

Pendampingan Pemanfaatan Bahan Ajar Online dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada KKG SD

¹Yepi Sedya Purwananti*, ²Muhamad Abdul Roziq Asrori, ³Rahmad Setyo Jadmiko, ⁴Arimbi Wulan Safa, ⁵Dhani Nasrul Arifin, ⁶Hawa Canticka Putri Anshori

¹Magister Pendidikan Matematika, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

²Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

^{3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

⁵Informastika, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

⁶Pendidikan Ekonomi, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

Email Corresponding: sisfokomtek.jpk@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Workshop
Bahan Ajar Digital
Evaluasi Pembelajaran
Gamifikasi
Inovasi Pembelajaran

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam merancang, memanfaatkan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan teknologi, khususnya terkait pembuatan bahan ajar digital dan penerapan evaluasi berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, dilaksanakan kegiatan workshop sebagai upaya peningkatan kompetensi guru. Workshop dilaksanakan pada 2–3 September 2025 di Gedung Pusat Kegiatan Guru (PKG) Sumbergempol dengan jumlah peserta 68 guru. Metode kegiatan meliputi paparan materi, diskusi interaktif, praktik pembuatan modul ajar digital, serta penyusunan instrumen evaluasi berbasis gamifikasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital sederhana yang dikemas di website dengan Alamat www.kkgd.id untuk menyusun modul ajar, serta keberanian untuk mencoba model evaluasi yang inovatif. Produk yang dihasilkan berupa draft modul ajar digital dan instrumen evaluasi berbasis gamifikasi sederhana. Program ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi, sekaligus membuka peluang pengimbasan ke komunitas guru lain

ABSTRACT

Keywords:

Workshop
Digital Teaching Materials
Evaluation
Gamification
Innovative Learning

Educational transformation in the digital age requires teachers to have the ability to design, utilize, and evaluate technology-based learning. However, the reality in the field shows that most elementary school teachers still face limitations in mastering technology, particularly in relation to the creation of digital teaching materials and the application of gamification-based evaluation. Therefore, a workshop was held as an effort to improve teacher competence. The workshop was held on September 2–3, 2025, at the Sumbergempol Teacher Activity Center (PKG) with 68 teachers participating. The workshop methods included material presentations, interactive discussions, practical exercises in creating digital teaching modules, and the development of gamification-based evaluation instruments. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding and skills in using simple digital applications packaged on the website www.kkgd.id to compile teaching modules, as well as the courage to try innovative evaluation models. The products produced were draft digital teaching modules and simple gamification-based evaluation instruments. This program had a positive impact in increasing teachers' motivation to innovate, while also opening up opportunities for dissemination to other teacher communities.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi paradigma pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, dinamika sosial, serta kebutuhan kompetensi peserta didik. Siswa tidak lagi cukup dibekali dengan penguasaan konten akademik semata, melainkan dituntut menguasai keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan kolaborasi, pemecahan masalah, serta literasi digital dan literasi informasi

(Irawati et al., 2022; Sama' et al., 2022; Sari et al., 2022). Sejalan dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka di Indonesia, guru diberikan ruang yang lebih besar untuk berinovasi dalam penyusunan bahan ajar dan perancangan evaluasi yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Mahardhani & Roziq Asrori, 2023; Safitri et al., 2022)

Meskipun secara kebijakan peluang inovasi sudah terbuka, berbagai studi empiris mengindikasikan bahwa kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital serta menerapkan pendekatan pembelajaran abad ke-21 seperti deep learning masih beragam. Banyak guru sekolah dasar masih mengandalkan media ajar tradisional, seperti bahan cetak dan presentasi sederhana, serta menggunakan evaluasi konvensional berupa tes tertulis. Minimnya pelatihan berbasis praktik langsung, keterbatasan infrastruktur teknologi, serta kurangnya dukungan sumber daya merupakan penghambat utama dalam implementasi inovasi pembelajaran (Pan et al., 2023; Warburton, 2003)

Sejumlah penelitian mengenai penerapan deep learning di tingkat sekolah dasar mengungkapkan adanya tantangan terkait literasi digital guru, ketersediaan sarana pendukung, serta kebutuhan adaptasi kurikulum agar selaras dengan karakteristik deep learning. Pendekatan ini menekankan diferensiasi pembelajaran, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta penciptaan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, keberhasilan implementasinya sangat dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia dan infrastruktur yang belum merata (Anwar, 2017; Nugraha & Hasanah, 2021)

Secara konseptual, deep learning bukan sekadar penerapan teknologi digital, melainkan pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman bermakna (meaningful learning), refleksi, metakognisi, dan penerapan konsep dalam konteks nyata. Aspek yang dinilai tidak terbatas pada pencapaian akademik, tetapi juga mencakup motivasi, partisipasi, dan kemampuan siswa dalam menerapkan konsep ke dalam situasi kehidupan sehari-hari. Selaras dengan arah kebijakan Kemendikbudristek, pembelajaran yang mendalam diharapkan mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila yang mencerminkan karakter kreatif, adaptif, kritis, dan inovatif (Kahfi, 2022; Setianingsih et al., 2023)

Dalam konteks evaluasi, metode konvensional yang berorientasi pada tes tertulis dinilai kurang mampu mengukur motivasi belajar, kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan abad ke-21 lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam bentuk evaluasi yang lebih partisipatif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang mendapat perhatian luas adalah gamifikasi, yakni penerapan elemen permainan seperti poin, tantangan, lencana, atau papan skor ke dalam konteks non-game, termasuk pembelajaran. Penelitian empiris menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta suasana kelas yang lebih positif (Budiyono et al., 2023; Hakeu et al., 2023; Lee & Hammer, 2016; Nurjannah et al., 2021; Permata & Kristanto, 2020).

Faktor pendukung penting dalam implementasi gamifikasi adalah familiaritas siswa dengan teknologi digital. Penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar telah terbiasa menggunakan gawai untuk pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari. Namun, tantangan terkait keterbatasan perangkat, akses internet, dan kendala teknis masih kerap ditemui (Budiyono et al., 2023; Nisa et al., 2023; Sama' et al., 2022)

Sayangnya, sebagian besar penelitian mengenai *deep learning* dan gamifikasi masih berfokus pada wilayah perkotaan dengan dukungan infrastruktur yang relatif memadai atau pada jenjang pendidikan menengah. Kondisi tersebut menyebabkan adanya kesenjangan implementasi di wilayah non-perkotaan, termasuk sekolah dasar di tingkat kecamatan, yang sering kali memiliki keterbatasan dalam sarana prasarana maupun akses terhadap pelatihan. Oleh karena itu, hilirisasi hasil penelitian ke dalam konteks lokal menjadi sangat penting untuk menjawab tantangan nyata yang dihadapi guru di lapangan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Kecamatan Sumbergempol, Tulungagung, ini secara khusus difokuskan pada guru kelas 3 sekolah dasar dengan pertimbangan kebutuhan yang mendesak dalam meningkatkan literasi digital serta kemampuan mengintegrasikan inovasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi lingkungan setempat.

Selain itu, tahap kelas 3 sekolah dasar merupakan masa transisi yang krusial. Pada tahap ini, siswa mulai bergeser dari keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung menuju penguasaan konsep-konsep yang lebih abstrak. Oleh karena itu, guru membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan mampu memberikan pengalaman belajar bermakna. *Deep learning* dan gamifikasi dinilai relevan karena keduanya tidak hanya berfokus pada capaian kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek motivasi, partisipasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Dalam konteks pengembangan profesional guru, Kelompok Kerja Guru (KKG) memiliki posisi strategis sebagai wadah belajar kolaboratif, tempat guru dapat saling berbagi pengalaman, berinovasi, serta

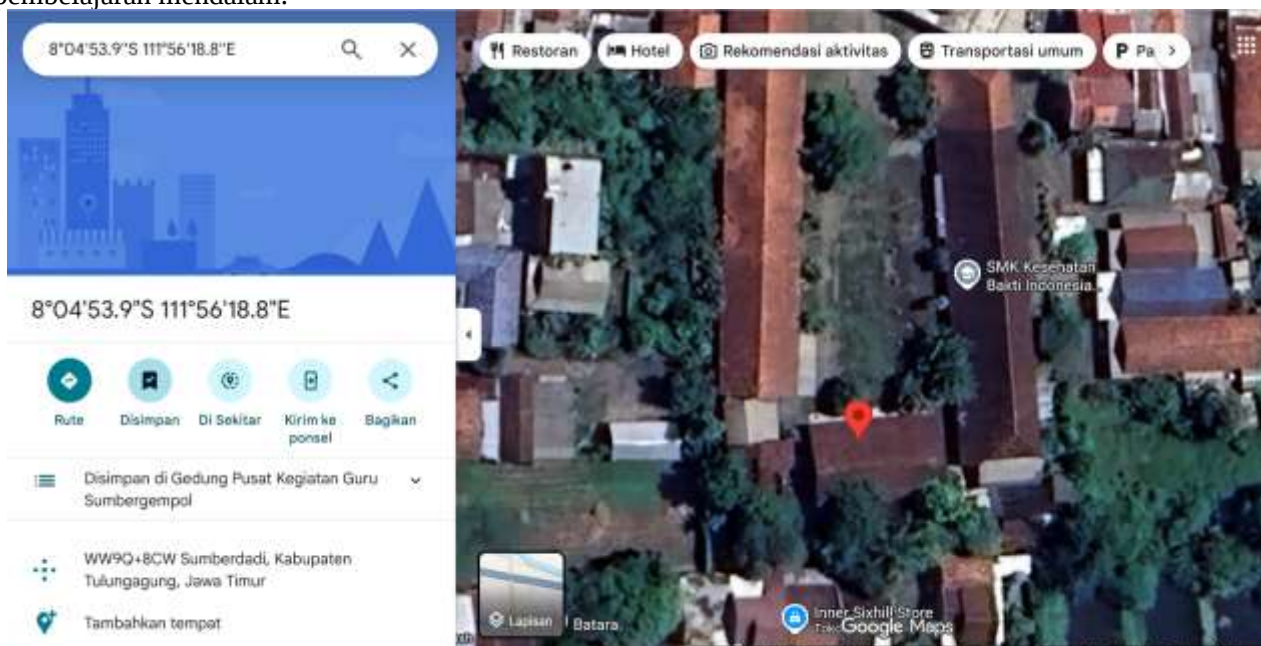
membangun jejaring profesional. Namun, potensi KKG belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media penguatan kompetensi berbasis praktik nyata. Selama ini kegiatan KKG sering masih terbatas pada pertemuan rutin yang bersifat administratif atau diskusi materi kurikulum tanpa adanya penguatan keterampilan teknologi pembelajaran yang aplikatif. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang terstruktur, KKG dapat dioptimalkan fungsinya sebagai pusat pengembangan kapasitas guru berbasis praktik (*practice-based professional development*).

Lebih jauh, pengabdian ini juga memiliki dimensi strategis dalam membangun keberlanjutan (*sustainability*). Workshop yang dilaksanakan bukan hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya kolaborasi guru dalam menghasilkan produk nyata, seperti modul digital dan instrumen evaluasi berbasis gamifikasi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berhenti pada level pelatihan, tetapi berpotensi menumbuhkan ekosistem belajar berkelanjutan di lingkungan KKG Sumbergempol.

II. MASALAH

Hasil wawancara dan observasi dengan KKG SD Sumbergempol menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki semangat tinggi untuk berinovasi, terdapat beberapa kendala utama: keterbatasan keterampilan digital, evaluasi yang masih monoton, dan kurangnya pengalaman praktik. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum berbasis teknologi dengan kapasitas guru di lapangan, terlebih saat ini adanya tuntutan pembelajaran mendalam yang menekankan pada pembelajaran yang *miningfull*, *mindfull*, dan *joyfull*.

Dengan demikian, workshop ini dipandang relevan sebagai solusi yang mampu memberikan pengalaman belajar praktis dan langsung sesuai kebutuhan guru di KKG Sumbergempol, dengan harapan terkondisinya perangkat pembelajaran untuk SD kelas 3 secara online dan berbasis gamifikasi secara utuh. Selanjutnya bisa dilakukan pengimbasan kepada seluruh anggota KKG dalam implementasi kebijakan pembelajaran mendalam.



Gambar 1. Denah lokasi Gedung Pusat Kegiatan Guru Sumbergempol

III. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 2–3 September 2025 bertempat di Gedung Pusat Kegiatan Guru (PKG) Kecamatan Sumbergempol, yang selama ini berfungsi sebagai pusat koordinasi dan pengembangan kompetensi guru di wilayah tersebut. Gedung ini dipilih karena representatif, memiliki sarana pendukung pembelajaran seperti ruang pertemuan, akses listrik, serta fasilitas jaringan internet yang mendukung pelaksanaan kegiatan berbasis digital.

Peserta kegiatan terdiri dari 68 guru anggota KKG SD di Kecamatan Sumbergempol. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada kebutuhan nyata guru dalam menguasai keterampilan penyusunan bahan ajar online dan

penerapan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang selaras dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berbasis *deep learning*.

Metode yang digunakan adalah *participatory learning*, yaitu pendekatan pembelajaran partisipatif yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipandang relevan karena guru sebagai peserta tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai praktisi yang terlibat langsung dalam merancang, menguji, dan merefleksikan hasil karyanya.

Adapun tahapan kegiatan dirancang sebagai berikut:

1. Sesi Pengantar (*Opening Session*)

Pada tahap awal, tim pengabdian memberikan pengantar mengenai urgensi pemanfaatan bahan ajar digital dan evaluasi berbasis gamifikasi. Pemaparan ini mengaitkan isu global pendidikan abad ke-21, kebijakan nasional terkait Kurikulum Merdeka dan *deep learning*, serta kebutuhan lokal guru di Kecamatan Sumbergempol. Materi disampaikan secara interaktif dengan diskusi awal untuk menggali pengalaman peserta terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

2. Praktik Individual (*Hands-on Practice*)

Setelah memperoleh pemahaman teoretis, peserta diarahkan untuk melakukan praktik penyusunan bahan ajar digital secara individual. Guru dibimbing menggunakan perangkat digital (laptop maupun gawai) untuk merancang modul interaktif sederhana. Pada tahap ini, tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang mendampingi secara langsung, memastikan setiap peserta dapat mencoba, mengoperasikan, dan memahami langkah-langkah teknis.

3. Kerja Kelompok (*Collaborative Project*)

Selanjutnya, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mengembangkan produk bersama berupa modul digital berbasis Kurikulum Merdeka dan instrumen evaluasi gamifikasi. Kolaborasi ini diharapkan mendorong terbentuknya komunitas belajar antar guru, memperkuat kerja sama, serta memunculkan ide kreatif yang lebih beragam. Produk kelompok kemudian dipresentasikan di hadapan peserta lain sebagai bentuk berbagi pengetahuan (*peer learning*).

4. Refleksi Bersama (*Joint Reflection*)

Pada akhir kegiatan, dilaksanakan sesi refleksi bersama untuk mengevaluasi pengalaman belajar peserta. Guru diminta menyampaikan kendala, keberhasilan, serta rencana tindak lanjut penerapan hasil workshop di kelas masing-masing. Tim pengabdian juga memberikan umpan balik sekaligus menyusun rekomendasi lanjutan agar keterampilan yang diperoleh dapat terus dikembangkan secara berkesinambungan.

5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui dua pendekatan:

a) Observasi langsung terhadap keterlibatan dan keaktifan peserta dalam setiap sesi.

b) Kuesioner kepuasan peserta yang mencakup dimensi materi, fasilitasi, manfaat kegiatan, serta kesiapan untuk menerapkan hasil pelatihan di sekolah.

Evaluasi komprehensif ini memungkinkan tim pengabdian menilai tidak hanya pemahaman teoretis, tetapi juga keterampilan praktis yang diperoleh guru. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu memberikan dampak nyata berupa peningkatan kompetensi guru dalam mendesain bahan ajar digital dan evaluasi berbasis gamifikasi, serta menjadi model praktik baik untuk kegiatan serupa di wilayah lain. Lebih jauh, hasil evaluasi juga memperlihatkan adanya transformasi mindset guru, dari sekadar pengguna teknologi menjadi perancang pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap perkembangan digital.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop selama dua hari menunjukkan dinamika belajar yang progresif dan mencerminkan efektivitas metode *participatory learning* yang digunakan. Pendekatan ini menempatkan guru bukan sekadar sebagai penerima pengetahuan, melainkan sebagai subjek aktif yang terlibat dalam perancangan, praktik, dan refleksi.

Pada hari pertama, dinamika peserta memperlihatkan adanya kesenjangan kemampuan awal. Beberapa guru masih tampak ragu-ragu ketika diminta mencoba aplikasi digital untuk membuat modul interaktif, bahkan sebagian di antaranya mengakui baru pertama kali berhadapan dengan fitur tersebut. Hal ini menjadi gambaran nyata bahwa transformasi digital dalam pendidikan masih menghadapi tantangan dari aspek literasi teknologi guru.

Namun, seiring berjalannya sesi praktik individual dan kerja kelompok, peserta mulai menunjukkan peningkatan keterampilan. Melalui pendampingan intensif dari tim pengabdi, sebagian besar guru berhasil menyusun draft modul ajar digital sederhana sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Kondisi ini menguatkan temuan (Febriana, 2016; Kurniawan et al., 2021; Rakib et al., 2017) bahwa praktik langsung yang dipadukan dengan umpan balik terarah merupakan strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan profesional guru.

Produk yang dihasilkan pada hari pertama meskipun masih sederhana, telah menjadi pijakan awal bagi guru untuk berlatih lebih lanjut. Hal ini juga sejalan dengan pandangan (Celik, 2023; Lukman et al., 2022; Rahmadi, 2019; Schmid et al., 2021) dalam model *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya keseimbangan antara penguasaan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran.

Hari kedua difokuskan pada pengembangan evaluasi berbasis gamifikasi. Jika pada awalnya sebagian guru menunjukkan sikap skeptis terhadap efektivitas gamifikasi, lambat laun terjadi perubahan sikap ketika mereka diberi kesempatan mencoba langsung merancang soal interaktif berbasis kuis online. Suasana kelas menjadi lebih hidup, diskusi kelompok berlangsung lebih aktif, dan peserta terlihat semakin antusias.

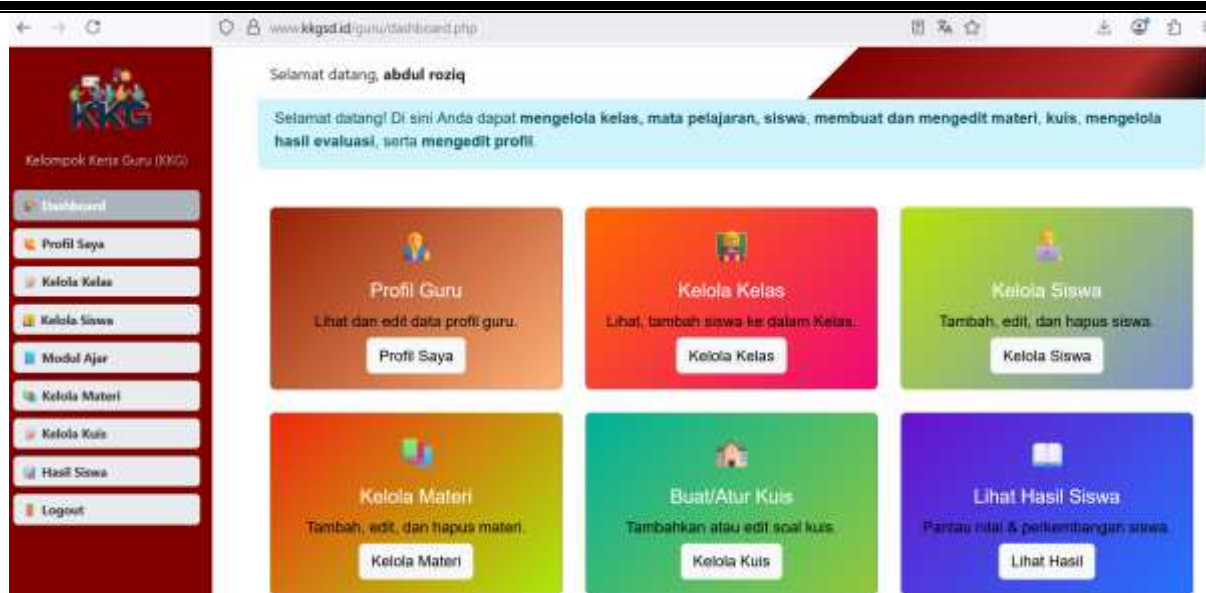
Guru menilai bahwa penerapan gamifikasi mampu menghadirkan “warna baru” dalam proses evaluasi pembelajaran yang biasanya cenderung monoton. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hakeu et al., 2023; Nurjannah et al., 2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya dipandang sebagai proses pengukuran, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.

Lebih jauh, pengalaman ini memperlihatkan adanya perubahan mindset di kalangan guru, dari yang semula berpikir konvensional ke arah pemanfaatan evaluasi kreatif berbasis teknologi. Transformasi ini penting dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan evaluasi autentik serta pembelajaran bermakna.

Secara umum, hasil yang dicapai dalam workshop ini dapat dirangkum ke dalam tiga aspek utama:

1. Produk Nyata berupa draft modul digital dan instrumen evaluasi gamifikasi yang dapat digunakan dan disempurnakan lebih lanjut.
2. Peningkatan Keterampilan Digital, terutama dalam penggunaan aplikasi sederhana untuk pembuatan bahan ajar interaktif dan evaluasi berbasis kuis online.
3. Perubahan Mindset, yakni munculnya kesadaran baru di kalangan guru bahwa pembelajaran digital dan gamifikasi bukanlah sesuatu yang sulit atau rumit, tetapi justru dapat mendukung proses belajar siswa secara lebih menarik.

Capaian tersebut sejalan dengan teori pembelajaran orang dewasa (*andragogy*) oleh (Rakib et al., 2017), yang menegaskan bahwa pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif apabila berbasis pada pengalaman praktis dan relevan dengan kebutuhan nyata mereka. Guru sebagai pembelajar dewasa cenderung tidak hanya mencari pengetahuan baru, tetapi juga solusi yang aplikatif untuk tantangan yang mereka hadapi di kelas. Dengan kata lain, ketika guru dapat merasakan langsung manfaat dari penggunaan modul digital dan gamifikasi dalam praktik pembelajaran, motivasi mereka untuk mengadopsi dan mengintegrasikan pendekatan tersebut ke dalam kegiatan belajar mengajar akan semakin kuat. Lebih jauh, proses praktik langsung selama workshop memungkinkan guru mengembangkan keterampilan baru dalam konteks yang mendukung dan kolaboratif. Hal ini memperkuat keyakinan diri mereka (*self-efficacy*) dalam menggunakan teknologi Pendidikan.



Gambar 2. Aplikasi bahan ajar online dan gamifikasi
Sumber. www.kkgd.id

Gambar di atas merupakan aplikasi sederhana yang dirancang untuk memudahkan guru dalam mengelola perangkat pembelajaran secara terintegrasi. Meskipun hasil yang dicapai cukup signifikan, kegiatan ini tidak terlepas dari beberapa tantangan. *Pertama*, keterbatasan waktu yang hanya dua hari membuat materi padat dan intensif, sehingga tidak semua peserta sempat mengeksplorasi fitur lebih lanjut. *Kedua*, perbedaan kemampuan awal antar peserta cukup mencolok, ada guru yang sangat cepat beradaptasi dengan teknologi, sementara sebagian lain membutuhkan pendampingan lebih detail. *Ketiga*, infrastruktur internet di lokasi kegiatan terkadang kurang stabil, yang sedikit menghambat proses sinkronisasi saat mengakses aplikasi online.

Tantangan ini mengindikasikan perlunya pendampingan berkelanjutan pasca-workshop. Hal ini konsisten dengan pandangan (Febriana, 2016; Kurniawan et al., 2021) bahwa pengembangan profesional guru tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan memerlukan waktu, latihan berulang, dan dukungan sistematis dari berbagai pihak.

Secara akademis, workshop ini memberikan kontribusi signifikan terhadap kajian mengenai pentingnya integrasi pengembangan bahan ajar digital dan gamifikasi sebagai strategi peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21. Hasil kegiatan memperlihatkan bahwa pendekatan *participatory learning* tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mampu mendorong perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kerangka *deep learning* yang menekankan pentingnya pembelajaran bermakna, keterlibatan aktif, serta kemampuan adaptif dalam menghadapi kompleksitas tantangan Pendidikan (Kurniawan et al., 2021). Dengan demikian, workshop ini dapat dipandang sebagai upaya hilirisasi pengetahuan akademik ke dalam praktik nyata, sehingga memperkuat sinergi antara teori pendidikan dan implementasinya di lapangan.

Secara praktis, pelaksanaan berbasis komunitas guru (KKG) terbukti efektif dalam membangun kolaborasi profesional dan menciptakan ekosistem inovasi pembelajaran. Dengan adanya forum kolaboratif, guru merasa lebih percaya diri, saling mendukung, serta terdorong untuk terus mengembangkan kreativitas dalam mengajar. Lebih jauh, keberhasilan workshop ini menunjukkan bahwa pengembangan profesional berbasis komunitas dapat berfungsi sebagai strategi efektif untuk menjembatani kesenjangan antara kebijakan inovasi pendidikan dengan praktik nyata di sekolah. Guru tidak hanya menjadi penerima kebijakan, tetapi juga aktor aktif yang berperan dalam mengadaptasi dan mengembangkan inovasi sesuai dengan kebutuhan lokal. Dengan demikian, keberlanjutan kegiatan semacam ini sangat penting untuk menjaga momentum perubahan, memperluas dampak, serta mendorong transformasi pendidikan yang lebih inklusif dan kontekstual.



Gambar 3. Kegiatan workshop penyusunan bahan ajar online dan evaluasi berbasis gamifikasi

Gambar tersebut menunjukkan peserta begitu antusias dan merasa senang karena bisa mengikuti pelatihan yang sangat mereka butuhkan terutama saat kebijakan baru terkait *deep learning* harus bisa diimplementasikan dengan baik oleh setiap guru untuk benar benar bisa memfasilitasi perkembangan potensi peserta didik yang beragam dengan pembelajaran yang *miningfull*, *mindfull*, dan *joyfull*.

Tabel 1. Evaluasi pelaksanaan workshop dan pendampingan pembuatan bahan ajar online dan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi

No	Aspek	Butir Item	Jumlah Pemberi Skor 4	% Kepuasan pemberi skor 4
1.	Aspek Penyelenggaraan	Ketepatan waktu pelaksanaan kegiatan	42	62
		Keteraturan dan kelancaran jalannya acara	53	76
		Kinerja panitia dalam memberikan pelayanan kepada peserta	61	90
		Ketersediaan sarana dan prasarana (ruang, alat presentasi, konsumsi, dll.)	58	85
		Kenyamanan tempat kegiatan	55	81
2.	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tema kegiatan (<i>deep learning</i> , bahan ajar online, gamifikasi)	62	91
		Kejelasan penyajian materi oleh narasumber	60	88
		Kemanfaatan materi bagi pengembangan kompetensi guru	63	93
		Relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah	62	91
		Keterpaduan antara teori dan praktik yang disampaikan	59	87
3.	Aspek Narasumber	Penguasaan materi oleh narasumber	56	82
		Metode penyampaian yang digunakan	59	87
		Kemampuan narasumber berinteraksi dengan peserta	62	91
		Keterbukaan narasumber dalam diskusi dan menjawab pertanyaan	61	90
4.	Aspek Manfaat Kegiatan	Kegiatan ini menambah pengetahuan saya tentang pendekatan <i>deep learning</i>	64	94

Kegiatan ini menambah keterampilan saya dalam menyusun bahan ajar online	63	93
Kegiatan ini menambah wawasan saya dalam menerapkan evaluasi berbasis gamifikasi	65	95
Kegiatan ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah saya	60	88

Sumber. Data olahan hasil evaluasi pelaksanaan PkM 2025

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian berupa workshop *Pendampingan Pemanfaatan Bahan Ajar Online dan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi* di KKG SD Sumbergempol berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam dua aspek utama, yaitu keterampilan digital dan inovasi evaluasi pembelajaran. Guru mampu menghasilkan draft modul ajar digital sederhana serta instrumen evaluasi berbasis gamifikasi yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan Pendekatan Pembelajaran Mendalam. Selain peningkatan keterampilan, workshop ini juga mendorong perubahan mindset guru dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih kreatif, *meaningful*, *mindful*, dan *joyful*. Metode *participatory learning* terbukti efektif dalam membangun kolaborasi dan motivasi guru, sebagaimana tercermin dari tingkat kepuasan peserta yang tinggi (82–95%). Meskipun terdapat keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan awal, dan kendala infrastruktur, program ini memberikan dampak positif dan potensial untuk diimbaskan ke komunitas guru lain. Dengan demikian, KKG dapat berfungsi sebagai wadah strategis dalam pengembangan profesionalisme guru dan penguatan praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kemendiknas yang telah memberikan pendanaan Pengabdian kepada Masyarakat tahun anggaran 2025 ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Mitra pengabdian yakni KKG SD Kecamatan Sumbergempol serta seluruh pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M. K. (2017). Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2). <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Budiyono, B., Wiryanto, W., Suprayitno, S., & Primaniarta, M. G. (2023). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4909>
- Celik, I. (2023). Towards Intelligent-TPACK: An empirical study on teachers' professional knowledge to ethically integrate artificial intelligence (AI)-based tools into education. *Computers in Human Behavior*, 138. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107468>
- Febriana, R. (2016). Identifikasi Komponen Model Pelatihan Pedagogi untuk Meningkatkan Profesionalitas Calon Guru Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1). <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9487>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2). <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2).
- Kurniawan, C. S. A., Rokhim, D. A., & Al Siddiq, I. H. (2021). Pelatihan Pengoperasian Media Pembelajaran bagi Guru untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1). <https://doi.org/10.29313/ethos.v9i1.6222>
- Lee & Hammer. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1).
- Lukman, H. S., Sutisnawati, A., Setiani, A., & Muhassanah, N. (2022). MODEL TPACK-21 GURU SEKOLAH DASAR DI KOTA SUKABUMI. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.12712>
- Mahardhani, A. J., & Roziq Asrori, M. A. (2023). Internalization of Pancasila Student Profile Values based on Digital Citizenship as Preparation for Industry 4.0 and Implementation of Independent Learning Policy. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2871>
- Nisa, K., Amanda, N., & Priyadi, R. A. (2023). Kolaborasi Pendidik Dan Peserta Didik dalam Mewujudkan Digitalisasi

- dan Penguasaan Teknologi Pada Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5383>
- Nugraha, M. T., & Hasanah, A. (2021). pembentukan karakter kepemimpinan pada peserta didik melalui pendekatan pembelajaran Deep Learning. *AL-HIKMAH : Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1).
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2). <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Pan, Q., Zhou, J., Yang, D., Shi, D., Wang, D., Chen, X., & Liu, J. (2023). Mapping Knowledge Domain Analysis in Deep Learning Research of Global Education. *Sustainability (Switzerland)*, 15(4). <https://doi.org/10.3390/su15043097>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Rakib, M., Rombe, A., & Yunus, M. (2017). Pengaruh Pelatihan Dan Pengalaman Mengajar Terhadap Profesionalitas Guru. *Jurnal Ad'ministrare*, 3(2).
- Safitri, A., Wulandari, D., & Herlambang, Y. T. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Orientasi Baru Pendidikan dalam Meningkatkan Karakter Siswa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3274>
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Sari, A. A. F., Maskhuriyah, D. El, Fatchan, E. G., Murti, V. S., & Maulidia, W. (2022). Mempersiapkan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar. *Snhrp, April*.
- Schmid, M., Brianza, E., & Petko, D. (2021). Self-reported technological pedagogical content knowledge (TPACK) of pre-service teachers in relation to digital technology use in lesson plans. *Computers in Human Behavior*, 115. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106586>
- Setianingsih, D., Asrori, M. A. R., & Kadeni, K. (2023). Pengaruh Modal Manusia, Modal Fisik, Dan Iklim Pembelajaran Terhadap Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di Sdn 1 Boyolangu. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1). <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3569>
- Warburton, K. (2003). Deep learning and education for sustainability. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1108/14676370310455332>