



Pelatihan Adaptasi Gamifikasi untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran bagi Guru SMK Kartini Sintang

David^{1*}, Nanja Alamin¹, Astriana Marsya²

¹Teknik Informatika, STMIK Pontianak, Indonesia

²Sistem Informasi, STMIK Pontianak, Indonesia

e-mail: ¹david@stmikpontianak.ac.id, ²nanja.alamin@stmikpontianak.ac.id,

³marsyaastriana4@gmail.com

ABSTRAK

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru dalam mengadopsi konsep gamifikasi sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di lingkungan sekolah. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13 November 2020 di SMK Kartini Sintang dengan melibatkan 18 orang guru sebagai peserta. Pelatihan dilaksanakan melalui metode presentasi materi dan praktik langsung menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media gamifikasi pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama pada sesi praktik dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada aplikasi Quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aspek ketercapaian tujuan pelatihan dan metode penyampaian memperoleh penilaian sangat baik, sedangkan aspek waktu pelaksanaan, sarana dan prasarana, serta keberlanjutan program masih memerlukan peningkatan. Secara keseluruhan, dominasi hasil evaluasi berada pada kategori Baik Sekali dan Baik pada seluruh aspek penilaian, yang mengindikasikan bahwa tujuan pelatihan telah tercapai dengan baik. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif dengan munculnya inisiatif para guru untuk mulai menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, kegiatan serupa layak untuk dilanjutkan dan dikembangkan melalui pelatihan lanjutan maupun pendampingan teknis guna mendukung implementasi gamifikasi secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Keberhasilan PKM ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi dan pendekatan gamifikasi.

Kata Kunci: Gamifikasi, motivasi belajar, pelatihan guru, pembelajaran interaktif.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu cepat menuntut dunia pendidikan untuk menyiapkan talenta yang memiliki kemampuan belajar yang fleksibel dan inovatif. Namun demikian, mempertahankan motivasi guru dalam pembelajaran masih menjadi tantangan yang kerap dihadapi. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mengatasi hal ini adalah penerapan gamifikasi dalam

kegiatan belajar. Gamifikasi merujuk pada penggunaan unsur-unsur permainan seperti poin, tingkatan, tantangan, dan penghargaan dalam konteks non-permainan guna meningkatkan partisipasi dan semangat belajar [1], [2], [3].

Di era digital saat ini, tantangan utama yang dihadapi oleh dunia pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi

pelajaran konvensional. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru, yang cenderung masih bersifat satu arah dan tidak melibatkan partisipasi aktif siswa. Guru-guru di SMK Kartini Sintang, misalnya, menyatakan kesulitan dalam merancang pembelajaran yang mampu menarik minat generasi digital yang lebih terbiasa dengan teknologi, media sosial, dan permainan interaktif.

Dalam pelaksanaannya, guru kerap dihadapkan pada berbagai hambatan, seperti menurunnya konsentrasi siswa, keterbatasan akses terhadap teknologi, dan monotoninya metode pembelajaran yang digunakan [4]. Selain itu, sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam merancang pembelajaran yang memadukan unsur teknologi dan pendekatan pedagogis secara seimbang. Sementara itu, di sisi lain, siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap media digital dan permainan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional [5], [6].

Gamifikasi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, mendukung proses pendidikan, serta berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Pendekatan ini juga mampu menciptakan kondisi yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif [1]. Gamifikasi menjadi alternatif solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan [2]. Dengan menerapkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dan mencapai tujuan pembelajaran secara lebih dinamis [7], [8]. Pendekatan ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi belajar dengan minat siswa terhadap teknologi.

Melalui program PKM ini, para guru di SMK Kartini Sintang diberi kesempatan untuk memahami dan mencoba langsung praktik penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Diharapkan, pelatihan ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan

mendorong lahirnya generasi digital yang kreatif, adaptif, dan siap bersaing (Heriyanto, 2024). Kegiatan pelatihan adaptasi gamifikasi ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan memperkenalkan konsep dan praktik gamifikasi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar guru mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi, sehingga sejalan dengan perkembangan karakter talenta digital yang diharapkan di masa depan.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Penerapan gamifikasi bukan tanpa hambatan. Beberapa tantangan yang umum ditemukan antara lain perlunya pelatihan khusus bagi guru, keterbatasan perangkat dan infrastruktur teknologi, serta kemampuan dalam mendesain sistem gamifikasi yang relevan dengan konteks pembelajaran. Selain itu, penting pula bagi guru untuk menjaga keseimbangan antara unsur hiburan dan pencapaian tujuan belajar, agar gamifikasi tidak hanya menjadi aktivitas yang bersifat rekreatif semata [9].

Selain itu, kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan semakin mendesak, mengingat karakteristik siswa masa kini yang lebih responsif terhadap elemen visual, tantangan, dan sistem penghargaan yang biasa ditemukan dalam game. Guru membutuhkan solusi praktis untuk mengatasi hambatan tersebut, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada hari Jumat, 13 November 2020 bertempat di Aula SMK Kartini Sintang. Peserta kegiatan adalah guru-guru SMK Kartini Sintang dengan jumlah 18 orang. Pemilihan lokasi dan peserta didasarkan pada kebutuhan guru-guru dalam memperoleh inovasi metode pembelajaran yang relevan dengan era digital, khususnya penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa. Tahapan pelaksanaan PKM dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan PKM

Kegiatan ini dilakukan secara presentasi dan praktik menggunakan Quizizz. Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru, dosen, pelatih, atau fasilitator membuat dan mengelola kuis interaktif yang menyenangkan [10], [11]. Tool ini sering digunakan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka untuk meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan retensi materi oleh peserta didik [11], [12], [13].

Sesi Materi presentasi memberikan penjelasan tujuan dan manfaat gamifikasi dalam pendidikan, pengantar konsep dasar gamifikasi, elemen-elemen permainan yang dapat diadaptasi dalam pembelajaran, serta manfaat penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemaparan dilakukan dengan pendekatan ceramah interaktif, sehingga peserta dapat berdiskusi terkait tantangan pembelajaran yang mereka hadapi di kelas. Sedangkan pada sesi Praktik melakukan simulasi adaptasi gamifikasi ke dalam skenario pembelajaran menggunakan Quizizz [14].

Peserta dilatih untuk membuat kuis interaktif, menyusun leaderboard, serta memanfaatkan fitur reward berupa poin dan badge untuk meningkatkan motivasi peserta. Pada tahap ini, peserta berkesempatan mencoba langsung mengembangkan konten sederhana berbasis gamifikasi sesuai mata pelajaran yang mereka ampu. Setelah itu dilakukan sesi diskusi, dimana memberikan tanya jawab untuk membahas tantangan dan solusi

penerapan gamifikasi. Melalui tahap ini, peserta diharapkan tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman reflektif mengenai bagaimana gamifikasi dapat menjadi strategi inovatif dalam mencetak talenta digital yang adaptif.

Akhir kegiatan melakukan Evaluasi yakni melakukan penilaian pemahaman peserta melalui kuis dan diskusi kelompok serta pengumpulan umpan balik dari peserta mengenai kegiatan pelatihan. Peserta diminta mengisi kuesioner untuk menilai efektivitas kegiatan, sekaligus memberikan masukan untuk perbaikan di masa mendatang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bertajuk “Pelatihan Adaptasi Gamifikasi sebagai Motivasi Belajar bagi Talenta Digital” telah dilaksanakan pada tanggal 13 November 2020 di SMK Kartini Sintang. Kegiatan ini menasar para guru sebagai peserta dengan tujuan memberikan wawasan dan keterampilan dalam mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

Pelatihan dilaksanakan dalam dua sesi yaitu sesi presentasi dan sesi praktik. Dalam sesi presentasi, dilakukan pemaparan materi mengenai konsep gamifikasi, pentingnya adaptasi teknologi pembelajaran berbasis game, dan potensi platform seperti Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Peserta memperoleh pemahaman mengenai dasar gamifikasi, manfaatnya dalam meningkatkan motivasi belajar, serta berbagai strategi penerapannya dalam proses pembelajaran. Materi juga mencakup pengenalan berbagai elemen gamifikasi, seperti sistem poin, rencana penghargaan, level pencapaian, tantangan, dan mekanisme umpan balik yang dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada sesi praktik, peserta secara langsung mempraktikkan pembuatan kuis interaktif menggunakan platform Quizizz,

mulai dari pembuatan akun, penyusunan soal, hingga simulasi pelaksanaan kuis di kelas. Guru mempraktikkan pembuatan kuis interaktif, pengaturan fitur permainan, pengelolaan kelas digital, serta analisis hasil pembelajaran yang dihasilkan oleh sistem. Melalui pendekatan praktik langsung, peserta tidak hanya memahami teori yang disampaikan, tetapi juga memperoleh pengalaman nyata dalam merancang dan menerapkan aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan di kelas masing-masing. Antusiasme guru cukup tinggi, ditunjukkan dengan keaktifan bertanya dan mencoba fitur-fitur yang ada.

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen permainan, seperti sistem poin, penghargaan, level pencapaian, tantangan, dan papan peringkat ke dalam aktivitas belajar. Penerapan elemen-elemen tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi tidak dimaksudkan untuk mengubah pembelajaran menjadi permainan semata, melainkan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan semangat belajar peserta didik. Dengan adanya target yang jelas serta umpan balik yang cepat, peserta didik cenderung lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pendidikan. Pada era digital, tantangan yang dihadapi guru semakin kompleks karena peserta didik memiliki banyak sumber hiburan dan informasi yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik. Gamifikasi menawarkan solusi melalui penyajian aktivitas pembelajaran yang lebih menarik dan menantang. Ketika peserta didik memperoleh penghargaan atas usaha dan pencapaiannya, mereka akan merasa lebih

dihargai dan termotivasi untuk terus meningkatkan kemampuan yang dimiliki.

Dalam implementasinya, guru dapat memanfaatkan berbagai elemen gamifikasi yang sederhana namun efektif. Misalnya, pemberian poin bagi peserta didik yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan di kelas, pemberian lencana digital sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian tertentu, serta penerapan sistem level yang menunjukkan perkembangan kompetensi peserta didik. Selain itu, guru dapat merancang tantangan individu maupun kelompok yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah. Penerapan elemen-elemen tersebut tidak memerlukan perubahan besar dalam kurikulum, melainkan penyesuaian strategi pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pemanfaatan teknologi digital menjadi faktor pendukung utama dalam penerapan gamifikasi. Saat ini tersedia berbagai platform pembelajaran yang menyediakan fitur-fitur gamifikasi, salah satunya adalah Quizizz. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler. Fitur seperti perolehan skor secara otomatis, peringkat peserta, serta umpan balik langsung terhadap jawaban yang diberikan menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih menarik dan efektif. Selain Quizizz, terdapat pula berbagai aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan.

Penerapan gamifikasi perlu dirancang secara sistematis agar dapat memberikan manfaat yang optimal. Guru harus menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sebelum memilih elemen permainan yang akan digunakan. Setiap aktivitas yang dirancang harus tetap berfokus pada pencapaian kompetensi dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, gamifikasi sebaiknya dipandang sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, bukan sebagai tujuan akhir

dari proses pendidikan. Dengan perencanaan yang baik, gamifikasi dapat menjadi media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Bagi sekolah kejuruan, penerapan gamifikasi memiliki potensi yang sangat besar dalam mendukung pengembangan talenta digital. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi yang baik. Melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang dalam bentuk tantangan, proyek, maupun simulasi berbasis gamifikasi, peserta didik dapat mengembangkan kompetensi tersebut secara lebih efektif. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi inovatif yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih aktif, produktif, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi di era digital.

Pelatihan ini memberikan beberapa implikasi positif yaitu meningkatkan kompetensi digital guru. Guru memperoleh keterampilan baru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik talenta digital masa kini. Kegiatan ini dapat diterapkan langsung di kelas. Peserta menyatakan akan langsung mencoba menerapkan Quizizz dalam proses pembelajaran, terutama untuk evaluasi formatif dan penguatan materi. Kegiatan PKM ini memberikan kontribusi terhadap Transformasi Pendidikan. Kegiatan ini mendukung program digitalisasi sekolah dan peningkatan kualitas pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman.

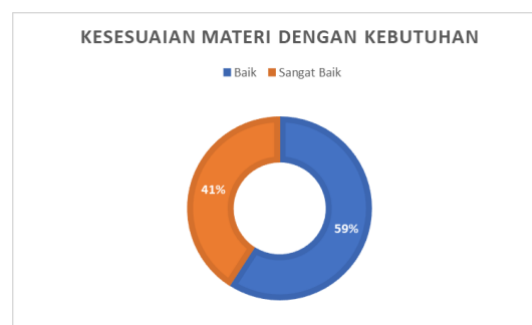
Dalam pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan juga diskusi yang terjadi selama kegiatan mengungkap beberapa poin penting diantaranya beberapa guru mengaku masih terbatas akses perangkat dan jaringan internet di lingkungan sekolah, namun berkomitmen untuk mencari solusi kreatif agar gamifikasi tetap dapat diimplementasikan. Guru merasa terbantu karena materi disampaikan dengan pendekatan praktis dan mudah diterapkan,

bukan sekadar teori. Perlu adanya kegiatan lanjutan untuk pendalaman, seperti pengembangan skenario pembelajaran gamifikasi lintas mata pelajaran.



Gambar 2. Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Gambar 2 menunjukkan bahwa kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuannya dengan tingkat kepuasan yang tinggi, karena seluruh peserta memberikan penilaian positif (baik atau sangat baik). Hal ini menunjukkan bahwa materi pelatihan, metode penyampaian, serta relevansi topik gamifikasi sudah sesuai dengan kebutuhan guru-guru SMK Kartini Sintang. Walaupun demikian, perlu penguatan pada aspek pendalaman dan praktik agar semakin banyak guru merasakan manfaat maksimal dari penerapan gamifikasi.



Gambar 3. Kesesuaian Materi dengan Kebutuhan

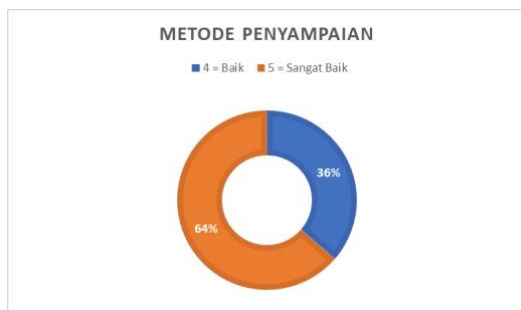
Gambar 3 menunjukan bahwa materi pelatihan dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan peserta dengan capaian positif (kategori baik atau sangat baik). Materi pelatihan telah dirancang relevan dengan konteks pengajaran guru SMK Kartini Sintang, khususnya dalam pemanfaatan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, tingginya porsi kategori "Baik" menunjukkan bahwa masih terdapat ruang perbaikan pada aspek kedalaman dan spesifik materi agar manfaat

pelatihan dapat lebih optimal dirasakan oleh seluruh peserta.



Gambar 4. Waktu Pelaksanaan

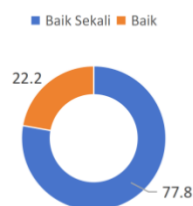
Gambar 4 menunjukkan bahwa waktu pelaksanaan PKM dinilai memadai oleh dominan peserta (kategori baik dan sangat baik). Namun, adanya 36% peserta yang menilai waktu masih kurang menunjukkan perlunya penyesuaian durasi atau strategi pengelolaan waktu agar seluruh peserta merasa kebutuhan mereka terpenuhi. Hal ini bisa disebabkan oleh materi yang cukup padat namun waktu terbatas, keterbatasan alokasi untuk praktik langsung atau diskusi serta jadwal pelaksanaan yang mungkin berdekatan dengan kesibukan guru di sekolah.



Gambar 5. Metode Penyampaian

Gambar 5 menunjukkan bahwa metode penyampaian PKM dinilai sangat efektif, terbukti dari peserta memberikan penilaian positif (baik atau sangat baik). Tingginya apresiasi peserta terhadap metode penyampaian menjadi bukti bahwa strategi komunikasi yang digunakan pemateri sesuai dengan karakteristik guru-guru SMK Kartini Sintang. Meski demikian, peningkatan variasi metode dan porsi praktik akan semakin memperkuat kualitas penyampaian di kegiatan PKM berikutnya.

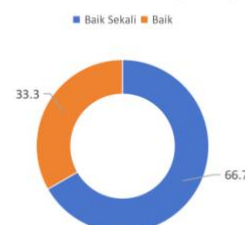
Nara Sumber dalam penguasaan materi



Gambar 6. Penguasaan Materi

Berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh peserta pelatihan (Gambar 6), aspek penguasaan materi oleh narasumber memperoleh penilaian yang sangat positif. Sebanyak 77,8% peserta memberikan kategori Baik Sekali, sedangkan 22,2% peserta memberikan kategori Baik. Tidak terdapat peserta yang memberikan penilaian cukup atau kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa narasumber dinilai memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang disampaikan serta mampu menjelaskan konsep gamifikasi secara jelas dan sistematis. Tingginya persentase penilaian pada kategori Baik Sekali juga mengindikasikan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan peserta dan mudah dipahami oleh para guru.

Nara Sumber dalam cara menjawab pertanyaan



Gambar 7. Cara Menjawab Pertanyaan

Pada aspek kemampuan narasumber dalam menjawab pertanyaan peserta (Gambar 7), sebanyak 66,7% responden memberikan penilaian Baik Sekali, sementara 33,3% memberikan penilaian Baik. Temuan ini menunjukkan bahwa narasumber mampu merespons pertanyaan dan permasalahan yang diajukan peserta dengan baik. Selain itu, kemampuan menjawab pertanyaan secara tepat dan komunikatif turut mendukung terciptanya suasana pelatihan yang

interaktif. Persentase kategori Baik yang masih cukup besar menunjukkan adanya peluang untuk memperluas sesi diskusi atau memberikan pendampingan yang lebih mendalam pada pelatihan berikutnya.



Gambar 8. Penilaian Pelaksanaan Kegiatan Keseluruhan

Sementara itu, pada aspek penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan (Gambar 8), sebanyak 66,7% peserta memberikan kategori Baik Sekali dan 33,3% memberikan kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas terhadap pelaksanaan kegiatan, baik dari sisi materi, metode penyampaian, maupun pelaksanaan praktik yang dilakukan selama pelatihan. Tidak adanya penilaian negatif mengindikasikan bahwa kegiatan telah berjalan sesuai dengan harapan peserta dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat.

Dominasi penilaian pada kategori Baik Sekali dan Baik pada seluruh aspek evaluasi mengindikasikan bahwa tujuan pelatihan telah tercapai dengan baik. Oleh karena itu, kegiatan serupa layak untuk dilanjutkan dan dikembangkan melalui pelatihan lanjutan maupun pendampingan teknis guna mendukung penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa tingkat ketercapaian tujuan pelatihan sudah baik, dengan seluruh sasaran utama program yakni pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media gamifikasi dapat dicapai sepenuhnya. Partisipasi dan antusiasme peserta juga tinggi, ditunjukkan dengan keaktifan dalam sesi diskusi dan praktik, yang menunjukkan bahwa guru-guru memiliki minat yang besar terhadap

pendekatan pembelajaran inovatif. Materi pelatihan dianggap sesuai dengan kebutuhan peserta, terutama karena aplikatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan, meskipun sebagian peserta mengusulkan adanya penambahan contoh penggunaan gamifikasi untuk berbagai mata pelajaran.



Gambar 9. Dokumentasi Kegiatan

Gambar 9 menunjukkan dokumentasi kegiatan yang telah dilakukan. Dalam jangka pendek, pelatihan ini berdampak positif karena sebagian besar guru menyatakan akan segera mengimplementasikan gamifikasi di kelas sebagai strategi peningkatan motivasi belajar siswa. Sebagai catatan penting, perlunya program keberlanjutan menjadi rekomendasi utama, seperti pelatihan lanjutan, sesi pendampingan, atau pembentukan komunitas guru digital, agar inisiatif inovatif ini tidak berhenti pada satu kali kegiatan saja.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini memiliki beberapa keterbatasan. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan hanya sebanyak 18 orang guru dari satu sekolah, sehingga hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Evaluasi kegiatan difokuskan pada tingkat pemahaman, kepuasan, dan tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan, sehingga belum mengukur perubahan kompetensi guru secara objektif maupun dampak penerapan gamifikasi terhadap hasil belajar atau motivasi belajar siswa. Ketiga, pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu kali pertemuan sehingga belum tersedia pendampingan jangka panjang untuk memantau implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, keterbatasan waktu pelatihan menyebabkan

belum seluruh fitur Quizizz dan strategi penerapan gamifikasi dapat dieksplorasi secara mendalam.

5. KESIMPULAN

Pelatihan gamifikasi bagi guru-guru SMK Kartini Sintang telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menerapkan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran. Peserta pelatihan menyadari bahwa gamifikasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong terbentuknya talenta digital yang kreatif dan inovatif. Kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar dan efektif dalam memperkenalkan dan mengasah kemampuan guru dalam menggunakan gamifikasi sebagai alat motivasi belajar siswa. Platform Quizizz terbukti mudah digunakan dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan interaksi serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Saran untuk kegiatan PKM selanjutnya adalah perlu diadakan pelatihan lanjutan atau pendampingan secara periodik, pengembangan modul gamifikasi berbasis Learning Management System (LMS), sehingga guru dapat lebih optimal dalam mengintegrasikan gamifikasi pada pembelajaran digital, termasuk eksplorasi platform gamifikasi lainnya seperti Kahoot!, Classcraft, atau Wordwall. Institusi pendidikan tinggi seperti STMIK Pontianak diharapkan terus menjalin kerja sama dengan sekolah-sekolah di daerah untuk memperluas dampak positif PKM dalam bidang teknologi pendidikan.

Kegiatan selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta, menyelenggarakan pelatihan secara bertahap disertai pendampingan implementasi di kelas, serta melakukan evaluasi lanjutan yang mengukur perubahan kompetensi guru dan dampak penerapan gamifikasi terhadap keterlibatan maupun hasil belajar siswa.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Kartini Sintang yang

telah memberi dukungan fasilitas hingga terselenggaranya kegiatan ini serta kepada STMIK Pontianak yang telah memberi dukungan financial terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- N. Cavus, I. Ibrahim, M. O. Okonkwo, N. B. Ayansina, and T. Modupeola, "The effects of gamification in education: A systematic literature review," *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, vol. 14, no. 2, pp. 211–241, 2023.
- I. A. Solikah, "Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran fiqh untuk meningkatkan antusiasme siswa," *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 164–170, 2025.
- A. N. Saleem, N. M. Noori, and F. Ozdamli, "Gamification applications in E-learning: A literature review," *Technology, Knowledge and Learning*, vol. 27, no. 1, pp. 139–159, 2022.
- F. Hysa and M. Agani, "Students' perception, concentration, and attention in learning and teachers' challenging approaches for effective and efficient learning: The social context, the influence of social networks, and technology have changed the learning environment and the need for new educational policies," *Edelweiss Applied Science and Technology*, vol. 9, no. 4, pp. 766–778, 2025.
- Y. C. Chen, Y. L. Lu, and C. J. Lien, "Learning environments with different levels of technological engagement: A comparison of game-based, video-based, and traditional instruction on students' learning," *Interactive Learning Environments*, vol. 29, no. 8, pp. 1363–1379, 2021.
- D. Hooshyar, M. Pedaste, Y. Yang, L. Malva, G. J. Hwang, M. Wang, H. Lim, and D. Delev, "From gaming to computational thinking: An adaptive

- educational computer game-based learning approach,” *Journal of Educational Computing Research*, vol. 59, no. 3, pp. 383–409, 2021.
- S. Adipat, K. Laksana, K. Busayanon, A. Asawasowan, and B. Adipat, “Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts,” *International Journal of Technology in Education*, vol. 4, no. 3, pp. 542–552, 2021.
- M. Hartt, H. Hosseini, and M. Mostafapour, “Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning,” *Planning Practice & Research*, vol. 35, no. 5, pp. 589–604, 2020.
- U. Subagja, A. S. Saputra, Y. E. Dwipada, Y. A. Maulana, G. Wang, and E. R. Kaburuan, “Gamification as an effective learning tool to increase learner motivation and engagement,” *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, vol. 10, no. 5, 2021.
- T. M. Lim and M. M. Yunus, “Teachers’ perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review,” *Sustainability*, vol. 13, no. 11, p. 6436, 2021.
- S. N. Markus, R. Y. Sari, and S. Nurhayati, “Pelatihan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi bagi guru di SDN Kreet,” *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 3, pp. 283–288, 2025.
- S. Saparuddin, P. Muhiddin, I. Ismail, and S. Sahribulan, “Optimalisasi Quizizz sebagai gamifikasi pembelajaran untuk mendukung adaptasi teknologi bagi guru di SMP Negeri 21 Bulukumba,” *Jurnal Abdimas Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 223–236, 2022.
- H. Nurhikmah, D. Aswan, B. A. N. Bena, and A. M. Ramli, “Pelatihan gamifikasi dalam pembelajaran sekolah menengah atas,” *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 146–155, 2023.
- H. Heriyanto, A. Cahyadi, and J. S. Suroso, “The effectiveness of using Quizizz in improving learners’ motivation and engagement in learning,” *Sebatik*, vol. 28, no. 2, pp. 581–586, 2024.
- M. Ortiz-Rojas, K. Chiluiza, M. Valcke, and C. Bolanos-Mendoza, “How gamification boosts learning in STEM higher education: A mixed methods study,” *International Journal of STEM Education*, vol. 12, no. 1, p. 1, 2025.
- V. R. Milutinović, I. Obradović, and S. Đorđević, “Boosting motivation: How gamification inspires primary school students to learn coding,” *Educational Studies*, vol. 51, no. 6, pp. 1349–1375, 2025.
- A. H. Algburi, A. G. Almekhlafi, and A. M. Jarrah, “Transforming mathematics education through gamification: A study on motivation and learning among UAE sixth graders,” *Contemporary Educational Technology*, vol. 18, no. 1, Art. no. ep630, 2026.