Copyright © 2026 pada penulis
Madaniya, Vol. 7, No. 4, November 2026

Pelatihan Pemanfaatan Platform Digital Pembelajaran Wayground sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran bagi Guru MGMP Akuntansi Kota Batam dalam Mendukung SDGs 4 dan 17

Muhammad Miftah Farid [1]*, Suci Rohayati [2], Luqman Hakim [3], Vivi Pratiwi [4], Amirul Arif [5], Irwan Adimas Ganda Saputra [6], Novita Aprilia [7], Hendra Gunawan [8], Febrina Wulandari [9], Muhammad Ramadhan Slamet [10], Salsabila Nur Faidah [11], Nadhirra Shaffa Aprilia Faatiha [12]

[1–7, 11–12] Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya
[8, 9, 10] Jurusan Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Batam

* muhammadmiftah@unesa.ac.id

Abstrak

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk mampu merancang evaluasi pembelajaran yang interaktif, efektif, dan berbasis data. Namun, anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran Akuntansi Kota Batam masih didominasi oleh penggunaan metode evaluasi konvensional yang kurang interaktif, memakan waktu lama dalam pengolahan nilai, serta belum memberikan umpan balik secara cepat kepada peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kompetensi profesional guru akuntansi dalam memanfaatkan platform digital Wayground sebagai alat evaluasi pembelajaran sekaligus mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 4 (Pendidikan Berkualitas) dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan 17 (Kemitraan untuk Mencapai Tujuan). Kegiatan dilaksanakan secara luring di Politeknik Negeri Batam yang diikuti oleh satu kelompok sasaran berjumlah 20 orang guru akuntansi Sekolah Menengah Kejuruan se-Kota Batam melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi fitur, praktik langsung penyusunan kuis, dan pendampingan intensif. Keberhasilan program diukur menggunakan tes awal, tes akhir, penilaian produk evaluasi digital, serta angket respon peserta. Hasil kegiatan menunjukkan tingkat kehadiran peserta mencapai 100% serta peningkatan pemahaman dan keterampilan yang signifikan pada kelompok guru tersebut, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 68,50 pada tes awal menjadi 91,75 pada tes akhir atau meningkat sebesar 33,94%. Seluruh peserta berhasil menyusun produk instrumen evaluasi akuntansi interaktif yang siap diterapkan di kelas dengan skor kepuasan rata-rata sebesar 4,55 dari skala 5,00, sehingga guru memperoleh manfaat langsung berupa efisiensi penyusunan asesmen dan analitik hasil belajar secara otomatis. Pelatihan ini terbukti efektif meningkatkan mutu evaluasi pembelajaran digital berbasis keterlibatan aktif komunitas guru sekaligus memperkuat jejaring kemitraan strategis antarperguruan tinggi dan organisasi profesi pendidik.

https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/2074

Kata Kunci: *evaluasi pembelajaran digital, literasi digital guru, MGMP Akuntansi, SDGs 4 dan 17, Wayground*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran berbasis digital memungkinkan guru memperoleh umpan balik hasil belajar peserta didik secara cepat, menyajikan penilaian yang lebih interaktif, serta menghasilkan data analitik yang dapat dimanfaatkan untuk perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan. Pemanfaatan instrumen evaluasi digital memberikan keunggulan dalam fleksibilitas bentuk soal, efisiensi waktu pengolahan skor, serta penyajian laporan capaian belajar secara *real-time* sehingga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Andriani et al., 2025). Selain itu, integrasi kuis elektronik berbasis gamifikasi dalam asesmen formatif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi, serta capaian belajar peserta didik secara bermakna dibandingkan evaluasi konvensional (Zainuddin et al., 2020; Bolat & Taş, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi awal bersama pengurus Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Akuntansi Kota Batam yang beranggotakan 20 guru akuntansi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), persoalan mendasar yang dihadapi mitra adalah belum optimalnya pemanfaatan platform digital dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran akuntansi. Proses penilaian yang dilakukan guru masih didominasi oleh metode konvensional berbasis kertas sehingga kurang interaktif, memerlukan waktu yang relatif lama dalam mengoreksi dan merekapitulasi nilai, serta belum menyediakan umpan balik diagnostik secara cepat bagi peserta didik. Keterbatasan pengetahuan konseptual dan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan platform penilaian digital menyebabkan data hasil evaluasi belum dimanfaatkan secara maksimal untuk pengambilan keputusan pedagogis di kelas. Padahal, pada pembelajaran kejuruan seperti Akuntansi yang menuntut ketelitian prosedural dan analisis transaksi secara sistematis, keterlambatan umpan balik evaluasi dapat menghambat identifikasi kesulitan belajar peserta didik sejak dini.

Berbagai kajian menunjukkan bahwa literasi digital guru sangat dipengaruhi oleh ketersediaan pelatihan terstruktur serta pendampingan praktik yang berkelanjutan (Nugraha et al., 2025). Tanpa adanya penguatan kompetensi secara sistematis, pemanfaatan perangkat digital oleh pendidik cenderung terbatas pada penyampaian materi ajar semata dan belum diarahkan pada fungsi evaluasi pembelajaran yang berbasis data (Redecker & Punie, 2022; Nuraida et al., 2025). Literasi digital guru tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga kemampuan pedagogis dalam merancang dan menganalisis informasi digital secara kritis untuk mendukung pembelajaran (Juwairiyah et al., 2024; Nguyen & Habók, 2024). Sejalan dengan kerangka kompetensi digital pendidik Eropa (*DigCompEdu*) dan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), kemampuan menyelaraskan fitur perangkat digital dengan karakteristik materi ajar untuk merancang asesmen berbasis bukti digital merupakan indikator kunci profesionalisme guru di era transformasi pendidikan (Mishra & Koehler, 2006; Redecker, 2017).

Untuk memecahkan persoalan mitra tersebut, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya (UNESA) berkolaborasi dengan Jurusan Manajemen Bisnis Politeknik Negeri Batam menyelenggarakan program pelatihan dan pendampingan pemanfaatan platform digital Wayground sebagai alat evaluasi pembelajaran bagi Guru MGMP Akuntansi Kota Batam. Platform digital Wayground merupakan media evaluasi pembelajaran interaktif yang menyediakan beragam variasi tipe soal, pengaturan mode kuis dan ujian berbasis gamifikasi, serta fitur analitik laporan nilai otomatis yang memudahkan guru mengidentifikasi tingkat penguasaan materi setiap peserta didik. Kehandalan platform penilaian digital berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan fokus siswa telah dibuktikan dalam berbagai riset terdahulu (Arifin & Setiawan, 2022; Børte et al., 2023). Asesmen formatif yang didukung umpan balik otomatis berbasis teknologi terbukti memperkuat regulasi belajar mandiri siswa dan memfasilitasi guru dalam mengambil keputusan instruksional berbasis data (*data-driven decision making*) untuk merancang tindak lanjut remedial maupun pengayaan secara tepat sasaran (Black & Wiliam, 2009; Faber et al., 2017; Mandinach & Schildkamp, 2021). Temuan kegiatan pengabdian sebelumnya oleh Mahardika et al. (2023) juga mengonfirmasi bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif mampu meningkatkan kemandirian guru dalam menyusun instrumen evaluasi digital secara signifikan.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi profesional guru akuntansi di Kota Batam dalam merancang, mengimplementasikan, serta menganalisis instrumen evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan platform Wayground. Manfaat kegiatan ini meliputi tersedianya instrumen penilaian digital yang efektif bagi guru SMK dalam mempercepat pengolahan nilai, serta terwujudnya kontribusi nyata terhadap pencapaian *Sustainable Development Goals* (SDGs), yakni SDGs 4 (*Quality Education*) melalui peningkatan mutu evaluasi pembelajaran yang adaptif teknologi, dan SDGs 17 (*Partnerships for the Goals*) melalui penguatan jejaring kemitraan kolaboratif antara perguruan tinggi dan komunitas profesi guru.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara luring pada tanggal 22 September 2026 pukul 07.00–16.00 WIB bertempat di Tower A Politeknik Negeri Batam, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau.

Khalayak Sasaran/Mitra Kegiatan

Khalayak sasaran kegiatan ini adalah 20 orang guru mata pelajaran Akuntansi yang berasal dari berbagai Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Kota Batam dan tergabung dalam wadah komunitas profesi MGMP Akuntansi Kota Batam. Penentuan peserta dilakukan secara purposif melalui koordinasi bersama pengurus MGMP Akuntansi Kota Batam berdasarkan kebutuhan peningkatan kompetensi evaluasi pembelajaran digital.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan mengombinasikan pendekatan ceramah interaktif, diskusi, demonstrasi teknis, serta pendampingan praktik langsung (*hands-on practice*) oleh tim dosen Pendidikan Akuntansi UNESA dan Politeknik Negeri Batam. Prosedur pelaksanaan dirancang secara sistematis dalam tiga tahapan utama:

Tahap Persiapan

Tim pelaksana mengadakan rapat koordinasi daring bersama pengurus MGMP Akuntansi Kota Batam dan Politeknik Negeri Batam untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra, menetapkan jadwal, menyelesaikan dokumen kerja sama (Memorandum of Agreement dan Implementation Arrangement), serta menyusun modul pelatihan Wayground, materi presentasi, contoh soal akuntansi, dan instrumen evaluasi pelatihan.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan terbagi menjadi sesi pagi (08.15–12.00 WIB) dan sesi siang (13.00–16.00 WIB). Kegiatan diawali pengisian pretest, dilanjutkan pemaparan konsep evaluasi digital, pengenalan fitur Wayground, demonstrasi pembuatan kuis interaktif akuntansi, dan analisis laporan hasil belajar. Pada sesi siang, tim memberikan pendampingan intensif satu per satu kepada guru dalam merancang dan menguji coba tautan instrumen evaluasi Wayground masing-masing.

Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Pada akhir kegiatan, peserta mengerjakan posttest, mengumpulkan produk tautan kuis Wayground, serta mengisi angket respon pelatihan sebagai bahan evaluasi dampak program dan penyusunan luaran publikasi.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan program pengabdian ini ditetapkan melalui empat indikator utama: (1) tingkat kehadiran peserta mencapai minimal 85% dari target undangan; (2) adanya peningkatan skor rata-rata pemahaman konseptual dan teknis peserta antara *pretest* dan *posttest* minimal sebesar 20%; (3) minimal 85% peserta mampu menghasilkan produk instrumen evaluasi digital Wayground siap pakai; serta (4) tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan mencapai rata-rata skor minimal 4,00 pada skala 5,00.

Metode Evaluasi

Evaluasi ketercapaian indikator keberhasilan menggunakan tiga instrumen utama, yakni tes pemahaman (*pretest* dan *posttest*), penilaian produk instrumen evaluasi Wayground karya peserta, serta angket respon peserta yang terdiri atas 11 butir pernyataan berskala Likert 1–5. Instrumen angket diadaptasi dari model evaluasi pelatihan Kirkpatrick & Kirkpatrick (2006) dan Widoyoko (2017) yang mencakup tiga tingkatan evaluasi: (a) Level Reaksi (*Reaction*) pada butir 2, 3, 5, 6, 7, 8, dan 11; (b) Level Pembelajaran (*Learning*) pada butir 1, 4, dan 9; serta (c) Level Perilaku (*Behavior*) pada butir 10. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menghitung persentase peningkatan skor tes dan rata-rata tingkat kepuasan peserta.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan platform digital Wayground sebagai alat evaluasi pembelajaran bagi Guru MGMP Akuntansi Kota Batam telah terlaksana secara luring pada tanggal 22 September 2026 bertempat di Tower A Politeknik Negeri Batam. Berdasarkan daftar hadir peserta, kegiatan ini dihadiri secara penuh oleh 20 orang guru mata pelajaran Akuntansi yang berasal dari berbagai SMK di Kota Batam, sehingga tingkat kehadiran peserta mencapai 100%. Seluruh rangkaian sesi mulai dari pemaparan konsep evaluasi digital, demonstrasi teknis fitur aplikasi, hingga pendampingan praktik langsung penyusunan kuis akuntansi berjalan tertib sesuai jadwal yang telah ditetapkan (Gambar 1).

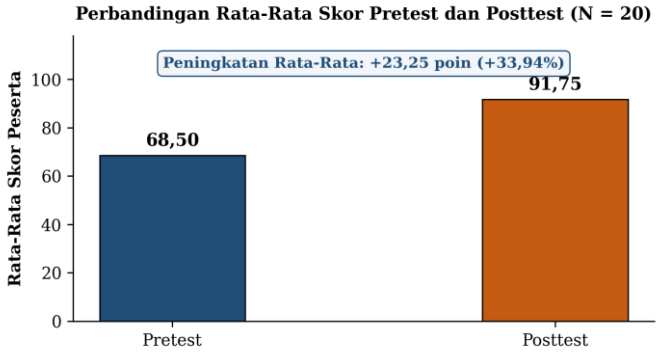


Gambar 1. *Dokumentasi pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penyusunan evaluasi digital Wayground bersama Guru MGMP Akuntansi Kota Batam*

Rangkaian acara diawali pada pukul 07.00–08.00 WIB dengan agenda registrasi peserta yang dipandu oleh Tim Pelaksana, kemudian dilanjutkan sambutan Ketua Pelaksana pada pukul 08.00–08.15 WIB. Memasuki sesi inti pada pukul 08.15–12.00 WIB, kegiatan diisi pemaparan materi dan diskusi yang dipandu oleh Tim Pelaksana yang terdiri atas Dr. Muhammad Miftah Farid, S.Pd., M.Pd., Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd., Dr. Luqman Hakim, M.SA., Vivi Pratiwi, S.Pd., M.Pd., Amirul Arif, S.Pd., M.Ak., Irwan Adimas Ganda Saputra, S.Pd., M.A., Novita Aprilia, S.Pd., M.Pd., Hendra Gunawan, S.E., M.Sc., Febrina Wulandari, S.Tr.Akun., M.Acc., serta Muhammad Ramadhan Slamet, S.E., M.Acc. Pokok bahasan dalam sesi ini meliputi pengenalan platform digital pembelajaran Wayground, manfaat dan fitur-fitur pendukung evaluasi, penerapan Wayground dalam

pembelajaran mata pelajaran Akuntansi, praktik pembuatan kuis interaktif, serta analisis laporan nilai otomatis. Setelah jeda istirahat, salat, dan makan (ISHOMA) pada pukul 12.00–13.00 WIB, kegiatan dilanjutkan pada pukul 13.00–16.00 WIB dengan sesi penugasan berupa praktik merancang dan mengimplementasikan evaluasi pembelajaran menggunakan Wayground hingga acara resmi ditutup pada pukul 16.00 WIB.

Capaian peningkatan penguasaan konseptual dan keterampilan teknis peserta diukur menggunakan tes awal (*pretest*) sebelum penyampaian materi serta tes akhir (*posttest*) setelah sesi pendampingan praktik selesai. Hasil pengolahan data nilai dari 20 peserta menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,50 mengalami kenaikan menjadi 91,75 pada *posttest*, atau meningkat sebesar 23,25 poin (33,94%). Selain itu, seluruh peserta (100%) berhasil menghasilkan luaran berupa produk instrumen evaluasi pembelajaran akuntansi berbasis Wayground dalam bentuk tautan kuis interaktif yang siap diterapkan di kelas. Perbandingan rata-rata skor tes peserta ditampilkan pada Gambar 2, sedangkan rangkuman perubahan profil kompetensi guru sebelum dan sesudah pendampingan disajikan pada Tabel 1.



Gambar 2. *Grafik perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest peserta pelatihan Wayground.*

Tabel 1. *Perbandingan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pendampingan*

Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan
Sebagian besar guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional berbasis kertas dan mengalami kendala dalam memanfaatkan platform digital untuk menyusun instrumen evaluasi pembelajaran yang interaktif. Skor rata-rata kemampuan peserta pada pretest sebesar 68,50 menunjukkan bahwa peserta memiliki pengetahuan dasar, tetapi belum menguasai pembuatan variasi soal dan fitur analitik nilai secara terstruktur.	Guru mampu merancang, menerapkan, dan mengevaluasi pembelajaran digital menggunakan platform Wayground secara interaktif dan berbasis data. Rata-rata skor kemampuan meningkat menjadi 91,75 (naik 33,94%) pada kategori sangat baik. Instrumen evaluasi yang dihasilkan selaras dengan capaian pembelajaran Akuntansi, kontekstual dengan karakteristik peserta didik di Kota Batam, serta memuat pengaturan gamifikasi dan laporan analitik nilai otomatis.

Di samping pengukuran hasil belajar dan penilaian produk, tim pelaksana juga mengumpulkan data persepsi serta kepuasan peserta melalui angket evaluasi pelatihan yang terdiri atas 11 butir pernyataan berskala Likert 1–5. Rekapitulasi skor rata-rata tiap indikator angket dari 20 responden disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. *Hasil Rata-Rata Nilai Angket Respon Peserta Pelatihan*

No.	Dimensi	Indikator Pernyataan	Rata-Rata (Skala 1–5)
1	Pembelajaran	Pelatihan Wayground menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan platform digital sebagai alat evaluasi pembelajaran.	4,65
2	Reaksi	Materi pelatihan Wayground disampaikan secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami.	4,65
3	Reaksi	Pemateri mampu menjelaskan fitur-fitur Wayground dengan baik sehingga mudah dipraktikkan.	4,60
4	Pembelajaran	Demonstrasi dan praktik penggunaan Wayground membantu memahami langkah-langkah pembuatan kuis.	4,65
5	Reaksi	Modul pelatihan Wayground yang diberikan mudah dipahami dan membantu selama pelatihan.	4,70
6	Reaksi	Waktu pelaksanaan pelatihan sudah memadai untuk memahami materi dan melakukan praktik.	4,10
7	Reaksi	Pemateri memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan berdiskusi selama pelatihan.	4,60
8	Reaksi	Media, contoh, dan praktik yang digunakan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.	4,50
9	Pembelajaran	Setelah mengikuti pelatihan, peserta merasa mampu membuat kuis menggunakan Wayground secara mandiri.	4,45
10	Perilaku	Peserta berencana memanfaatkan Wayground sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran yang diampu.	4,60
11	Reaksi	Secara keseluruhan, peserta merasa puas terhadap pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Wayground.	4,60
Rata-Rata Keseluruhan			4,55

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata keseluruhan skor angket evaluasi mencapai 4,55 dari skala maksimal 5,00. Skor indikator tertinggi diperoleh pada aspek kejelasan dan kemudahan pemahaman modul pelatihan (4,70), diikuti aspek peningkatan pengetahuan konseptual, sistematika penyampaian materi, serta efektivitas demonstrasi dan praktik (masing-masing sebesar 4,65). Sementara itu, indikator kecukupan alokasi waktu pelaksanaan memperoleh skor terendah dibandingkan indikator lainnya, yakni sebesar 4,10.

Pembahasan

Secara umum, kenaikan skor rata-rata peserta sebesar 33,94% (dari 68,50 menjadi 91,75) melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan dan menunjukkan bahwa desain pelatihan yang memadukan pemaparan konseptual, demonstrasi fitur aplikasi, dan pendampingan praktik langsung (*hands-on practice*) mampu menjembatani kesenjangan literasi digital guru akuntansi secara efektif. Sebelum pendampingan, guru cenderung terbiasa menggunakan instrumen evaluasi konvensional karena keterbatasan

pengalaman teknis dalam mengonversi karakteristik soal akuntansi—seperti analisis transaksi, pencatatan jurnal, dan siklus laporan keuangan—ke dalam format kuis digital interaktif. Melalui pendampingan intensif satu per satu selama sesi praktik, guru memperoleh pengalaman langsung dalam menyusun butir soal, mengatur durasi pengerjaan, serta mengaktifkan fitur umpan balik otomatis. Temuan ini mengonfirmasi hasil kajian Børte et al. (2023) serta Mahardika et al. (2023) bahwa pelatihan berbasis praktik terstruktur dan pendampingan berkelanjutan merupakan prasyarat utama dalam membangun kepercayaan diri dan kemandirian guru mengadopsi teknologi asesmen formatif di kelas.

Secara spesifik ditinjau dari kerangka evaluasi pelatihan empat level Kirkpatrick & Kirkpatrick (2006), keberhasilan program tercermin secara konsisten pada dimensi reaksi, pembelajaran, dan intensi perilaku. Pada level reaksi (*reaction*), tingginya penilaian peserta terhadap kualitas modul panduan (4,70) serta kejelasan penyampaian pemateri (4,65) mengindikasikan bahwa bahan ajar yang disusun secara aplikatif dan langkah demi langkah sangat membantu peserta mengatasi hambatan teknis awal. Pada level pembelajaran (*learning*), peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan penyusunan kuis secara mandiri (4,45) selaras dengan lonjakan skor *posttest* peserta. Selanjutnya, pada level perilaku (*behavior*), skor 4,60 pada indikator rencana penerapan Wayground di kelas membuktikan tingginya kesiapan guru untuk mentransformasi praktik evaluasi pembelajaran di sekolah masing-masing.

Kebermanfaatan langsung yang dirasakan oleh mitra guru MGMP Akuntansi Kota Batam meliputi kemudahan penyusunan variasi soal evaluasi akuntansi, efisiensi waktu koreksi karena sistem penilaian berjalan otomatis, serta ketersediaan dasbor analitik hasil belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan oleh Zainuddin et al. (2020) dan Arifin & Setiawan (2022), elemen gamifikasi dalam evaluasi digital mampu menciptakan suasana penilaian yang kompetitif secara sehat, mengurangi kecemasan ujian, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Selain itu, ketersediaan data rekapitulasi ketepatan jawaban per butir soal secara *real-time* memungkinkan guru menerapkan pengambilan keputusan instruksional berbasis data (*data-driven decision making*) sebagaimana ditekankan oleh Mandinach & Schildkamp (2021), sehingga guru dapat segera mengidentifikasi kompetensi dasar akuntansi yang belum dikuasai siswa dan merancang program remedial secara tepat sasaran.

Meskipun secara keseluruhan kegiatan memperoleh respon sangat baik (4,55), skor indikator kecukupan waktu pelatihan yang berada pada angka 4,10 menjadi catatan evaluasi yang penting. Materi akuntansi memiliki kompleksitas perhitungan dan analisis kasus yang memerlukan waktu lebih panjang saat dikonversi ke dalam berbagai tipe soal interaktif, sehingga sebagian peserta membutuhkan tambahan durasi eksplorasi fitur lanjutan. Oleh karena itu, pada program pengabdian berikutnya diperlukan pembagian sesi praktik yang lebih proporsional atau skema pendampingan lanjutan berbasis proyek penyusunan bank soal semester.

Lebih lanjut, pelaksanaan program pengabdian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*). Pada dimensi SDGs 4 (*Quality Education*), penguatan kompetensi literasi digital guru berkontribusi langsung pada peningkatan kualitas proses dan instrumen evaluasi pembelajaran akuntansi yang inklusif, transparan, dan adaptif terhadap perkembangan

teknologi pendidikan. Sementara itu, pada dimensi SDGs 17 (*Partnerships for the Goals*), sinergi antara Universitas Negeri Surabaya, Politeknik Negeri Batam, dan MGMP Akuntansi Kota Batam memperkuat jejaring kemitraan strategis antarperguruan tinggi lintas wilayah dan organisasi profesi guru kejuruan dalam mempercepat pemerataan mutu pendidikan vokasi.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan platform digital Wayground menghadirkan kebaruan dalam mengintegrasikan penyusunan asesmen formatif akuntansi berbasis gamifikasi dan analitik data otomatis bagi komunitas profesi guru kejuruan. Program ini memberikan manfaat nyata bagi 20 anggota Guru MGMP Akuntansi Kota Batam dalam meningkatkan efisiensi koreksi dan kualitas evaluasi pembelajaran berbasis data, yang dibuktikan oleh tingkat kehadiran 100%, kenaikan signifikan skor rata-rata dari 68,50 menjadi 91,75 (meningkat 33,94%), dihasilkannya 100% produk kuis interaktif siap pakai, serta skor kepuasan peserta sebesar 4,55 dari skala 5,00. Secara teoritik dan strategis, kegiatan ini memperkuat model pendampingan berbasis praktik langsung (*hands-on practice*) dalam penguatan kerangka TPACK guru serta mendukung pencapaian SDGs 4 (*Quality Education*) dan SDGs 17 (*Partnerships for the Goals*). Untuk kegiatan pengabdian berikutnya, disarankan penyelenggaraan pelatihan lanjutan dengan alokasi waktu praktik yang lebih memadai serta perluasan materi pada integrasi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk pengembangan bank soal akuntansi.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) serta Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Negeri Surabaya atas dukungan pendanaan skema Kebijakan Fakultas Tahun Anggaran 2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Jurusan Manajemen Bisnis Politeknik Negeri Batam atas fasilitasi tempat dan sarana pelatihan, serta pengurus dan seluruh anggota MGMP Akuntansi Kota Batam atas partisipasi aktif dan kerja sama yang terjalin selama pelaksanaan kegiatan.

Referensi

Andriani, R., Mellyzar, M., Isna Rezkia, L., Muttakin, & Pasaribu, A. I. (2025). A review of digital assessment in education: Tools, features, and effectiveness. *Malikussaleh International Conference on Education, Social Humanities and Innovation Proceedings*, 1–10.

Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, *14*(3), 781–796. https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7355

Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, *21*(1), 5–31. https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5

Bolat, Y. İ., & Taş, N. (2023). A meta-analysis on the effect of gamified-assessment tools' on academic achievement in formal educational settings. *Education and Information Technologies*, *28*(5), 5011–5039. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11411-y

Børte, K., Lillejord, S., Chan, J., Wasson, B., & Greiff, S. (2023). Prerequisites for teachers' technology use in formative assessment practices: A systematic review. *Educational Research Review*, *41*, 100568. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100568

Faber, J. M., Luyten, H., & Visscher, A. J. (2017). The effects of a digital formative assessment tool on mathematics achievement and student motivation: Results of a randomized experiment. *Computers & Education, 106*, 83–96. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.12.001

Juwairiyah, A., Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Analisis literasi digital para guru tingkat pendidikan sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *4*(2), 123–135.

Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2006). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler Publishers.

Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Luzuardi, N. S., & Nurmalinda, N. (2023). Pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan Quizizz bagi guru di Kota Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, *3*(1), 1–9.

Mandinach, E. B., & Schildkamp, K. (2021). Misconceptions about data-based decision making in education: An exploration of the literature. *Studies in Educational Evaluation*, *69*, 100842. https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100842

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, *108*(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Nguyen, L. A. T., & Habók, A. (2024). Tools for assessing teacher digital literacy: A review. *Journal of Computers in Education*, *11*(1), 305–346. https://doi.org/10.1007/s40692-022-00257-5

Nugraha, M. R., El Khuluqo, I., & Istaryatiningtias, I. (2025). Evaluasi implementasi literasi digital pada platform Merdeka Mengajar dalam meningkatkan budaya organisasi pembelajaran guru. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, *8*(1), 1–12.

Nuraida, I., Halimah, H., Sigit, M., Maharani, D., Febriyani, N., Janah, S., Najah, H., & Faizin, N. (2025). Evaluasi pembelajaran era digital di tingkat sekolah dasar: Studi kualitatif. *PeDaPAUD: Jurnal Pendidikan Dasar dan PAUD*, *4*(1), 50–59.

Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu* (Y. Punie, Ed.). Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

Redecker, C., & Punie, Y. (2022). *Tools for assessing teacher digital literacy: A review. Journal of Computers in Education*, *9*(4), 567–589.

Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi program pembelajaran: Panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Pustaka Pelajar.

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, *145*, 103729. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729