

Pemanfaatan Gamifikasi dalam Penyusunan Asesmen Formatif Pembelajaran Diferensiasi di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru

Erni¹, Ridha Hasnul Ulya², Marhamah³, Nurmalinda⁴

^{1,3,4} Univeristas Islam Riau

² Universitas Negeri Padang

e-mail: erni@edu.uir.ac.id

Abstrak

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan gamifikasi berbasis aplikasi *wordwall* untuk menyusun asesmen formatif pembelajaran diferensiasi di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru. Latar belakang program ini adalah rendahnya hasil Asesmen Nasional (AN) pada aspek literasi dan numerasi, kesenjangan belajar siswa, keterbatasan guru dalam pendekatan pembelajaran diferensiasi, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Program ini melibatkan 20 guru sebagai peserta yang berpartisipasi dalam pelatihan berbasis pendekatan holistik yang meliputi tiga tahapan: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup penjadwalan, rekrutmen peserta, dan pengembangan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan peserta. Pada tahap pelaksanaan, materi disampaikan melalui ceramah, diskusi kelompok, dan praktik individu untuk memastikan peserta memahami konsep asesmen formatif, pembelajaran diferensiasi, dan penggunaan *wordwall*. Evaluasi dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, serta observasi langsung selama kegiatan berlangsung. Hasil program menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta. Skor rata-rata *posttest* mencapai 90%, meningkat 30% dibandingkan *pretest*. Sebanyak 85% peserta mampu menyusun asesmen formatif berbasis *wordwall* sesuai kebutuhan siswa yang beragam. Metode pembelajaran yang mengintegrasikan ceramah, diskusi, dan praktik langsung terbukti efektif, dengan tingkat kepuasan peserta mencapai 85%. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi berbasis gamifikasi ke dalam pembelajaran diferensiasi, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Peningkatan durasi kegiatan dan penyediaan fasilitas teknologi menjadi rekomendasi untuk pelatihan selanjutnya agar dapat lebih optimal dalam mendukung transformasi pendidikan yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Wordwall, Asesmen Formatif, Pembelajaran Diferensiasi, TPACK*

Abstract

This Community Partnership Program (PKM) aims to enhance teachers' competencies in implementing gamification using the Wordwall application to design formative assessments for differentiated learning at SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru. The program's background addresses low National Assessment (AN) results in literacy and numeracy, learning disparities among students, teachers' limited understanding of differentiated instruction, and low student motivation. The program engaged 20 teachers as participants in a holistic training approach encompassing three phases: preparation, implementation, and evaluation. The preparation phase included scheduling, participant recruitment, and developing training materials tailored to the participants' needs. During the implementation phase, the materials were delivered through lectures, group discussions, and individual practice sessions to ensure participants understood formative assessments, differentiated learning, and the use of wordwall. Evaluation was conducted using pretests and posttests to measure participants' understanding improvements, along with direct observations during the activities. The program results demonstrated a significant increase in participants' understanding and skills. The average posttest score reached 90%, representing a 30% improvement compared to the pretest. Furthermore, 85% of participants successfully designed wordwall-based formative assessments aligned with the diverse needs of

their students. The training methodology, which integrated lectures, discussions, and hands-on practice, proved effective, with a participant satisfaction rate of 85%. In conclusion, this training effectively enhanced teachers' abilities to integrate gamification technology into differentiated learning, supporting the implementation of the Merdeka Curriculum. Extending the duration of future training sessions and providing adequate technological resources are recommended to further optimize sustainable educational transformation.

Keywords: *Gamification, Wordwall, Formative Assessment, Differentiated Learning, TPACK*

PENDAHULUAN

Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran (Ariani, 2020). Gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki retensi materi, mendorong kerjasama, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan (Lutfiani, et al, 2023; Marisa, et al, 2020). Dengan demikian, dibutuhkan desain yang tepat agar efektif, serta pemahaman mendalam tentang siswa dan materi pembelajaran (Haryani, et al, 2023; Aini, et al, 2018).

Proses evaluasi yang dilakukan selama pembelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, memberikan umpan balik, dan memperbaiki pengajaran (Simanjuntak, et al, 2019). Hal ini memungkinkan guru untuk mengidentifikasi kelemahan siswa secara tepat waktu, mengadaptasi pengajaran sesuai kebutuhan, dan meningkatkan pemahaman siswa (Ramadhani, 2021; Widyawati, et al, 2023). Selain itu, diperlukan pemahaman mendalam tentang setiap siswa, serta keterampilan dalam merancang asesmen yang relevan dan bermakna (Adawiyah & Nofisulastri, 2020).

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu pendekatan yang memungkinkan guru untuk mengajar dengan mempertimbangkan gaya belajar, minat, dan kebutuhan siswa yang berbeda (Purnawanto, 2023). Pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, mengurangi kesenjangan belajar, dan menciptakan lingkungan inklusif (Ambarita & Adab, 2023; Gusteti & Neviyarni, 2022). Hal ini membutuhkan penyesuaian materi dan strategi pengajaran yang beragam, serta pengelolaan kelas yang efektif (Faiz, et al, 2022; Fitra, 2022).

SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru merupakan satuan pendidikan yang terletak di wilayah Kabupaten Kampar, dengan akses yang baik terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan. Mayoritas masyarakat berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah, dengan minat dan kebutuhan belajar yang beragam. Selain itu, cukup memadainya fasilitas pendidikan, termasuk buku teks, perangkat teknologi, dan ruang kelas perlu ditingkatkan dengan kreativitas dalam pengelolaan pembelajaran. Namun, guru-guru cenderung memiliki beban kerja yang tinggi, dengan keterbatasan pelatihan dalam penerapan strategi diferensiasi dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Padahal, beragamnya latar belakang sosial, ekonomi, dan akademik, dengan tingkat motivasi dan minat yang berbeda-beda tentu perlu upaya solutif dalam mengakomodasi keberagaman tersebut.

Adapun situasi atau kondisi *existing* saat ini antara lain: (1) capaian hasil belajar berdasarkan hasil Asesmen Nasional (AN) belum memuaskan karena nilai literasi dan numerasi masih di bawah 2,5; (2) adanya kesenjangan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena perbedaan latar belakang dan kemampuan; (3) kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan pendekatan diferensiasi untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam; dan (4) tingkat motivasi belajar yang rendah pada sebagian siswa mempengaruhi keterlibatan dan hasil pembelajaran mereka. Oleh sebab itu, SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru menghadapi tantangan dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan inklusif. Strategi yang menggabungkan gamifikasi, asesmen formatif, dan pembelajaran diferensiasi dapat menjadi solusi yang potensial untuk mengatasi permasalahan tersebut, dengan memperhatikan konteks dan karakteristik unik mitra dan masyarakat yang dilayani. Dengan demikian, diperlukan pendekatan yang holistik dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru.

Permasalahan prioritas pada PKM ini ada 4 hal. *Pertama*, masalah prioritas terkait dengan capaian Asesmen Nasional yang belum optimal terkait literasi numerasi pada SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru merupakan salah satu tantangan krusial dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Literasi numerasi mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menggunakan, dan menginterpretasi informasi yang bersifat numerik atau matematis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor yang menyebabkan masalah prioritas terkait literasi numerasi di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru, seperti: kurangnya fokus pada literasi numerasi dan metode yang dikembangkan satuan pendidikan belum sepenuhnya memadai. Sistem pendidikan mungkin tidak memberikan prioritas yang cukup pada pengembangan literasi numerasi. Fokus pada literasi bahasa atau aspek lain dari kurikulum dapat mengurangi perhatian terhadap kemampuan numerasi siswa. Kurangnya kesadaran akan pentingnya literasi numerasi dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan siswa oleh para pemangku kepentingan seperti guru, orang tua, dan masyarakat (Suparmini, et al, 2024; Marlina, et al, 2024). Metode pengajaran yang kurang menarik atau kurang interaktif juga dapat mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Kedua, kesenjangan belajar merupakan permasalahan yang kompleks dan signifikan dalam dunia pendidikan. Hal ini terjadi karena adanya perbedaan latar belakang, pengalaman, dan kemampuan siswa. Di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru, kesenjangan belajar menjadi lebih mencolok karena kondisi masyarakat yang heterogen, dengan siswa-siswa yang berasal dari berbagai latar belakang sosial dan ekonomi. Sebagai contoh, siswa yang berasal dari keluarga dengan akses terbatas terhadap sumber daya pendidikan mungkin memiliki pemahaman yang lebih rendah terhadap materi pembelajaran dibandingkan dengan siswa yang berasal dari latar belakang yang cukup mapan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang beragam dan inklusif untuk mengatasi kesenjangan belajar ini.

Ketiga, tantangan muncul ketika guru-guru di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan pendekatan diferensiasi ini. Guru-guru mungkin tidak sepenuhnya memahami bagaimana cara menyesuaikan pengajaran mereka sesuai pembelajaran siswa (Jusuf, 2016). Tingkat motivasi belajar yang rendah pada sebagian siswa dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya minat terhadap materi pembelajaran, kurangnya dukungan dari lingkungan, atau pengalaman pembelajaran yang tidak menyenangkan (Mahbubi, 2024). Motivasi belajar yang rendah dapat menghambat kemampuan siswa untuk menyerap dan memahami materi pembelajaran dengan baik, sehingga mempengaruhi hasil akademis mereka.

Melalui kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, dan masyarakat, serta pemanfaatan berbagai strategi dan sumber daya yang tersedia, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan efektif bagi semua siswa di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru. Berikut adalah solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu penerapan gamifikasi *wordwall* dalam penyusunan asesmen formatif pembelajaran berdiferensiasi, disusun secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan. *Pertama*, pengembangan kesadaran dan pelatihan guru. Hal ini dilakukan dengan cara mengadakan workshop atau pelatihan bagi guru-guru untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep gamifikasi dan penerapan *wordwall* dalam pembelajaran (Arimbawa, 2021; Shiddiq, 2021). Fokus pada strategi dan teknik untuk menyusun asesmen formatif yang berbeda-beda berdasarkan hasil dari *wordwall*, sehingga dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.

Kedua, integrasi teknologi dan pengembangan *wordwall*. Hal ini dilakukan dengan cara memperkenalkan platform *wordwall* kepada guru dan siswa sebagai alat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berinteraksi (Kariyati, et al, 2024). Upaya selanjutnya adalah mengadakan sesi pelatihan khusus untuk guru tentang cara menggunakan *wordwall* secara efektif dalam penyusunan asesmen formatif yang berdiferensiasi yang diperlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi. Guru-guru perlu diberikan pelatihan dan dukungan yang memadai dalam pengembangan keterampilan diferensiasi serta strategi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Efrianto, et al, 2024; Afranita, et al, 2023). Penerapan teknologi dan inovasi dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan

motivasi siswa (Henanggih, et al, 2023; Ferdiansyah, et al, 2023). Dengan demikian, mengatasi kesenjangan belajar, keterbatasan pengajaran diferensiasi, dan motivasi belajar memerlukan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan.

Ketiga, pengembangan konten *wordwall* yang relevan, misalnya dengan cara melibatkan guru dan siswa dalam proses pengembangan konten *wordwall* yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa (Ulya, et al, 2023). Selain itu, dapat dilakukan kegiatan menyusun bank soal atau aktivitas berbasis *wordwall* yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan minat siswa secara beragam. *Keempat*, penggunaan *wordwall* sebagai alat evaluasi dengan cara menggunakan hasil dari *wordwall* sebagai dasar untuk menyusun asesmen formatif yang berbeda-beda, mempertimbangkan tingkat pemahaman dan kemajuan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, juga memanfaatkan fitur *wordwall* seperti kuis, permainan, dan aktivitas interaktif lainnya sebagai cara untuk mengukur pemahaman siswa secara formatif (Srimuliyani, 2023). *Kelima*, monitoring dan umpan balik berkelanjutan dengan cara melakukan pemantauan terus-menerus terhadap efektivitas penerapan *wordwall* dalam pembelajaran dan asesmen formatif. Dengan mengimplementasikan solusi-solusi tersebut secara sistematis dan berkelanjutan, diharapkan SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru dapat mengatasi permasalahan prioritas mereka terkait penerapan gamifikasi *wordwall* dalam penyusunan asesmen formatif pembelajaran berdiferensiasi. Adapun tujuan yang diharapkan dari PKM ini adalah guru dapat memanfaatkan gamifikasi berupa aplikasi *wordwall* dalam merancang asesmen formatif yang berguna dalam pembelajaran berdiferensiasi di SMP Nurul Falah Pekanbaru.

METODE

Program Kemitraan Masyarakat ini dilakukan di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru atau pendidik SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru pada tanggal 30 bulan November tahun 2024. Metode pendekatan untuk mendukung realisasi program PKM ini dilakukan melalui pelatihan terbimbing dan workshop dengan tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada persiapan ini adalah pemantapan jadwal: yaitu penentuan jadwal konkret bersama mitra setelah usulan kegiatan disetujui untuk dilaksanakan dan rekrutmen peserta bekerjasama dengan Kepala Sekolah dan Kepala Tata Usaha SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru.

Pada pelaksanaan kegiatan, dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: persiapan materi pelatihan dengan menggunakan materi berisi penjelasan mengenai asesmen formatif, pembelajaran berdiferensiasi, dan gamifikasi *wordwall*; penggandaan dan distribusi printout materi kepada peserta; penyajian materi sesuai dengan asesmen formatif, pembelajaran berdiferensiasi, dan gamifikasi *wordwall* serta cara penyajian dilakukan dengan metode ceramah dibantu dengan media *power point*, diskusi kelompok kecil dan paripurna; dan pelatihan dengan bimbingan individual. Pelatihan difokuskan kepada Penyusunan asesmen formatif pembelajaran berdiferensiasi melalui gamifikasi *wordwall*.

Tahap evaluasi ketercapaian tujuan dilakukan pada awal, proses, dan akhir kegiatan dengan kriteria keberhasilan mengacu kepada tujuan dan target luaran kegiatan. Adapun target capaian kegiatan ini adalah peserta pelatihan dapat menggunakan gamifikasi berupa aplikasi *wordwall* dalam penyusunan asesmen formatif pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan tuntutan implementasi Kurikulum Merdeka serta peningkatan kapasitas guru dalam *pedagogical knowledge, content knowledge, and technological knowledge* (TPACK).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Penyusunan Asesmen Formatif Pembelajaran Diferensiasi" di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru telah dilaksanakan pada tanggal 30 November 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru. Hasil dari kegiatan ini dijabarkan berdasarkan tahapan pelaksanaan yang telah dirancang, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. Pada tahap ini, dilakukan pemantapan jadwal kegiatan melalui diskusi

intensif dengan mitra, yaitu Kepala Sekolah dan Kepala Tata Usaha SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru. Diskusi tersebut bertujuan untuk menentukan jadwal konkret pelaksanaan kegiatan setelah usulan program pengabdian ini disetujui. Kesepakatan jadwal menjadi landasan bagi kelancaran koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah, sehingga memastikan tidak ada kendala waktu yang menghambat pelaksanaan. Peserta pelatihan direkrut melalui proses koordinasi langsung dengan pihak sekolah. Dari hasil koordinasi ini, terpilih 20 guru dari berbagai mata pelajaran di SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru yang akan mengikuti program pelatihan ini.

Setelah jadwal dan peserta ditentukan, tim pelaksana mengonfirmasi ulang kehadiran para peserta melalui komunikasi aktif dengan pihak sekolah. Persiapan materi pelatihan juga merupakan bagian penting dari tahap ini. Tim pelaksana menyusun materi yang mencakup konsep-konsep dasar asesmen formatif, pembelajaran berdiferensiasi, serta penggunaan aplikasi Wordwall sebagai alat gamifikasi. Materi-materi tersebut dirancang agar relevan dengan kebutuhan peserta dan disusun secara terstruktur untuk memudahkan pemahaman. Materi ini juga dicetak dalam bentuk modul sebanyak 25 eksemplar untuk didistribusikan kepada peserta selama pelatihan.

Tahap persiapan ini akhirnya menciptakan landasan yang kokoh bagi pelaksanaan kegiatan. Semua elemen yang diperlukan telah dipersiapkan dengan baik, mulai dari jadwal, peserta, hingga materi pelatihan. Keterlibatan penuh dari 100% peserta selama sesi pelatihan merupakan indikator keberhasilan tahap ini, yang menunjukkan bahwa langkah-langkah persiapan yang dilakukan telah mendukung pelaksanaan kegiatan secara optimal.

Tahap Pelaksanaan

Pelatihan ini diawali dengan persiapan yang matang, khususnya terkait pengadaan materi pelatihan. Materi pelatihan dirancang untuk mencakup berbagai aspek yang relevan dengan asesmen formatif, pembelajaran berdiferensiasi, dan aplikasi gamifikasi wordwall. Isi materi memadukan konsep teoritis dan penerapan praktis agar mudah dipahami oleh peserta. Sebanyak 20 salinan materi telah dicetak dan didistribusikan sebelum sesi pelatihan dimulai. Hal ini memastikan setiap peserta memiliki akses terhadap referensi yang memadai selama pelatihan berlangsung. Selain itu, pada tahap pelaksanaan dimulai oleh sambutan ketua pelaksana kegiatan Dr. Erni, M.Pd. dan diikuti oleh pembukaan oleh Kepala SMP Nurul Falah Pekanbaru, Elftriani MS, S.Pd.

Tahap kedua adalah penyajian materi yang dilakukan oleh Dr. Ridha Hasnul Ulya, M.Pd, salah seorang dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, yang dilakukan melalui pendekatan interaktif. Materi disampaikan dengan bantuan media PowerPoint untuk menjelaskan poin-poin utama secara visual. Selain ceramah interaktif, digunakan metode diskusi kelompok kecil yang memungkinkan peserta bertukar pendapat dan pengalaman. Diskusi paripurna kemudian digunakan untuk merangkum hasil diskusi kelompok dan memperluas pemahaman peserta melalui perspektif yang beragam. Selama sesi-sesi ini, peserta juga dilibatkan dalam praktik langsung untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Dalam setiap sesi penyajian materi, partisipasi peserta menjadi fokus utama. Fasilitator secara aktif mendorong peserta untuk bertanya dan memberikan tanggapan selama diskusi berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa 80% peserta terlibat aktif dalam diskusi, baik dengan mengajukan pertanyaan maupun memberikan komentar. Hal ini mencerminkan tingkat keterlibatan yang tinggi, yang menjadi salah satu indikator keberhasilan pelatihan. Pada tahap berikutnya, pelatihan individual menjadi agenda utama. Pelatihan ini bertujuan membantu peserta menyusun asesmen formatif berbasis aplikasi wordwall. Dalam sesi ini, setiap peserta diberikan arahan dan panduan praktis untuk menghasilkan asesmen yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berdiferensiasi. Praktik langsung ini memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis mereka.

Hasil pelatihan individual menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan. Dari 20 peserta yang mengikuti pelatihan, sebanyak 17 orang berhasil menyelesaikan tugas menyusun asesmen dengan baik namun 3 orang guru lainnya sedang melaksanakan tugas lain sehingga belum menyelesaikan tugas praktik. Guru-guru mampu merancang asesmen yang tidak hanya

relevan dengan materi pembelajaran, tetapi juga mendukung kebutuhan siswa yang beragam. Keberhasilan ini menjadi salah satu indikator bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap kompetensi peserta. Partisipasi aktif dan keberhasilan peserta selama pelatihan direkam dalam lembar observasi dan daftar hadir.

Salah satu aspek menarik dari pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi wordwall sebagai alat gamifikasi. Aplikasi ini memperkenalkan cara baru dalam menyusun asesmen yang lebih menarik dan interaktif. Peserta diberikan contoh penggunaan wordwall dalam berbagai skenario pembelajaran, sehingga mereka mendapatkan wawasan praktis tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dalam praktiknya, pelatihan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis aplikasi, tetapi juga pada penguatan pemahaman peserta terhadap konsep pembelajaran berdiferensiasi.

Melalui diskusi dan latihan, peserta diajak untuk memahami pentingnya menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Pendekatan ini memperkaya wawasan mereka dan mendorong penerapan konsep yang lebih mendalam. Secara keseluruhan, pelatihan ini mencerminkan upaya kolaboratif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun asesmen formatif yang relevan dengan era digital. Dengan tingkat partisipasi dan keberhasilan yang signifikan, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan terhadap proses pembelajaran di sekolah. Peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan mengajar.

Tahap Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi diawali dengan tahap pretest untuk mengukur pemahaman awal peserta mengenai gamifikasi dan pembelajaran berdiferensiasi. Dari hasil pretest, diketahui bahwa rata-rata skor pemahaman peserta hanya mencapai 30%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang masih terbatas tentang konsep-konsep yang akan menjadi fokus pelatihan. Temuan ini menjadi dasar bagi fasilitator untuk merancang strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan selama pelatihan.

Selama proses pelatihan, peserta mengikuti berbagai sesi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran interaktif dan mendalam. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah, diskusi kelompok, dan praktik individu. Metode ini memungkinkan peserta untuk memahami materi secara bertahap dan mendalam. Observasi yang dilakukan selama kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman di antara peserta. Sebanyak 85% peserta menunjukkan progres dalam kemampuan praktik individu setelah mendapatkan bimbingan langsung dari fasilitator. Hal ini mengindikasikan efektivitas pendekatan pelatihan yang diterapkan.

Latihan praktik menjadi bagian penting dalam pelatihan ini, di mana peserta diajak untuk menerapkan konsep gamifikasi dan pembelajaran berdiferensiasi melalui penyusunan asesmen formatif berbasis aplikasi wordwall. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman peserta terhadap materi, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis. Fasilitator secara aktif memberikan arahan dan umpan balik selama praktik berlangsung, sehingga peserta merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Tahap akhir pelatihan ditandai dengan pelaksanaan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor peserta mencapai 90%. Dibandingkan dengan skor pretest, terdapat peningkatan pemahaman sebesar 30%. Selain itu, sebanyak 17 dari 20 peserta berhasil menyusun asesmen formatif berbasis wordwall dengan baik, menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu menguasai keterampilan yang diajarkan selama pelatihan. Berikut ini dokumentasi kegiatan setelah tahap evaluasi selesai.



Gambar 1. Dokumentasi Setelah Kegiatan PKM

Pembahasan

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. Data dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka. Melalui pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan bimbingan yang intensif, pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman teori, tetapi juga kemampuan praktis peserta dalam menerapkan gamifikasi dan pembelajaran berdiferensiasi dalam merancang asesmen (Jusuf, 2016). Keberhasilan ini mencerminkan efektivitas desain pelatihan dan kontribusi fasilitator dalam mendukung pencapaian tujuan pelatihan.

Keberhasilan pelatihan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek, salah satunya adalah peningkatan kompetensi guru. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, terlihat adanya peningkatan pemahaman peserta sebesar 30%. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan dalam transfer pengetahuan, tetapi juga dalam memperkuat Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) peserta. Hal ini sesuai dengan penelitian Kariyati, et al (2024) yang menyatakan bahwa pengintegrasian teknologi dengan pedagogi dan materi pembelajaran mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih relevan dan relevan terhadap penyusunan asesmen formatif.

Aspek kedua yang menjadi indikator keberhasilan adalah relevansi materi pelatihan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Materi tentang pembelajaran diferensiasi dan gamifikasi *wordwall* dirancang untuk mendukung guru dalam menghadapi tantangan mengelola asesmen dan evaluasi pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa 85% peserta mampu mengaplikasikan gamifikasi *wordwall* sesuai dengan kebutuhan siswa mereka, baik dalam menyusun asesmen formatif maupun kegiatan pembelajaran lainnya. Hal ini menandakan bahwa pelatihan berhasil memberikan manfaat praktis yang mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Hal ini juga sesuai dengan penelitian Purnamasari, et al (2022) yang menyatakan media *wordwall* merupakan media yang dapat memicu motivasi positif.

Efektivitas metode pelatihan juga menjadi sorotan. Dengan menggunakan kombinasi metode ceramah, diskusi, dan bimbingan individual, peserta diberikan kesempatan untuk memahami materi secara menyeluruh sekaligus menerapkannya dalam praktik langsung. Pendekatan ini terbukti efektif, sebagaimana terlihat dari hasil kuesioner kepuasan, di mana 85% peserta memberikan tanggapan positif terhadap metode yang digunakan. Variasi metode ini tidak hanya menjaga dinamika kegiatan, tetapi juga memastikan bahwa kebutuhan belajar peserta yang berbeda-beda dapat terpenuhi.

Pelatihan ini tidak luput dari tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu. Waktu pelatihan yang terbatas membuat beberapa peserta, khususnya 2 orang, membutuhkan waktu tambahan untuk menyelesaikan tugas menyusun asesmen formatif berbasis *wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pelatihan dirancang secara efisien, beberapa peserta memerlukan lebih banyak waktu untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan mereka. Tantangan lainnya adalah keterbatasan akses teknologi. Tidak semua peserta memiliki perangkat pribadi untuk mencoba aplikasi *wordwall* secara langsung selama sesi praktik. Kondisi ini membuat fasilitator perlu memberikan bimbingan individual yang lebih intensif kepada peserta. Meskipun demikian, upaya fasilitator untuk memberikan dukungan secara personal membantu peserta tetap dapat mencapai tujuan pelatihan. Ke depan, penyediaan fasilitas teknologi tambahan dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kendala ini dan meningkatkan efektivitas pelatihan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil diskusi di atas, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan gamifikasi dalam penyusunan asesmen formatif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) dapat secara efektif mendukung transformasi praktik pembelajaran, terutama dalam konteks evaluasi. Selain itu, relevansi materi pelatihan dengan Kurikulum Merdeka, seperti pembelajaran diferensiasi dan penggunaan aplikasi *wordwall*, menunjukkan bahwa pelatihan ini secara langsung mendukung implementasi kebijakan pendidikan yang berpusat pada kebutuhan siswa.

Pelatihan ini juga menghadapi tantangan, terutama terkait keterbatasan waktu dan akses teknologi yang dapat memengaruhi pencapaian beberapa peserta. Meskipun sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas dengan baik, beberapa membutuhkan waktu tambahan dan bimbingan lebih intensif karena keterbatasan perangkat teknologi. Upaya fasilitator dalam memberikan dukungan personal terbukti efektif dalam mengatasi hambatan tersebut. Oleh sebab itu, peningkatan efektivitas pelatihan, diperlukan penyesuaian durasi kegiatan dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai bagi peserta. Dengan perbaikan tersebut, pelatihan semacam ini dapat lebih optimal dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor dan Kepala Direktorat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Islam Riau yang memberi dukungan finansial terhadap program pengabdian masyarakat ini serta keluarga besar SMP Nurul Falah Pekanbaru atas kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. R., & Nofisulastri, N. (2020). Kualitas Peer Assessment sebagai Assessment Formatif. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(2), 337-345.
- Afnita, A., Husein, A., & Ulya, R. H. (2023). Interactive E-Book Model Based on Local Wisdom as a Media for Learning Exposition Text Reading Skills. *Al-Ta lim Journal*, 30(3), 201-211.
- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1).
- Ambarita, J., Simanullang, & Adab, P. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi. Penerbit Adab.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324-332.
- Efianto, E., Afnita, A., & Ulya, R. H. (2024). The Differences of Students' Ability in Writing Poetry through the Use of Constructivism Learning Method and Modeling Strategy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4).

- Faiz, A., Pratama, A., & Kurniawaty, I. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi dalam program guru penggerak pada modul 2.1. *Jurnal basicedu*, 6(2), 2846-2853.
- Fitra, D. K. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Perspektif Progresivisme pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(3), 250-258.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636-646.
- Haryani, H., Wahid, S. M., & Fitriani, A. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163-174.
- Henanggil, M. D. F., Ulya, R. H., Sari, H. Y., Rachman, A., Putri, D. S., Zuve, F. O., & Erlianti, G. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Optimalisasi Keterampilan Menulis Artikel Ilmiah Guru SDN 20 Koto Gaek Guguk Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26333-26340.
- Ferdiansyah, H. M., Rizal, F., & Ulya, R. H. (2023). Problem-Based Blended Learning Models in Vocational Education: A Developmental Research. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(12).
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Kariyati, A., Ramadhan, S., Mukhaiyar, M., & Ulya, R. H. (2024). Needs Analysis of Mandarin Language Learning Assisted by the Wordwall Game Application on Students a University in Padang. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1597-1605.
- Lutfiani, N., Sunarya, P. A., Millah, S., & Anjani, S. A. (2023). Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan E-Learning. *Technomedia Journal*, 7 (Februari), 399-407.
- Mahbubi, M. (2024). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 286-294.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Marlina, L., Wahyuni, D., Aufa, F., & Ulya, R. H. (2024). Female Agency in Suzanne Collins' *The Hunger Games* (2008). *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 7(4), 226-242.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 34-54.
- Rachman, A., Oktoviandry, R., Putri, D. S., Ningsih, A. G., Ulya, R. H., Indriyani, V., ... & Juita, N. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Edpuzzle bagi Guru SMPN 4 Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10928-10933.
- Rachman, A., Hanifa, R., Ningsih, A. G., Putri, S. M., & Ulya, R. H. (2024). Category and Syntactic Functions in the Collocation of the Words Wabah and Pandemic: A Corpus Linguistics Overview. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 1616-1628.
- Ramadhani, D. P. (2021). Analisis Penerapan Asesmen Formatif dalam Pembelajaran IPA dan Fisika: Literature Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 11(2), 110-120.
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall sebagai Media Game-Based Learning untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151-169.
- Simanjuntak, I. A., Akbar, S., & Mudiono, A. (2019). Asesmen Formatif Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(8), 1097-1102.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Era Digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148.
- Ulya, R. H., Noveria, E., Henanggil, M. D. F., Nurizzati, N., & Rachman, A. (2023). Pemanfaatan

Template Surat Otomatis dalam Kegiatan Surat Menyurat pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Solok. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10920-10927.

Widyawati, T. K., Utomo, A. P. Y., Dewi, F. F., & Rohman, D. (2023). Pemanfaatan Google Form sebagai Media dalam Asesmen Formatif di Kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 143-154.