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Pada Guru Sekolah Dasar Di Kota Medan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 22-29.
- Ningsih, S. (2023). Pelatihan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMP Negeri 1 Palipi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-10.
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- Okyanida, R., Setiawan, A., & Ihya, A. (2023). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 58-65.
- Pannen, P. (2005). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran*. Pustaka Cendekia.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sari, I. P., Setiawan, A., & Utami, B. W. (2023). Pendampingan penyusunan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri 01 Cibodas. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 7(1), 77-85.
- Siswoyo, A. A., & Hotimah, K. (2021). Pengembangan budaya literasi menulis bagi guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan PTK dan artikel ilmiah. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 51-56.
- UNESCO. (2019). *Mobile Learning for Teachers: Global Themes*. UNESCO.
- Utomo, B. S., & Tjondro, E. (2021). Ulangan 31: 9-13 sebagai landasan strategi guru sekolah minggu dalam mengajarkan "takut akan Tuhan". *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 2(1), 34-48.
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 5 menggunakan model mind mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10-16.