Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)
Volume 4, Nomor 6, November 2026
ISSN: 2986-7819

SOSIALISASI STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA

SOCIALIZATION OF GAMIFICATION-BASED INNOVATIVE LEARNING STRATEGIES TO ENHANCE STUDENTS' MOTIVATION AND LEARNING PARTICIPATION

Rimma Sianipar[1*], Fauziah[2], Kartini[3], Muhammad Isnawan Syafir[4], Ulfah Widyastuti Arsal[5]
[1*,2,3,4,5] Universitas Negeri Makassar, Indonesia
*email: rimma.sianipar@unm.ac.id

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi guna mendorong motivasi dan partisipasi belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan terstruktur. Evaluasi dilakukan dengan mengamati partisipasi peserta, keaktifan diskusi, keterlibatan dalam tugas praktik, serta menganalisis angket respons, refleksi tertulis, dan produk perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis guru dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru juga menunjukkan kesiapan yang lebih tinggi untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam memperkuat kompetensi guru serta mendorong terciptanya praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.

Kata Kunci: gamifikasi, pembelajaran inovatif, motivasi belajar, partisipasi siswa.

Abstract: *This community service program aimed to enhance teachers' understanding and practical skills in implementing innovative gamification-based learning strategies to improve students' learning motivation and participation. The activities were conducted online through structured socialization, training, and mentoring sessions. Evaluation was carried out by observing participants' engagement, discussion activeness, and involvement in practical tasks, as well as analyzing questionnaire responses, written reflections, and the learning materials produced. The results indicated a significant improvement in teachers' conceptual understanding and practical abilities in designing and applying gamification-based learning. Teachers also demonstrated greater readiness to implement interactive, enjoyable, and participatory learning practices. Therefore, this program proved effective in strengthening teachers' competencies and fostering more innovative and meaningful learning experiences.*

Keywords: *gamification, innovative learning, learning motivation, student participation.*

Article History:

Received	Revised	Published
19 September 2026	11 November 2026	15 November 2026

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat serta perubahan karakteristik generasi siswa di era abad ke-21 telah membawa pergeseran signifikan dalam paradigma pembelajaran. Proses belajar mengajar dituntut untuk tidak lagi bertumpu pada pola-pola konvensional yang bersifat satu arah, melainkan bergerak menuju pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan partisipatif. Siswa masa kini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif,

menantang, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik tersebut agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan kualitas hasil belajar siswa (Huang, Spector, & Yang, 2023).

Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi cukup berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi harus mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, memfasilitasi kolaborasi, serta menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana kelas yang kondusif bagi terjadinya interaksi, diskusi, dan eksplorasi pengetahuan secara bersama-sama. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan berbagai kompetensi penting, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama. Pembelajaran berpusat pada siswa yang dipadukan dengan aktivitas kolaboratif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konseptual, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Kwon, Park, & Shin, 2022).

Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan utama dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Strategi yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, transformasi paradigma pembelajaran di era abad ke-21 menuntut kesiapan guru dalam merancang dan mengimplementasikan berbagai pendekatan inovatif yang mampu menjawab kebutuhan dan karakteristik peserta didik secara holistik. Inovasi strategi pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas keterlibatan siswa, hasil belajar, serta kepuasan terhadap proses pembelajaran (Zhao, Wang, & Li, 2021).

Motivasi dan partisipasi belajar siswa masih menjadi permasalahan yang cukup menonjol dalam proses pembelajaran di kelas. Pada banyak konteks pembelajaran, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang relatif rendah, terutama ketika kegiatan belajar didominasi oleh metode yang monoton dan berpusat pada guru. Pola pembelajaran semacam ini sering kali membuat siswa hanya berperan sebagai pendengar, tanpa diberi ruang yang cukup untuk berinteraksi, berdiskusi, atau mengekspresikan gagasan mereka secara aktif. Dominasi metode ceramah cenderung menurunkan keterlibatan siswa dan berdampak negatif terhadap motivasi serta kualitas hasil belajar (Sulisworo, Fatimah, & Sunaryati, 2022).

Dominasi metode ceramah dalam pembelajaran turut memperkuat kecenderungan siswa untuk bersikap pasif, kurang antusias, dan minim keterlibatan. Situasi kelas yang kurang variatif menyebabkan siswa mudah merasa bosan, kehilangan fokus, serta kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara optimal. Akibatnya, proses belajar menjadi kurang hidup dan tidak mampu membangkitkan rasa ingin tahu maupun semangat belajar siswa. Pembelajaran yang minim variasi strategi cenderung menurunkan atensi, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam kelas (Rahman, Yusof, & Aziz, 2023).

Lebih jauh, rendahnya motivasi belajar berdampak langsung pada menurunnya kualitas interaksi dan hasil belajar siswa. Ketika motivasi rendah, siswa cenderung kurang berusaha dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, maupun berpartisipasi dalam diskusi kelas. Kondisi ini tidak hanya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berpotensi

menghambat perkembangan potensi akademik dan keterampilan sosial siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Motivasi belajar memiliki hubungan yang signifikan dengan keterlibatan siswa dan pencapaian hasil belajar, sehingga penguatan aspek motivasional menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Putra, Sari, & Pratama, 2022).

Generasi siswa saat ini tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sangat akrab dengan teknologi, permainan digital, serta berbagai aktivitas interaktif. Sejak usia dini, mereka telah terbiasa menggunakan gawai, mengakses internet, dan berinteraksi melalui berbagai platform digital, sehingga membentuk pola belajar yang dinamis, cepat, dan visual. Karakteristik ini menjadikan siswa lebih responsif terhadap stimulus yang bersifat interaktif, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Karakteristik generasi digital native menuntut pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi agar mampu mempertahankan atensi serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa (Prensky, 2021; Ng, 2022).

Dalam aktivitas belajar, siswa cenderung menyukai tantangan, umpan balik yang cepat, serta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Mereka lebih termotivasi ketika dihadapkan pada aktivitas yang memberi ruang eksplorasi, kompetisi sehat, serta penghargaan atas usaha dan pencapaian yang diraih. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif berpotensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa. Pemberian tantangan, umpan balik instan, dan sistem penghargaan berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan aktif siswa (Dichev & Dicheva, 2022).

Sebaliknya, pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru sering kali tidak selaras dengan karakteristik generasi ini. Metode yang kurang variatif dan minim interaksi membuat siswa mudah kehilangan minat dan perhatian. Akibatnya, potensi siswa untuk terlibat secara aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif menjadi kurang optimal. Kondisi ini menegaskan pentingnya pembaruan strategi pembelajaran agar lebih relevan dengan karakteristik dan kebutuhan generasi siswa masa kini. Pendekatan pembelajaran yang tidak adaptif terhadap karakteristik generasi digital berpotensi menurunkan keterlibatan dan capaian belajar siswa secara signifikan (Bond, Bedenlier, Marín, & Händel, 2021).

Gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran inovatif yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan menyenangkan, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan unsur permainan, pembelajaran tidak lagi dipersepsikan sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai pengalaman yang memotivasi dan memicu rasa ingin tahu siswa. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kualitas pengalaman belajar siswa (Sailer & Homner, 2022).

Berbagai elemen dalam gamifikasi, seperti pemberian poin, level, tantangan, reward, dan leaderboard, terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam

belajar. Sistem penghargaan dan tantangan yang dirancang secara tepat dapat mendorong siswa untuk berusaha lebih maksimal, menyelesaikan tugas dengan antusias, serta mempertahankan konsistensi dalam belajar. Selain itu, umpan balik yang cepat melalui mekanisme permainan membantu siswa memahami pencapaian mereka sekaligus memotivasi untuk terus meningkatkan performa belajar. Elemen gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi intrinsik dan keterlibatan belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Bai, Hew, & Huang, 2022).

Lebih jauh, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mendorong terciptanya proses belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Siswa tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga terlibat dalam kerja sama tim, diskusi, serta kompetisi yang positif. Interaksi sosial yang terbangun melalui aktivitas gamifikasi berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta sportivitas. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan kompetensi siswa secara holistik. Pembelajaran berbasis gamifikasi mampu memperkuat keterampilan kolaboratif, komunikasi, serta sikap sosial positif siswa melalui aktivitas kompetitif yang sehat dan terstruktur (Zainuddin, Chu, Shujahat, & Perera, 2020).

Gamifikasi dalam pembelajaran menawarkan berbagai manfaat yang signifikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa. Salah satu manfaat utama adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Melalui penyajian materi yang dikemas dalam bentuk permainan, tantangan, serta sistem penghargaan, siswa terdorong untuk belajar dengan rasa senang, antusias, dan penuh semangat. Motivasi intrinsik tumbuh dari ketertarikan dan kepuasan pribadi, sementara motivasi ekstrinsik diperkuat melalui adanya poin, level, maupun bentuk apresiasi lainnya. Penerapan gamifikasi secara konsisten mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan sekaligus memperkuat keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran (Huang, Hew, & Lo, 2023).

Selain itu, gamifikasi mendorong keterlibatan aktif dan interaksi yang lebih intens dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang berbasis permainan memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung, baik melalui diskusi, kerja kelompok, maupun kompetisi yang sehat. Interaksi yang terbangun tidak hanya terjadi antara guru dan siswa, tetapi juga antarsiswa, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan kolaboratif. Kondisi ini berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Gamifikasi secara signifikan meningkatkan interaksi sosial, partisipasi aktif, serta kualitas kolaborasi siswa dalam pembelajaran (Kapp, Blair, & Mesch, 2022).

Lebih jauh, gamifikasi membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih bermakna. Penyajian konsep melalui simulasi, tantangan, dan aktivitas interaktif memudahkan siswa dalam mengaitkan materi dengan situasi nyata, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan bertahan lama. Dengan suasana kelas yang kondusif, dinamis, dan partisipatif, gamifikasi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Meskipun gamifikasi menawarkan berbagai manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, implementasinya di sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu kendala utama adalah belum meratanya

pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi. Sebagian guru masih merasa kesulitan dalam mengintegrasikan elemen permainan ke dalam kegiatan belajar secara sistematis dan bermakna, sehingga penerapan gamifikasi belum dapat dilakukan secara optimal.

Selain itu, keterbatasan akses terhadap pelatihan, pendampingan, serta contoh praktik baik menjadi faktor yang turut menghambat implementasi gamifikasi di sekolah. Minimnya kesempatan bagi guru untuk mengikuti pelatihan yang berkelanjutan menyebabkan pemahaman mereka terhadap konsep dan teknik gamifikasi masih bersifat terbatas. Akibatnya, guru cenderung ragu untuk mencoba pendekatan baru dan lebih memilih menggunakan metode pembelajaran yang sudah familiar. Di sisi lain, gamifikasi masih sering dipersepsikan sebatas sebagai aktivitas permainan, bukan sebagai strategi pedagogis yang memiliki dasar teoritis dan tujuan pembelajaran yang jelas. Pandangan ini menyebabkan gamifikasi kurang dipandang serius sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya sosialisasi dan pendampingan yang intensif untuk meluruskan persepsi tersebut, sekaligus membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai agar gamifikasi dapat dimanfaatkan secara efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Dalam menghadapi berbagai tantangan implementasi gamifikasi di sekolah, kegiatan sosialisasi dan pendampingan menjadi sangat urgen untuk dilaksanakan. Sosialisasi diperlukan guna memperkuat pemahaman konseptual guru tentang gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif, sehingga guru tidak lagi memandang gamifikasi sekadar sebagai permainan, melainkan sebagai pendekatan pedagogis yang memiliki tujuan, prinsip, dan manfaat yang jelas. Pemahaman konseptual yang baik menjadi fondasi penting bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi yang terarah dan bermakna. Selain sosialisasi, pendampingan memiliki peran strategis agar guru mampu mengimplementasikan gamifikasi secara aplikatif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran. Melalui pendampingan, guru memperoleh bimbingan langsung dalam merancang skenario pembelajaran, mengembangkan media, serta mempraktikkan penerapan gamifikasi di kelas. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kesiapan mereka dalam melakukan inovasi pembelajaran.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menjadi sarana yang tepat untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan tersebut secara langsung kepada guru. Melalui keterlibatan aktif akademisi dalam kegiatan sosialisasi dan pendampingan, diharapkan terjadi pertukaran gagasan, pengalaman, serta praktik baik yang dapat memperkaya wawasan dan kompetensi guru. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kapasitas individu, tetapi juga mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang lebih inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan mutu pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi, sehingga guru memiliki landasan konseptual yang kuat dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik siswa. Pemahaman ini diharapkan mampu mengubah cara pandang guru terhadap gamifikasi, dari sekadar aktivitas permainan menjadi strategi pedagogis yang terencana dan berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Selain itu, kegiatan ini juga diarahkan untuk meningkatkan keterampilan praktis guru

dalam merancang dan menerapkan gamifikasi di kelas. Melalui sosialisasi dan pendampingan, guru dibimbing untuk menyusun skenario pembelajaran, memilih serta mengembangkan media yang sesuai, dan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar secara efektif. Dengan meningkatnya keterampilan ini, guru diharapkan lebih percaya diri dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Pendampingan berbasis praktik terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogis guru, khususnya dalam mengadopsi strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi (Koehler, Mishra, & Cain, 2021).

Lebih jauh, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui gamifikasi memungkinkan siswa terlibat secara aktif, merasa tertantang, dan menikmati proses belajar, sehingga mendorong mereka untuk berpartisipasi secara lebih intens dalam setiap aktivitas pembelajaran. Dampak akhirnya adalah terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna, yang tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pengembangan sikap positif siswa terhadap pembelajaran secara keseluruhan.

Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan mengombinasikan pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan terstruktur untuk mereduksi permasalahan rendahnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Pemilihan metode daring didasarkan pada pertimbangan fleksibilitas waktu, jangkauan peserta yang lebih luas, serta kemudahan akses terhadap berbagai sumber belajar digital yang relevan dengan topik kegiatan. Seluruh rangkaian kegiatan dirancang secara sistematis agar mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan aplikatif bagi peserta.

Metode sosialisasi digunakan untuk membangun pemahaman konseptual guru mengenai gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif. Pada tahap ini, materi disampaikan melalui webinar interaktif yang memuat paparan teoritis, contoh praktik baik, serta diskusi terbuka terkait peluang dan tantangan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Peserta diberikan ruang untuk menyampaikan pengalaman dan kendala yang dihadapi, sehingga proses sosialisasi tidak bersifat satu arah, melainkan dialogis dan partisipatif. Pendekatan ini diharapkan mampu meluruskan persepsi guru terhadap gamifikasi sekaligus menumbuhkan motivasi untuk mencoba menerapkannya di kelas.

Selanjutnya, metode pelatihan dan pendampingan difokuskan pada penguatan keterampilan praktis guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan ini dilakukan melalui sesi pelatihan daring berbasis praktik, simulasi penggunaan platform gamifikasi, serta pendampingan intensif dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Guru dibimbing untuk mengembangkan skenario pembelajaran, merancang aktivitas berbasis permainan, serta memanfaatkan berbagai aplikasi pendukung yang relevan. Pendampingan dilakukan secara sinkron melalui pertemuan virtual dan secara asinkron melalui forum diskusi dan komunikasi berbasis platform digital, sehingga peserta dapat memperoleh bimbingan secara berkelanjutan.

Untuk menganalisis efektivitas dan keberhasilan program, digunakan metode evaluasi berbasis proses dan hasil. Evaluasi proses dilakukan melalui observasi partisipasi peserta selama kegiatan, keaktifan dalam diskusi, serta keterlibatan dalam tugas-tugas praktik. Sementara itu, evaluasi hasil dilakukan dengan menganalisis peningkatan pemahaman dan keterampilan guru melalui angket respons peserta, refleksi tertulis, serta penilaian terhadap produk perangkat pembelajaran berbasis gamifikasi yang dihasilkan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat keberhasilan program dalam meningkatkan kompetensi guru serta dampaknya terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa. Dengan pendekatan ini, efektivitas kegiatan pengabdian dapat diukur secara komprehensif, baik dari sisi proses pelaksanaan maupun hasil yang dicapai.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan sosialisasi dan pendampingan strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi secara daring berjalan dengan efektif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, partisipasi peserta tergolong tinggi, terlihat dari kehadiran yang konsisten, keaktifan dalam sesi diskusi, serta keterlibatan yang intens dalam berbagai aktivitas praktik. Peserta secara aktif mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman mengajar, serta mendiskusikan tantangan dan peluang penerapan gamifikasi di kelas, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara dialogis dan partisipatif.

Keaktifan peserta juga tercermin dalam pelaksanaan tugas-tugas praktik, khususnya dalam merancang perangkat pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengeksplorasi berbagai platform dan aplikasi pendukung, serta berupaya menyesuaikan desain pembelajaran dengan karakteristik siswa dan konteks mata pelajaran masing-masing. Proses pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan memungkinkan guru memperoleh umpan balik langsung, sehingga mereka dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap rancangan pembelajaran yang disusun. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pendampingan daring mampu menciptakan ruang belajar yang kondusif bagi pengembangan keterampilan praktis guru.

Hasil evaluasi melalui angket respons peserta dan refleksi tertulis mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konseptual guru mengenai gamifikasi sebagai strategi pembelajaran inovatif. Sebelum kegiatan, sebagian peserta memandang gamifikasi sebatas sebagai permainan, namun setelah mengikuti sosialisasi dan pendampingan, guru mulai memahami gamifikasi sebagai pendekatan pedagogis yang terstruktur, memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, serta berorientasi pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Perubahan cara pandang ini menjadi fondasi penting bagi guru dalam mengimplementasikan gamifikasi secara lebih terarah dan bermakna.

Lebih lanjut, penilaian terhadap produk perangkat pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru telah mampu merancang skenario pembelajaran berbasis gamifikasi dengan mengintegrasikan elemen permainan, seperti poin, tantangan, level, dan sistem penghargaan. Rancangan tersebut disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian, serta karakteristik siswa, sehingga tetap menjaga keselarasan antara aspek

pedagogis dan unsur permainan. Temuan ini menegaskan bahwa pendampingan yang bersifat aplikatif mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Dampak kegiatan juga terlihat pada meningkatnya kesiapan guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Berdasarkan refleksi peserta, guru meyakini bahwa penerapan gamifikasi berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Meskipun evaluasi langsung terhadap siswa belum dilakukan secara menyeluruh, persepsi dan kesiapan guru ini menjadi indikator awal yang penting terhadap potensi keberlanjutan dan efektivitas program di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi dan pendampingan berbasis daring ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Keberhasilan program tercermin dari tingginya partisipasi peserta, peningkatan pemahaman konseptual, serta kualitas perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pelatihan dan pendampingan daring, apabila dirancang secara sistematis dan interaktif, mampu menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kompetensi guru serta mendorong inovasi pembelajaran yang berdampak positif terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui sosialisasi dan pendampingan strategi pembelajaran inovatif berbasis gamifikasi secara daring telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Program ini mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis guru dalam merancang serta menerapkan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran. Guru tidak hanya memahami prinsip dan manfaat gamifikasi, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam perangkat pembelajaran secara terstruktur dan kontekstual. Peningkatan kompetensi ini menjadi fondasi penting dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini.

Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam membangun kesiapan dan kepercayaan diri guru untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas. Melalui proses pendampingan yang intensif, guru terdorong untuk melakukan inovasi pedagogis yang berorientasi pada peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Dengan demikian, program pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak pada aspek pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pada perubahan sikap dan cara pandang guru terhadap pembelajaran inovatif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar kegiatan pendampingan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta melibatkan berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, perlu dilakukan pemantauan dan evaluasi lanjutan terhadap implementasi gamifikasi di kelas untuk mengkaji dampaknya secara lebih komprehensif terhadap motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Pengembangan komunitas praktisi guru berbasis daring juga dapat menjadi alternatif strategis untuk memperkuat kolaborasi, berbagi praktik baik, serta memastikan keberlanjutan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi di lingkungan sekolah.

Referensi

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2022). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and systematic review. *Computers & Education, 172*, 104284. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104284

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2021). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18*(50), 1–24. https://doi.org/10.1186/s41239-021-00282

Dichev, C., & Dicheva, D. (2022). Gamification in education: Where are we in 2022? *Educational Technology & Society, 25*(1), 1–15.

Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2023). *Educational technology: A primer for the 21st century*. Springer.

Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2023). Investigating the effects of gamification on students' motivation and engagement in learning: A meta-analysis. *Educational Research Review, 39*, 100518. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100518

Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2022). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education* (2nd ed.). Pfeiffer.

Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2021). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education, 201*(1), 1–16. https://doi.org/10.1177/0022057420982910

Kwon, K., Park, S. J., & Shin, S. (2022). Effects of student-centered and collaborative learning on engagement and higher-order thinking skills. *Computers & Education, 184*, 104529.

https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104529
Ng, W. (2022). *Digital native students and digital literacy: Implications for teaching and learning*. Springer.
Prensky, M. (2021). *Education to better their world: Unleashing the power of 21st-century kids*. Teachers College Press.
Putra, R. A., Sari, D. P., & Pratama, H. (2022). Learning motivation and its impact on student engagement and academic achievement. *Journal of Educational Psychology Research, 14*(1), 67–81. https://doi.org/10.17509/jepr.v14i1.38921
Rahman, M. A., Yusof, R., & Aziz, N. A. (2023). Teaching strategies and their effects on student engagement and classroom dynamics. *Journal of Educational Innovation and Research, 18*(2), 112–126. https://doi.org/10.1177/edu.2023.18209
Sailer, M., & Homner, L. (2022). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 34*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-021-09667-0
Sulisworo, D., Fatimah, N., & Sunaryati, S. (2022). The impact of teacher-centered learning on student engagement and motivation. *International Journal of Instruction, 15*(3), 715–730. https://doi.org/10.29333/iji.2022.15338a
Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30*, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326
Zhao, Y., Wang, S., & Li, H. (2021). Innovative teaching strategies and their impact on student engagement and learning outcomes. *Journal of Educational Research and Practice, 11*(1), 45–58. https://doi.org/10.5590/JERAP.2021.11.1.04