

---

## **Pelatihan Pemanfaatan Media Gamifikasi untuk Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan bagi Guru**

**Sujarwo<sup>1\*</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Saipiatuddin<sup>3</sup>, Nurzengky Ibrahim<sup>4</sup>, Arita Marini<sup>5</sup>**

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>4</sup>

Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>5</sup>

✉

Email Korespondensi: [sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)

### **INFO ARTIKEL**

#### **Histori Artikel:**

Diterima 28-05-2025

Disetujui 29-05-2025

Diterbitkan 31-05-2025

#### **Katakunci:**

Gamifikasi;  
Media pembelajaran;  
Kompetensi guru;  
Revolusi industri 4.0

### **ABSTRAK**

Memaknai era revolusi industri 4.0 yang merupakan era transformasi digital maka kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengurangi penerapan metode ceramah untuk mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan meningkatkan proporsi aktivitas mengonstruksi pengetahuan oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya menggunakan media gamifikasi untuk pembelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan, tidak semua guru memahami pembuatan media pembelajaran edukatif sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran agar mempermudah siswa memahami materi pelajaran dan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga kompetensi guru harus terus *diupgrade* agar dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran. Adapun subjek atau peserta dari kegiatan ini adalah guru-guru dari SMP Negeri 2 Jakarta, sedangkan metode yang digunakan dalam upaya meningkatkan kompetensi guru tersebut adalah melalui kegiatan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan media gamifikasi untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era digital. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran melalui pengembangan dan pengintegrasian media edukatif sebagai gamifikasi dalam pembelajaran serta mampu menumbuhkan motivasi dan kesadaran guru-guru dalam mengemas pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital dan karakteristik siswa. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi peserta dalam hal pengetahuan dan peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan media game online sebagai gamifikasi dalam pembelajaran. Kelebihan pengabdian yang dilakukan adalah dengan simulasi dan pembimbingan langsung sehingga peserta dapat secara langsung mempraktekkan penggunaan media game online yang dapat dijadikan sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran.

**Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:**

Sujarwo, Desy Safitri, Saipiatuddin, Nurzengky Ibrahim, & Arita Marini. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Gamifikasi Untuk Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan Bagi Guru. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 212-220. <https://doi.org/10.63822/a3dgg364>

## PENDAHULUAN

Memaknai era revolusi industri 4.0 yang dicirikan dengan adanya transformasi digital maka kegiatan pembelajaran dituntut untuk mengurangi penerapan metode ceramah untuk mentransfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) dan meningkatkan proporsi aktivitas mengonstruksi pengetahuan oleh peserta didik menggunakan media pembelajaran yang inovatif (Husin, 2018), salah satunya pemilihan dan penggunaan media edukatif berbasis digital, sehingga kegiatan pembelajaran tidak hanya proses interaksi antarpeserta didik, antara pendidik dengan peserta didik, melainkan juga adanya interaksi antara media yang digunakan pendidik dengan peserta didik. Meskipun revolusi industri 4.0 telah mendorong akan perubahan dalam pola pembelajaran, namun peranan guru tetap sangat menentukan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan formal khususnya dalam proses pembelajaran. Untuk itu guru sebagai agen pembelajaran dituntut untuk mampu menyelenggarakan proses pembelajaran dengan sebaik-baiknya, dalam rangka pembangunan pendidikan. Oleh karena itu guru harus berperan secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan, dan memberikan fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai. Kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 salah satunya kemampuan guru dalam menguasai dan mengintegrasikan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengemas materi pelajaran ke dalam media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi, yakni media pembelajaran edukatif berupa gamifikasi digital. Media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam menunjang pembelajaran. Dengan digunakannya media gamifikasi diharapkan pembelajaran yang dilakukan guru menjadi menarik dan menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang relevan transformasi digital adalah dengan menggunakan gamifikasi sebagai media pembelajaran. Gamifikasi sebagai media dalam pembelajaran merupakan pilihan untuk meningkatkan minat dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antara siswa dan guru dalam pembelajaran. Penggunaan gamifikasi sebagai media pembelajaran memiliki manfaat antara lain: a) membantu perkembangan aspek kognitif peserta didik, b) meningkatkan peran serta aktif peserta didik, c) membantu peserta didik dalam memahami materi, c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien, d) membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, e) pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, f) peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Jusuf & Lutfina, 2016, 2023).

Pengembangan dan pemanfaatan gamifikasi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital tentu akan lebih mudah bagi mereka (guru) yang telah terbiasa menggunakan teknologi (melek teknologi). Hal ini tentu akan berbeda dengan guru yang lahir sebelum adanya sistem komputer itu sendiri, tentu saja hal ini menjadi hambatan tersendiri bagi mereka dalam mengemas pembelajaran yang relevan dengan tuntutan revolusi industri 4.0. Sehingga guru-guru hanya memanfaatkan buku-buku tertentu sebagai sumber kegiatan mengajar tanpa diselingi dengan penggunaan atau pemakaian media atau alat peraga. Kondisi pembelajaran yang demikian jelas membuat siswa kurang bergairah dan menimbulkan kejenuhan dalam belajar.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara terhadap guru-guru SMP 02 Jakarta diperoleh informasi, bahwa umumnya guru masih jarang yang menggunakan media pembelajaran digital, kecenderungan menekankan pada penggunaan buku teks dan alat bantu sederhana yang masih konvensional, dalam arti kurang menggunakan sentuhan teknologi digital. Berdasarkan data dan fakta permasalahan mitra di atas serta hasil penelitian yang relevan dalam upaya pemecahan permasalahan mitra, pemberdayaan guru tentu menjadi tugas penting yang harus dapat diwujudkan, guru sebagai staf pengajar diharapkan memiliki kompetensi yang harus terus *diupgrade* sehingga dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran, mengingat pengelolaan program pembelajaran akan mengalami perubahan seiring dengan perkembangan budaya

masyarakat dan teknologi. Merujuk pada analisis situasi tersebut, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media gamifikasi melalui pelatihan peningkatan kompetensi guru khususnya dalam pembuatan media gamifikasi digital untuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah mitra serta solusi yang dipilih, maka metode yang digunakan untuk pemecahan masalah adalah dengan memberikan pelatihan dan bimbingan berbasis *experimental learning*. *Experiential learning* menekankan pada pengalaman (*experience*) yang berperan penting dalam proses pembelajaran (Kolb, 1984). Dengan demikian, pengalaman membuat gamifikasi akan dapat meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru dalam pembelajaran abad 21. Pelatihan dan bimbingan dengan simulasi dipilih karena dirasa paling tepat agar konsep yang dipelajari dan solusi yang dikembangkan dapat benar-benar dipraktikkan dalam dunia nyata. Desain kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi pendekatan *Design Based Research* untuk mengembangkan keterampilan pembelajaran berbasis digital yang dilakukan oleh guru. Secara garis besar langkah-langkah dari desain kegiatan ini adalah; (1) Identifikasi dan analisis masalah, (2) Perancangan solusi dan sosialisasi, (3) Pelaksanaan/ implementasi, (4) Pendampingan dan evaluasi, (5) Refleksi dan keberlanjutan.



**Gambar 1.** Metode Kegiatan Pengabdian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada metode kegiatan yang dipilih sebagai upaya pemecahan masalah mitra, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengambil tiga langkah utama sebagai berikut:

### (1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pengabdian masyarakat menyiapkan *Term of Reference* sebagai acuan kegiatan yang akan dilakukan, kemudian menyiapkan rencana pembelajaran untuk kegiatan pengabdian,

menyiapkan modul ajar yang berisi materi sebagai pedoman teknis dalam menggunakan media game digital online untuk gamifikasi dalam pembelajaran. Selain itu, tim juga memastikan ketersediaan alat yang diperlukan untuk melatih penggunaan gamifikasi, serta memastikan koneksi internet yang stabil. Sebelum melakukan pelatihan, tim melakukan tinjauan literatur mendalam tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, mengumpulkan literatur dan sumber daya terbaru tentang konsep gamifikasi, aplikasi game online dalam pembelajaran, dan praktik gamifikasi dalam pembelajaran. Tinjauan literatur ini memberikan landasan teoretis yang kuat untuk pengembangan bahan ajar dan memastikan bahwa informasi yang diberikan kepada guru selalu mutakhir dan relevan. Pada tahap ini media *game online* yang dipilih untuk gamifikasi dalam pembelajaran adalah medi game Blooket.



**Gambar 2.** Blooket sebagai media gamifikasi

## (2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di ruang guru SMP Negeri 2 Jakarta dengan jumlah peserta sebanyak 24 peserta. Pada tahap pelaksanaan ini diawali dengan dengan pemaparan materi tentang perkembangan teknologi di era revolusi industri 4.0, pembelajaran di era digital, dan penggunaan media *game online* sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran. Pada tahap ini, pemateri sekaligus sebagai fasilitator menggunakan metode ceramah bervariasi, melakukan diskusi dan tanya jawab tentang materi yang dipelajari. Adapun penjelasan materi pada tahap ini terlihat seperti pada gambar berikut :



**Gambar 3.** Pemaparan materi tentang gamifikasi

Setelah memberikan pemaparan materi, langkah selanjutnya adalah melakukan simulasi atau metode praktik terbimbing dalam menggunakan media *game online* untuk gamifikasi dalam pembelajaran, dalam hal ini *game online* yang digunakan adalah Blooket. Pemilihan metode ini bertujuan agar peserta secara langsung dapat mempraktikkan dan mensimulasikan penggunaan dia *game online* untuk gamifikasi dalam pembelajaran. Sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pada tahap ini peserta dibimbing oleh instruktur dalam media *game online* untuk gamifikasi dalam pembelajaran. Pada akhir sesi peserta diberikan tugas untuk dapat menyelesaikan project membuat bahan pembelajaran yang dimasukkan dalam *game online* untuk gamifikasi dalam pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru.



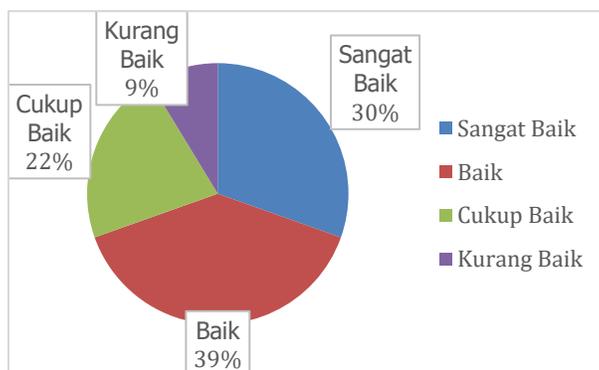
**Gambar 4.** Simulasi dan tanya jawab penggunaan gamifikasi

### **(3) Evaluasi**

Pada akhir kegiatan pengabdian tentang gamifikasi dalam pembelajaran, maka dilakukan evaluasi dan refleksi bagi peserta tentang kegiatan yang telah diikuti. Adapun evaluasi digunakan untuk dilakukan guna melihat perubahan dan keberhasilan serta efektivitas kegiatan yang dilakukan yang dapat dijadikan

bahan masukan guna perbaikan kegiatan pengabdian pada masa mendatang. Adapun evaluasi dilakukan dengan memberikan instrumen berupa angket untuk mengukur pengetahuan peserta dan kepuasan peserta akan kegiatan pengabdian yang dilakukan.

Berdasarkan hasil pemberian instrumen angket kepada peserta setelah pelaksanaan kegiatan diperoleh data sebagai berikut:



**Gambar 4.** Diagram Pemahaman Peserta

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa sebesar 21% atau sejumlah 5 peserta dari total yang peserta yang berjumlah 24 telah memiliki pemahaman pengetahuan yang sangat baik. Kemudian sebanyak 9 peserta atau sebesar 37,5% memiliki tingkat pemahaman tentang gamifikasi dengan kriteria baik. Sebesar 29% atau sejumlah 7 peserta berada pada kategori cukup baik, sedangkan sisanya sebesar 12,5% atau 3 peserta berada pada kategori kurang. Sehingga berdasarkan data tersebut secara umum peserta telah memiliki pengetahuan dan pemahaman akan gamifikasi dalam pembelajaran, hal ini karena hanya 12,5% saja peserta yang berada pada kategori kurang. Dengan meningkatnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat sejalan dengan peningkatan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era digital.

Keberhasilan kegiatan pengabdian dengan memberikan pelatihan dan bimbingan dalam pemanfaatan *game online* sebagai media gamifikasi untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era digital ini sejalan dengan Parjito, dkk (2023) bahwa pelatihan pembuatan game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan pembuatan game edukasi juga mampu membuat guru mampu memahami dan menggunakan game edukasi bagi guru dalam pembelajaran (Marheani & Dewi, 2023). Pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi *online* sekolah menunjukkan hasil kegiatan yang positif dalam pengetahuan siswa, keterampilan keaktifan serta motivasi yang meningkat (Wijayanti, dkk, 2022). Pelatihan gamifikasi bagi guru dalam mendesain pembelajaran menunjukkan adanya tanggapan positif dari guru karena melalui pelatihan guru dapat menguasai kompetensi dasar dalam menjalankan aplikasi gamifikasi sebagai keperluan pelaksanaan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik. Pelatihan pembuatan media pembelajaran gamifikasi untuk pembelajaran daring juga dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran gamifikasi (Fidiastuti, Khirunisa & Lutfiana, 2022,2024). Sehingga

kegiatan pengabdian dengan metode pelatihan terbukti dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru.

Dalam era digital, pendekatan gamifikasi menjadi salah satu strategi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui Blooket sebagai media gamifikasi hadir sebagai platform kuis interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan mekanisme gamifikasi, Blooket memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sekaligus kompetitif. Blooket tidak hanya sekedar memberikan soal dan jawaban, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui strategi permainan, kerja sama tim, serta pemecahan masalah dalam skenario yang menarik. Dengan adanya fitur *real-time feedback*, guru dapat menganalisis perkembangan siswa dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan kelas. Pemanfaatan gamifikasi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman materi, serta membuat pembelajaran lebih bermakna di era digital ini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi dari kegiatan pengabdian yang dilakukan dengan memberikan pelatihan pemanfaatan game online sebagai media gamifikasi dalam pembelajaran dapat disimpulkan bahwa telah berhasil dilaksanakan dan berjalan secara baik serta berhasil mencapai target yang diharapkan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kompetensi peserta dalam hal pengetahuan dan peningkatan keterampilan memanfaatkan media *game online* sebagai media gamifikasi untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kelebihan dari kegiatan ini adalah dilakukan dengan simulasi dan pembimbingan langsung sehingga peserta dapat secara langsung mempraktikkan materi yang diterima dalam memanfaatkan media *game online* sebagai media gamifikasi, sedangkan kekurangannya adalah peserta yang telah berusia lanjut yang membuat peserta kesulitan dalam memanfaatkan perangkat digital. Implikasi dari kegiatan ini, peserta dapat menggunakan dan memanfaatkan media *game online* sebagai media gamifikasi untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di era digital dan dapat menjadi mentor kepada teman sejawat sehingga terjadi penyebaran pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media *game online* sebagai media gamifikasi untuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terimakasih kepada Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan dukungan dan bantuan finansial terkait kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. M., Ghofur, M. A., & Soejoto, A. (2020). Pelatihan game edukasi Android berbasis HOTS sebagai media evaluasi pembelajaran. *Abimanyu: Journal of Community Engagement*, 1(1), 59–67.
- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). Pelatihan pembuatan media belajar berbasis gamifikasi untuk mendukung pembelajaran daring. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat ITK (PIKAT)*, 3(2), 110–115.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92> (Catatan: volume dan halaman ditambahkan serta DOI diasumsikan, pastikan dicek kembali sesuai sumber asli)
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1–8.
- Khairunisa, Y., Nurhasanah, Y., Tyas, S. S., Ardiani, S., & Rahmayanti, H. D. (2022). Pelatihan penggunaan platform gamifikasi edukatif guna penguatan pendidikan di era pandemi COVID-19 bagi guru sekolah dasar dan menengah di Kota Depok. *Jurnal Abdi Insani*, 9(1), 198–209.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lutfiana, R. F., Syahri, M., Mansur, M., & Jamaludin, J. (2024). Pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis gamifikasi di SMP 'Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(1), 469–478.
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review. *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87.
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). Pelatihan pembuatan game edukasi Wordwall bagi guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 988–997.
- Parjito, P., Pasha, D., Megawaty, D. A., Kuncoro, I. R., Saftana, I. P. H., Sena, F. Y., & Hutagalung, S. (2023). Pelatihan pembuatan game edukasi di SMA Negeri 1 Sumberejo. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 115–121.
- Wijayanti, F., Miqawati, A. H., Binarkaheni, S., Sulaiman, F., & Damayanti, N. A. (2022). Pelatihan pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi online. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1436–1439.