

Pendampingan Perancangan dan Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi dalam Pembelajaran di SMP Al-Irsyad Kota Ternate

Nurdin Abdul Rahman¹, Saprudin Saprudin^{2*}, Rahim Achmad¹, Fatma Hamid¹, Mardia Hi. Rahman¹, Nurlaela Muhammad¹, Sumarni Sahjat¹, Erni Arfa¹, Wa Mirna La Misran¹, Arvitarli Arman², Mawaddah S. Kippu²

¹ Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Khairun

² Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Khairun

Email Korespondensi: saprudin@unkhair.ac.id

Abstrak

Artikel ini mendeskripsikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) terkait dengan pendampingan perancangan dan pemanfaatan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah mitra. Kegiatan PKM ini melibatkan tim PKM, mahasiswa, guru dan tenaga kependidikan di SMP Al-Irsyad Kota Ternate. Data capaian kompetensi guru di sekolah mitra dikumpulkan melalui lembar observasi kinerja dan penilaian produk. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Melalui kegiatan PKM ini dapat dilakukan transfer pengetahuan, transfer produk teknologi serta peningkatan kompetensi guru di sekolah mitra dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran.

Kata kunci: gamifikasi, pendampingan, perancangan, kompetensi guru

Abstract

This article describes a community service (PKM) activity related to mentoring in designing and utilizing gamification applications in learning at the partner school. This PKM activity involved the PKM team, students, teachers, and educational staff at Al-Irsyad Junior High School in Ternate City. Data related to teacher competency achievement at the partner school was collected using performance observation sheets and product assessments. Data analysis was conducted using descriptive quantitative techniques. This PKM activity resulted in knowledge transfer and technology product transfer, as well as increased teacher competency at the partner school in designing and utilizing gamification applications in learning.

Keywords: gamification, mentoring, design, teacher competency

Article Info

Received date: 31th December 2025

Revised date: 7th January 2026

Accepted date: 11th January 2026

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran harus terus dilakukan. Salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa. Guru merupakan salah satu faktor penentu untuk terciptanya pembelajaran yang berkualitas, sehingga

pembelajaran yang dilakukan selain dapat menanamkan konsep, tentunya dapat membekalkan keterampilan abad 21 sebagai bekal mereka dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan (Saprudin et al. 2025).

Perkembangan teknologi komputer yang semakin canggih tentunya telah berdampak pada tersedianya sumber belajar yang beragam (Darlen et al., 2015). Dengan semakin canggih dan mudahnya akses terhadap aplikasi maupun software komputer, maka guru memiliki peluang untuk dapat menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih menarik, lebih interaktif, dan lebih beragam (Saprudin et al., 2024). Selain itu, adanya aplikasi komputer dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Marinda et al., 2023). Hal ini dapat berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa.

Salah satu trend pembelajaran terkini yang dapat menjamin keterlibatan dan memotivasi siswa untuk belajar adalah gamifikasi (Saprudin et al., 2020; Saprudin et al., 2021). Saat ini aplikasi gamifikasi dapat diperoleh dengan mudah, dipelajari dan digunakan dalam pembelajaran misalnya aplikasi gamifikasi dengan Wordwall, Genially, Gimkit ataupun juga merancang aplikasi yang dirancang sendiri. Hasil observasi pendahuluan di sekolah mitra menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh ceramah. Pembelajaran kurang optimal dalam mengintegrasikan teknologi komputer, sehingga kurang menarik dan kurang memotivasi siswa untuk belajar.

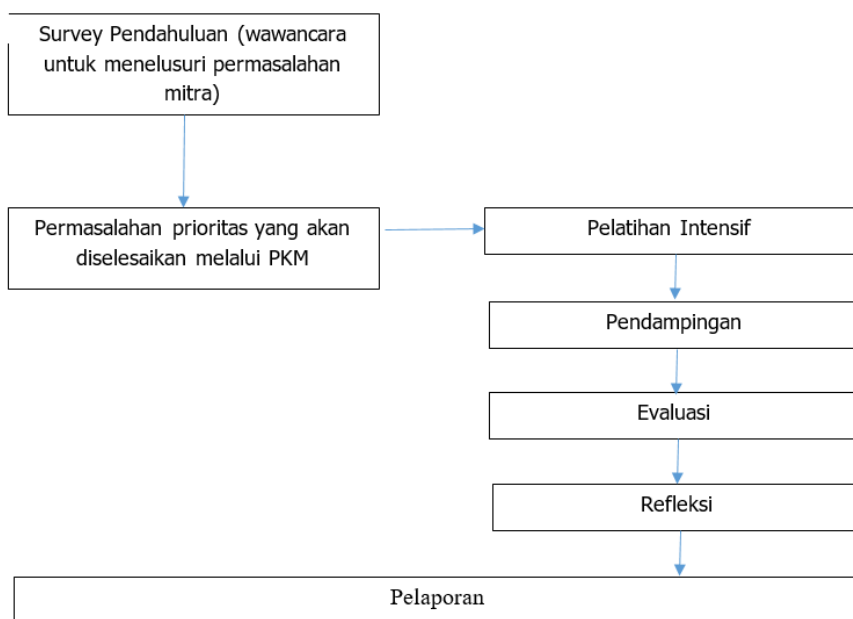
Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta berdampak pada hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan aplikasi gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen desain game pada konteks non-game (Deterding, et al., 2011; Deterding, 2012; Mulyana, et al., 2015). Menurut Huotari & Hamari (2012), gamifikasi merujuk pada sebuah proses dalam meningkatkan kinerja dengan menghadirkan pengalaman-pengalaman bermain untuk mendukung nilai kreasi penggunanya secara keseluruhan. Namun hal ini belumlah didukung oleh kompetensi guru-guru di sekolah mitra yang masih belum memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Sehingga diperlukan pelatihan serta pendampingan untuk dapat membekalkan guru-guru keterampilan merancang dan memanfaatkan aplikasi-aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini meliputi: 1) transfer pengetahuan terkait pentingnya penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran, 2) transfer produk teknologi berupa aplikasi gamifikasi yang dapat dijadikan sebagai komplemen materi pelajaran yang diajarkan di sekolah, 3) meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi melalui pelatihan dan pendampingan. Fokus kegiatan PKM ini adalah pada penyelesaian permasalahan kurangnya kompetensi guru dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi melalui pelatihan dan pendampingan yang dilakukan. Target keberhasilan PKM ini diukur pada beberapa indikator diantaranya membuat akun Gimkit, mengenal fitur Gimkit, membuat proyek baru Gimkit, menuliskan judul dan mata pelajaran, merancang cover, merancang soal dan jawaban, menambahkan soal dan jawaban, memilih fitur game, menjalankan game,

membagikan link game dan mengedit konten game. Harapannya dengan adanya peningkatan kompetensi tersebut, guru dapat merancang suatu pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan.

METODE

Kegiatan PKM ini dirancang dengan pendekatan *participatory training* atau pelatihan partisipatif (Zulkifli et al., 2025). Secara khusus pada PKM ini terdiri dari tahap survey pendahuluan, pelatihan intensif, pendampingan, evaluasi dan refleksi. Tahap studi pendahuluan dilakukan melalui wawancara dengan sekolah mitra sehingga ditemukan permasalahan urgen pada sekolah mitra yang dapat diselesaikan melalui PKM ini. Tahap pelatihan intensif terkait perancangan serta pemanfaatan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat mendukung pada upaya terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Tahap pendampingan dilakukan dengan mendampingi sekolah mitra dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Tahap evaluasi dilakukan untuk menelusuri dampak program PKM yang dilaksanakan terhadap pembelajaran di sekolah mitra. Tahap refleksi dilakukan untuk menilai kelebihan dan kekurangan dari PKM untuk perbaikan di masa mendatang.



Gambar 1. Bagan alir pelaksanaan PKM

Kegiatan PKM dilaksanakan dengan melibatkan tim PKM, 2 orang mahasiswa program studi pendidikan fisika, 2 orang mahasiswa program studi pendidikan IPA, 3 orang mahasiswa Kubernas, serta 11 guru dan tendik di sekolah mitra yakni SMP Al-Irsyad Kota Ternate. Data capaian kompetensi merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran dikumpulkan melalui lembar observasi kinerja dan penilaian produk dengan indikator penilaian yang meliputi indikator kompetensi dalam membuat akun Gimkit, mengenal fitur Gimkit, membuat proyek baru Gimkit, menuliskan judul dan mata pelajaran, merancang cover, merancang soal

dan jawaban, menambahkan soal dan jawaban, memilih fitur game, menjalankan game, membagikan link game dan mengedit konten game. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif yang dinyatakan dalam bentuk persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM dilaksanakan dengan melibatkan tim PKM, mahasiswa prodi pendidikan fisika, mahasiswa program studi pendidikan IPA, mahasiswa Kubernas, serta guru-guru di sekolah mitra.

Melatih Mahasiswa yang Terlibat dalam Kegiatan PKM

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 Juni 2025. Mahasiswa yang terlibat sebanyak 3 mahasiswa. Tim PKM melakukan diskusi serta pelatihan terkait aplikasi gamifikasi dalam hal ini menggunakan aplikasi Gimkit. Mahasiswa yang telah dilatih akan mentransfer pengetahuan dan juga keterampilannya pada mahasiswa Kubernas yang terlibat dalam kegiatan PKM ini.



Gambar 2. Melatih mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PKM

Transfer Pengetahuan dan Peningkatan Kompetensi bagi Mahasiswa Kubernas

Mahasiswa yang telah dilatih telah mentransfer pengetahuan dan kompetensinya dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi gamifikasi dengan menggunakan aplikasi Gimkit dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 sesi mulai dari hari kamis 17 Juli 2025 sampai hari sabtu, 19 Juli 2025.



Gambar 3. Pengarahan tim PKM pada mahasiswa Kubernas

Pembuatan Aplikasi Gamifikasi dengan Menggunakan Aplikasi GIMKIM dan Penyusunan Materi Presentasi

Mahasiswa yang tergabung dalam PKM ini berkolaborasi dengan mahasiswa Kubermas untuk merancang aplikasi Gimkit dan juga menyiapkan bahan presentasi materi yang akan dilaksanakan saat pelatihan di sekolah mitra. Kegiatan ini sekaligus memastikan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PKM ini siap untuk dijadikan sebagai fasilitator pada saat pelatihan di sekolah



Gambar 4. Penyusunan materi presentasi

Koordinasi dengan Sekolah Mitra

Koordinasi dengan sekolah mitra dalam hal ini SMP Al-Irsyad Kota Ternate dilakukan untuk mendiskusikan pelaksanaan kegiatan PKM. Koordinasi juga dilakukan melalui mahasiswa Kubermas yang mengunjungi sekolah dan mendiskusikan jadwal pelaksanaan PKM.



Gambar 5. Persiapan koordinasi dan sosialisasi ke sekolah mitra

Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

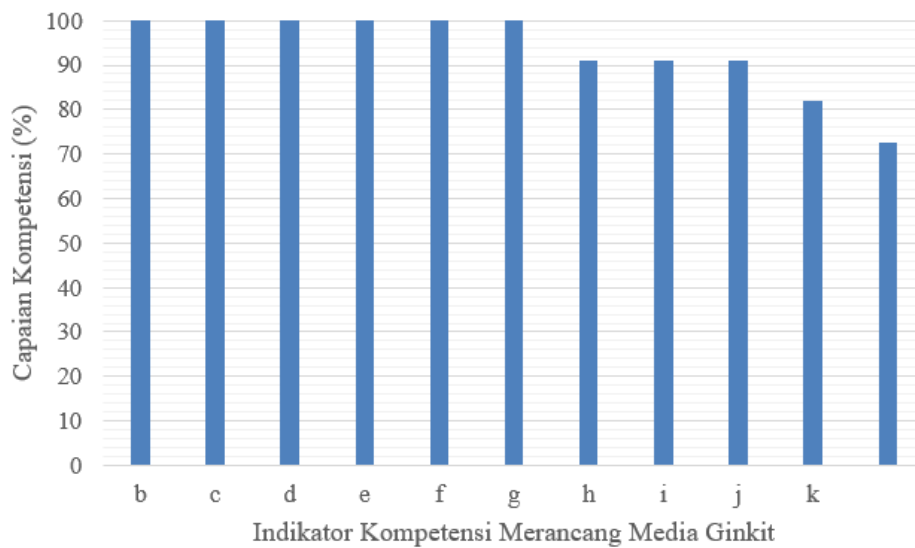
Kegiatan pelatihan telah dilaksanakan pada hari Sabtu 9 Agustus 2025 di sekolah mitra seperti ditunjukkan pada gambar 6. Kegiatan ini diikuti oleh 11 peserta yang terdiri dari 9 orang guru, 1 orang TU, 1 orang Kepala Sekolah. Kegiatan ini juga melibatkan tim PKM, mahasiswa yang terlibat dalam PKM serta mahasiswa Kubermas.

Evaluasi dan Refleksi kegiatan PKM

Evaluasi dilakukan dengan mengukur capaian kompetensi peserta dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi Gimkit pada saat pelatihan berlangsung dan selesai dilakukan. Capaian kompetensi peserta ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 6. Kegiatan pelatihan dan pendampingan, (a) Penyajian materi, (b) Foto bersama



(a) membua akun gimkit, (b) mengenal fitur gimkit, (c) membuat projek baru, (d) menuliskan judul, bahasa, mata pelajaran, (e) merancang cover, (f) merancang soal dan jawaban, (g) menambahkan soal dan jawaban, (h) memilih fitur game, (i) menjalankan game, (j) membagikan link game, (k) mengedit konten game

Gambar 7. Capaian kompetensi guru dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran

Berdasarkan gambar 3, secara umum capaian kompetensi guru di sekolah mitra dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik (93%). Aplikasi Gimkit yang dirancang dapat dijalankan baik dengan menggunakan laptop/PC ataupun melalui perangkat mobile.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM yang telah dilakukan memberikan dampak positif bagi sekolah mitra. Melalui kegiatan PKM ini, dapat dilakukan transfer pengetahuan, transfer produk teknologi serta peningkatan kompetensi guru di sekolah mitra dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran. Hasil evaluasi dan refleksi menunjukkan bahwa capaian kompetensi guru di sekolah mitra dalam merancang dan memanfaatkan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik (93%).

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Dekan FKIP dan juga Kepala LPPM Universitas Khairun yang telah membiayai kegiatan PKM ini melalui Hibah PKM FKIP tahun 2025 dengan nomor kontrak 014/PEN-PKM/PG.12/2025. Selain itu ucapan terima kasih kami sampaikan kepada kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan di SMP Al-Irsyad kota Ternate yang telah menjadi mitra dalam kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darlen, R. F., Sjarkawi, S., & Lukman, A. (2015). Pengembangan e-book interaktif untuk pembelajaran fisika SMP. *Tekno-Pedagogi: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 13-23.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>.
- Deterding, S. (2012). Gamification: designing for motivation. *interactions*, 19(4), 14-17. <http://doi.acm.org/10.1145/2212877.2212883>.
- Huotari, K., & Hamari, J. (2012). Defining gamification: a service marketing perspective. In *Proceeding of the 16th international academic MindTrek conference* (pp. 17-22). ACM.. <https://doi.org/10.1145/2393132.2393137>.
- Marinda, F., Muhammad, N., & Saprudin, S. (2023). Pengembangan konten e-modul interaktif materi getaran dan gelombang berbasis problem based learning. *Jurnal Pendidikan Fisika FKIP UM Metro*, 11(1), 94-107. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v11i1.7285>.
- Mulyana, A., Hindersah, H., & Prihatmanto, A. S. (2015). Gamification design of traffic data collection through social reporting. In *2015 4th International Conference on Interactive Digital Media (ICIDM)* (pp. 1-4). IEEE. <https://doi.org/10.1109/IDM.2015.7516315>.
- Saprudin, S., Lutfi, S., Hamid, F., Ismail, A., Hayat, M. S., & Gumilar, S. (2025). Augmented Reality in the Unbounded Research Science Laboratories: Improving College Students' Science Competencies. *Qubahan Academic Journal*, 5(1), 798-809. <https://doi.org/10.48161/qaj.v5n1a1547>.
- Saprudin, S., Achmad, R., Hamid, F., Ningrum, R. W., Aswan, M., Ayub, S., & Susilawati, A. (2024). Mobile-based interactive e-module: fostering earthquake

- swarms disaster mitigation awareness for junior high school students at West Halmahera Indonesia. *Journal of Engineering Science and Technology*, 19(2), 43-51.
- Saprudin, S., Liliyasi, L., Setiawan, A., & Prihatmanto, A. (2020). Optical gamification (OG); Serial versus random model to improve pre-service physics teachers' concept mastery. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(9), 39-59. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i09.11779>.
- Saprudin, S., Liliyasi, L., Prihatmanto, A. S., Setiawan, A., & Hamid, F. (2021). The design of OpticalGamification (OG) with random model in learning interference and diffraction. *Momentum: Physics Education Journal*, 29-42. <https://doi.org/10.21067/mpej.v5i1.4889>.
- Zulkifli, L., Setyaningrum, A., Budiyoko, B., & Rachmah, M. A. (2025). Membangun Kompetensi Petani Padi melalui Pelatihan Partisipatif dalam Produksi Pupuk Organik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(5), 103-111. <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i5.2036>.