

Pendampingan Pembuatan Modul Ajar Online dan Bank Soal Berbasis Gamifikasi pada KGP Kecamatan Kalidawir

¹⁾**Muhamad Abdul Roziq Asrori***, ²⁾**Yopi Sedy Purwananti**, ³⁾**Rahmad Setyo Jadmiko**, ⁴⁾**Amalia Septiana Putri**,
⁵⁾**Mochamad Kirom**, ⁶⁾**Rista Nur Aulia**

^{1,4)}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

²⁾Magister Pendidikan Matematika, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

³⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

⁵⁾Informatika, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

⁶⁾Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung, Indonesia

Email Corresponding: asroriroziq@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Transformasi Pendidikan
 Modul Ajar Digital
 Bank Soal Online
 Gamifikasi
 Pemberdayaan Masyarakat

Transformasi pendidikan di era digital menuntut guru memiliki kompetensi dalam merancang, memanfaatkan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan keterbatasan penguasaan teknologi oleh sebagian besar guru, khususnya dalam pembuatan modul ajar digital dan penerapan evaluasi berbasis gamifikasi. Menjawab permasalahan tersebut, tim melaksanakan kegiatan workshop pada 18–19 September 2025 di Gedung Pusat Kegiatan Guru (PKG) Kecamatan Kalidawir dengan melibatkan 38 guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi paparan materi, diskusi interaktif, praktik penyusunan modul ajar digital, dan pengembangan instrumen evaluasi berbasis gamifikasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi digital sederhana yang terintegrasi melalui website www.komunitasgurupenggerak.id. Produk yang dihasilkan berupa rancangan modul ajar digital serta bank soal online sebagai instrumen evaluasi gamifikasi. Program ini berdampak positif dalam meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi, serta membuka peluang pengimbasan ke komunitas guru lain sebagai strategi penguatan implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

ABSTRACT

Keywords:

Educational Transformation
 Digital Teaching Module
 Online Question Bank
 Gamification
 Community Service

The transformation of education in the digital era requires teachers to develop competencies in designing, utilizing, and evaluating technology-based learning. However, in practice, many teachers still face limitations in mastering technology, particularly in creating digital teaching modules and implementing gamification-based assessments. To address these challenges, a workshop was conducted on September 18–19, 2025, at the Teacher Activity Center (PKG) in Kalidawir District, involving 38 participating teachers. The activities included lectures, interactive discussions, hands-on practice in developing digital teaching modules, and the design of gamification-based assessment instruments. The results indicated an improvement in teachers' understanding and skills in using simple digital applications integrated through the website www.komunitasgurupenggerak.id. The main outputs produced were draft digital teaching modules and an online question bank as basic gamification-based assessment instruments. This program had a positive impact on increasing teachers' motivation to innovate and created opportunities for broader dissemination to other teacher communities, thus strengthening the implementation of technology-based learning practices.

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 cukup hanya dibekali dengan penguasaan konten akademik, melainkan juga harus memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemampuan kolaborasi, pemecahan masalah, serta literasi digital dan informasi (Irawati et

al., 2022; Sama' et al., 2022; Sari et al., 2022). Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan lebih besar untuk berinovasi, terutama dalam penyusunan modul ajar dan pengembangan instrumen penilaian yang berorientasi pada keterlibatan aktif siswa serta penguatan keterampilan abad ke-21 (Mahardhani & Roziq Asrori, 2023; Safitri et al., 2022)

Meskipun peluang inovasi secara kebijakan semakin terbuka, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kesiapan guru masih beragam, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital serta penerapan pendekatan pembelajaran abad ke-21 seperti *deep learning*. Banyak guru sekolah dasar masih bergantung pada modul konvensional dan evaluasi tradisional berupa tes tertulis. Minimnya pelatihan berbasis praktik langsung, keterbatasan infrastruktur teknologi, dan dukungan sumber daya menjadi kendala utama dalam implementasi pembelajaran inovatif (Pan et al., 2023; Warburton, 2003)

Sejumlah penelitian menyoroti tantangan dalam penerapan *deep learning*, mulai dari rendahnya literasi digital guru, keterbatasan sarana pendukung, hingga kebutuhan adaptasi kurikulum. Pendekatan ini menekankan pembelajaran diferensiatif, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta penciptaan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, keberhasilan implementasi sangat dipengaruhi oleh kesiapan sumber daya manusia dan kondisi infrastruktur pendidikan yang belum merata (Anwar, 2017; Nugraha & Hasanah, 2021; Setianingsih et al., 2023).

Secara konseptual, *deep learning* tidak hanya identik dengan penggunaan teknologi digital, melainkan lebih menekankan pada 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, serta kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep ke kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan arah kebijakan Kemendikbudristek, pendekatan ini diharapkan mampu mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila dengan karakter kreatif, adaptif, kritis, dan inovatif (Kahfi, 2022; Setianingsih et al., 2023)

Dalam konteks evaluasi, metode konvensional yang hanya berorientasi pada tes tertulis dinilai kurang efektif dalam mengukur motivasi, kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan abad ke-21 lainnya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi berupa bank soal berbasis gamifikasi, yaitu penyusunan instrumen evaluasi yang memanfaatkan elemen permainan seperti poin, tantangan, atau papan skor. Berbagai penelitian empiris membuktikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih positif (Budiyono et al., 2023; Hakeu et al., 2023; Lee & Hammer, 2016; Nurjannah et al., 2021; Permata & Kristanto, 2020).

Faktor penting dalam penerapan gamifikasi adalah familiaritas siswa dengan perangkat digital. Banyak siswa sekolah dasar sudah terbiasa menggunakan gawai, baik untuk pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari. Namun, keterbatasan perangkat, akses internet, dan kendala teknis tetap menjadi tantangan (Budiyono et al., 2023; Nisa et al., 2023; Sama' et al., 2022)

Sayangnya, sebagian besar penelitian mengenai *deep learning* dan gamifikasi masih berfokus di wilayah perkotaan dengan infrastruktur memadai atau pada jenjang pendidikan menengah. Hal ini menimbulkan kesenjangan implementasi di wilayah nonperkotaan, termasuk sekolah dasar di tingkat kecamatan, yang sering menghadapi keterbatasan sarana maupun akses pelatihan. Oleh karena itu, hilirisasi hasil riset ke dalam konteks lokal sangat diperlukan agar sesuai dengan kebutuhan nyata guru di lapangan (Asrori et al., 2023; Prasetyo et al., 2021)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Kecamatan Kalidawir, Tulungagung, difokuskan pada guru yang tergabung dalam **Komunitas Guru Penggerak (KGP)**. Kelompok ini dipilih karena memiliki peran strategis dalam membangun inovasi pembelajaran dan pengimbangan ke komunitas guru lainnya. Selain itu, tahap kelas menengah di sekolah dasar merupakan fase krusial di mana siswa beralih dari penguasaan keterampilan dasar menuju konsep-konsep yang lebih abstrak. Dengan demikian, guru dituntut untuk merancang **modul ajar digital** dan memanfaatkan **bank soal berbasis gamifikasi** agar pembelajaran lebih kontekstual, menyenangkan, serta mendukung prinsip *deep learning*.

Dalam kerangka pengembangan profesional, KGP Kalidawir berfungsi sebagai wadah kolaboratif untuk saling berbagi praktik baik, berinovasi, dan membangun jejaring profesional. Namun, potensi ini belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk memperkuat keterampilan guru berbasis praktik nyata. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang terstruktur, KGP dapat dioptimalkan sebagai pusat pengembangan kapasitas guru berbasis praktik (*practice-based professional development*).

Lebih jauh, pengabdian ini dirancang untuk membangun keberlanjutan (*sustainability*). Workshop yang dilaksanakan tidak hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong kolaborasi guru dalam menghasilkan produk nyata berupa modul ajar digital dan bank soal berbasis gamifikasi. Dengan demikian, kegiatan ini berpotensi menumbuhkan ekosistem pembelajaran berkelanjutan di lingkungan KGP Kecamatan Kalidawir.

II. MASALAH

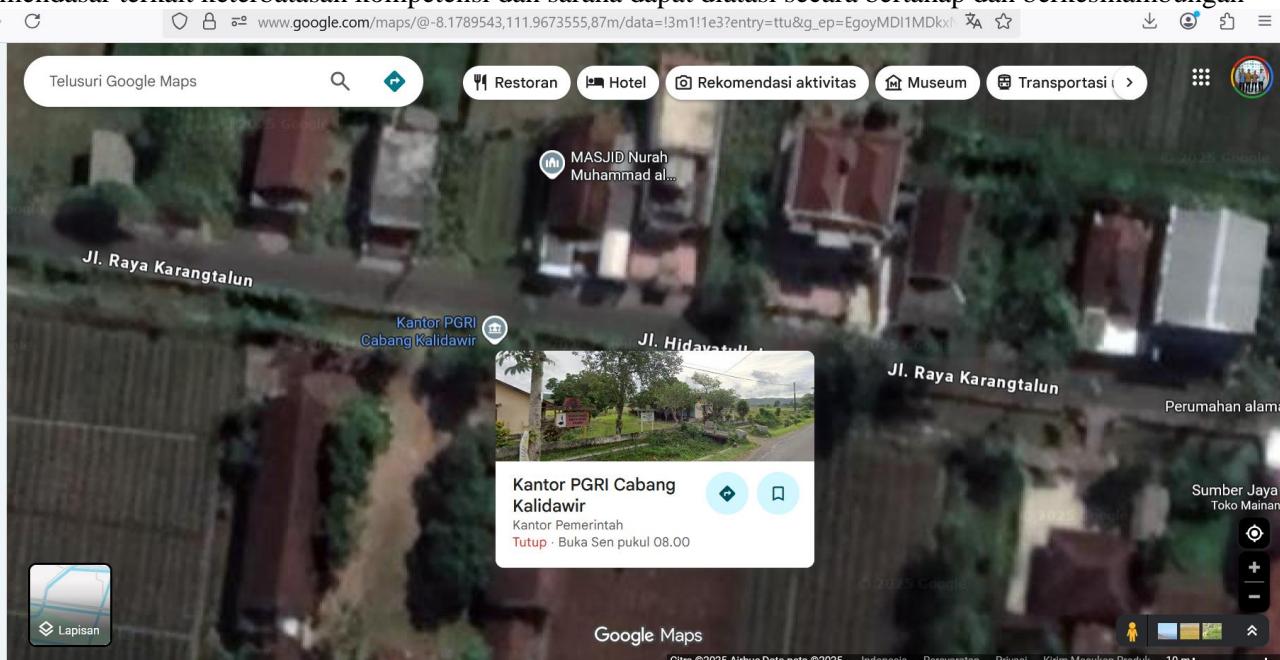
Transformasi pendidikan digital menuntut guru memiliki keterampilan dalam menyusun **modul ajar digital** serta mengembangkan **bank soal berbasis gamifikasi** yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan mendukung penerapan *deep learning*. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan masih terdapat sejumlah permasalahan yang dihadapi guru di **Komunitas Guru Penggerak (KGP) Kecamatan Kalidawir**.

Pertama, keterbatasan kompetensi digital menyebabkan sebagian guru belum mampu merancang modul ajar berbasis teknologi yang variatif dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Modul ajar yang digunakan masih cenderung konvensional, sehingga kurang mendorong kreativitas dan partisipasi aktif siswa.

Kedua, praktik evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh metode tes tertulis tradisional. Belum banyak guru yang memanfaatkan **bank soal berbasis gamifikasi**, padahal pendekatan ini dinilai lebih relevan untuk menilai motivasi, partisipasi, serta keterampilan berpikir kritis siswa.

Ketiga, keterbatasan infrastruktur, minimnya pelatihan berbasis praktik, serta kurangnya pendampingan berkelanjutan menjadi penghambat utama dalam penerapan teknologi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar dirancangnya program pengabdian masyarakat melalui workshop dan pendampingan. Fokus kegiatan diarahkan pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar digital, mengembangkan bank soal gamifikasi, serta memanfaatkan platform www.komunitasgurupenggerak.id sebagai media implementasi. Dengan demikian, diharapkan permasalahan mendasar terkait keterbatasan kompetensi dan sarana dapat diatasi secara bertahap dan berkesinambungan



Gambar 1. Denah lokasi Gedung Pusat Kegiatan Guru Kecamatan Kalidawir

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada **18–19 September 2025** di **Gedung Pusat Kegiatan Guru (PKG) Kecamatan Kalidawir**, yang selama ini berfungsi sebagai pusat koordinasi serta pengembangan kompetensi guru di wilayah tersebut. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan ketersediaan sarana pendukung, seperti ruang pertemuan yang memadai, akses listrik, dan jaringan internet yang relatif stabil untuk menunjang aktivitas berbasis digital.

Peserta kegiatan berjumlah **38 guru anggota Komunitas Guru Penggerak (KGP) Kecamatan Kalidawir**. Penetapan sasaran ini berangkat dari kebutuhan nyata para guru dalam menguasai keterampilan menyusun **modul ajar berbasis digital** dan mengembangkan **bank soal dengan pendekatan gamifikasi**. Keduanya relevan dengan arah kebijakan **Kurikulum Merdeka** serta mendorong implementasi pembelajaran berbasis *deep learning* di sekolah dasar.

Metode pelaksanaan dirancang dengan menggunakan pendekatan **participatory learning**, yakni strategi pembelajaran partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam keseluruhan proses. Dengan metode ini, guru tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan sebagai praktisi yang langsung terlibat dalam perancangan, pengujian, dan refleksi atas produk yang dihasilkan.

Tahapan kegiatan diawali dengan **sesi pengantar** yang menyajikan materi mengenai urgensi pemanfaatan teknologi dalam penyusunan modul ajar digital dan evaluasi berbasis gamifikasi. Materi disampaikan dengan pendekatan interaktif, mengaitkan isu global pendidikan abad ke-21, kebijakan nasional Kurikulum Merdeka, serta kebutuhan lokal guru di Kecamatan Kalidawir. Diskusi awal digunakan untuk menggali pengalaman peserta dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan **praktik individual**, di mana guru diarahkan menyusun modul ajar digital sederhana menggunakan perangkat laptop atau gawai. Pada tahap ini, tim pengabdi berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan teknis sekaligus memastikan setiap peserta dapat mengoperasikan aplikasi yang digunakan.

Tahap berikutnya adalah **kerja kelompok kolaboratif**. Guru dibagi ke dalam kelompok kecil untuk merancang modul ajar digital berbasis Kurikulum Merdeka serta menyusun instrumen evaluasi gamifikasi. Kolaborasi ini dimaksudkan untuk memperkuat interaksi profesional antar guru, menumbuhkan kreativitas, serta menghasilkan produk yang lebih variatif. Produk yang dihasilkan kemudian dipresentasikan dan didiskusikan melalui mekanisme *peer learning*.

Pada akhir kegiatan dilakukan **sesi refleksi bersama**. Guru diminta menyampaikan pengalaman, tantangan, serta rencana implementasi hasil workshop di sekolah masing-masing. Sesi ini juga menjadi sarana evaluasi formatif sekaligus forum penyusunan rekomendasi tindak lanjut.

Selain itu, **evaluasi kegiatan** dilakukan secara komprehensif melalui observasi langsung atas keterlibatan peserta serta kuesioner kepuasan yang mencakup aspek materi, fasilitasi, kebermanfaatan, dan kesiapan implementasi. Evaluasi ini memungkinkan penilaian yang lebih utuh, tidak hanya pada pemahaman teoretis tetapi juga keterampilan praktis yang dicapai guru.

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan ini menekankan proses pembelajaran partisipatif, kolaboratif, dan reflektif. Dengan rancangan tersebut, kegiatan pengabdian tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis guru dalam menyusun modul ajar digital dan bank soal gamifikasi, tetapi juga mendorong perubahan paradigma dari sekadar pengguna teknologi menjadi perancang pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan era digital.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop selama dua hari memperlihatkan dinamika belajar yang progresif sekaligus menegaskan efektivitas metode *participatory learning* yang diterapkan. Melalui pendekatan ini, guru tidak lagi diposisikan hanya sebagai penerima pengetahuan, tetapi sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses perancangan, praktik, dan refleksi.

Pada hari pertama, teridentifikasi adanya variasi kemampuan awal di antara peserta. Beberapa guru masih menunjukkan keraguan ketika diminta mencoba aplikasi digital untuk menyusun modul interaktif, bahkan sebagian di antaranya mengaku baru pertama kali menggunakan fitur tersebut. Kondisi ini memperlihatkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan dasar masih menghadapi kendala dari aspek literasi teknologi guru. Namun demikian, seiring dengan berlangsungnya sesi praktik individu dan kerja kelompok, kemampuan peserta mulai berkembang. Melalui pendampingan intensif, sebagian besar guru berhasil menyusun rancangan modul ajar digital sederhana yang selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Hasil ini memperkuat temuan (Febriana, 2016; Kurniawan et al., 2021; Rakib et al., 2017) bahwa praktik langsung yang diintegrasikan dengan umpan balik terarah merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan profesional guru.

Produk awal yang dihasilkan guru pada hari pertama pelaksanaan workshop, meskipun masih sederhana, memiliki signifikansi yang penting sebagai pijakan awal dalam proses penguasaan keterampilan

baru. Draft modul digital yang dirancang peserta menunjukkan adanya pergeseran dari sekadar konsumsi teknologi menuju pemanfaatan aktif dalam konteks pedagogis. Produk ini tidak hanya menjadi hasil konkret dari praktik pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga berfungsi sebagai “entry point” bagi guru untuk terus mengembangkan kualitas rancangan ajar sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Dalam kerangka akademis, capaian ini dapat dipahami melalui perspektif *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Model TPACK menggarisbawahi bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran tidak dapat ditentukan hanya oleh penguasaan teknologi semata, melainkan melalui integrasi yang seimbang antara tiga komponen utama: teknologi, pedagogi, dan konten. Teknologi memberikan sarana, pedagogi memastikan metode pembelajaran yang tepat, sedangkan konten menjamin kebermaknaan materi yang disampaikan. Dengan demikian, draft modul yang dihasilkan meskipun sederhana, telah memperlihatkan upaya awal guru untuk mengintegrasikan ketiga aspek tersebut ke dalam praktik nyata.

Lebih lanjut, keberadaan produk awal ini memiliki implikasi strategis. Pertama, ia berfungsi sebagai *scaffold* atau kerangka awal yang memungkinkan guru melakukan refleksi, revisi, dan penyempurnaan berkelanjutan. Kedua, produk ini mencerminkan kemampuan guru untuk mulai menerjemahkan teori ke dalam bentuk praktik, yang selaras dengan pendekatan *experiential learning* dalam pendidikan orang dewasa. Ketiga, hasil awal ini memperlihatkan bahwa melalui proses partisipatif dan pendampingan intensif, guru dapat membangun kepercayaan diri (self-efficacy) dalam menggunakan teknologi pendidikan yang sebelumnya dianggap rumit.

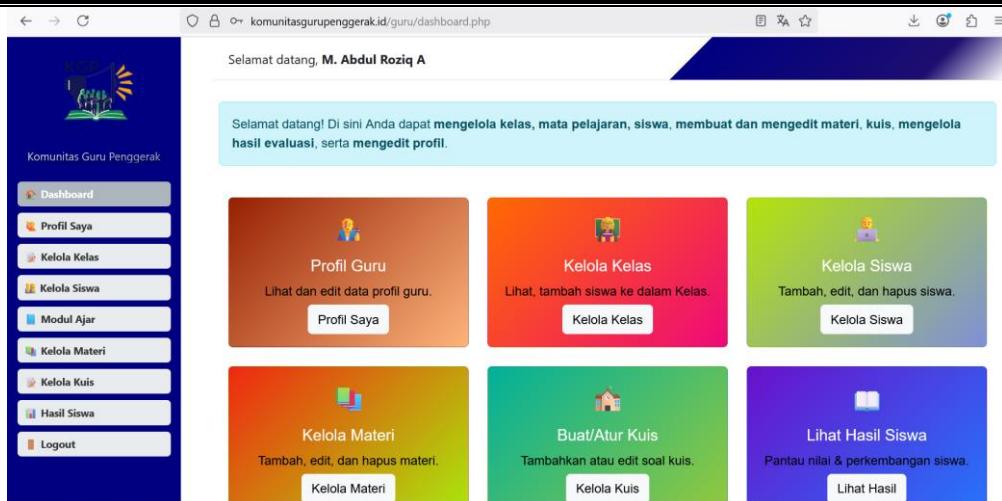
Dengan demikian, meskipun belum mencapai bentuk yang kompleks atau ideal, produk awal workshop memainkan peran fundamental dalam mendorong guru menuju tahap penguasaan yang lebih mendalam. Proses ini merepresentasikan transformasi bertahap yang meneguhkan bahwa pengembangan profesional guru harus dipahami sebagai perjalanan berkelanjutan, bukan sebagai capaian instan. Hal ini sejalan dengan konsep *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya keseimbangan antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten dalam merancang pembelajaran (Celik, 2023; Lukman et al., 2022; Rahmadi, 2019; Schmid et al., 2021)

Hari kedua kegiatan lebih difokuskan pada pengembangan instrumen evaluasi berbasis gamifikasi. Jika pada awalnya sebagian guru masih meragukan efektivitas pendekatan ini, lambat laun muncul perubahan sikap setelah mereka terlibat langsung dalam merancang soal interaktif berbasis kuis online. Suasana pelatihan menjadi lebih dinamis, diskusi berlangsung intensif, dan keterlibatan peserta semakin tinggi. Guru menilai bahwa gamifikasi memberikan variasi baru dalam evaluasi pembelajaran yang selama ini cenderung monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Hakeu et al., 2023; Nurjannah et al., 2021) yang menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, evaluasi tidak lagi dipandang sekadar proses pengukuran, tetapi juga sebagai bagian dari pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Lebih jauh, pengalaman ini mencerminkan adanya perubahan pola pikir guru, dari orientasi konvensional menuju pemanfaatan teknologi sebagai sarana menciptakan evaluasi yang kreatif. Transformasi ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya evaluasi autentik dan pembelajaran yang mendalam.

Secara umum, capaian workshop dapat dikategorikan ke dalam tiga dimensi utama. Pertama, lahirnya **produk nyata** berupa rancangan modul ajar digital dan instrumen evaluasi gamifikasi yang dapat digunakan maupun disempurnakan pada tahap berikutnya. Kedua, adanya **peningkatan keterampilan digital**, khususnya terkait penggunaan aplikasi sederhana dalam pembuatan modul ajar dan instrumen evaluasi berbasis kuis online. Ketiga, **perubahan mindset**, yaitu tumbuhnya kesadaran baru bahwa penggunaan teknologi dan gamifikasi bukanlah sesuatu yang rumit, melainkan strategi yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Capaian tersebut sejalan dengan prinsip *andragogy* yang dikemukakan (Rakib et al., 2017), bahwa pembelajaran orang dewasa akan lebih efektif apabila berbasis pada pengalaman nyata dan relevan dengan kebutuhan mereka. Guru sebagai pembelajar dewasa tidak hanya mencari pengetahuan baru, melainkan solusi praktis yang dapat langsung diaplikasikan di kelas. Dengan demikian, ketika guru merasakan manfaat konkret dari penggunaan modul digital dan gamifikasi, motivasi mereka untuk mengadopsi serta mengintegrasikan pendekatan ini dalam pembelajaran akan semakin kuat. Lebih lanjut, pengalaman praktik langsung yang berlangsung dalam suasana kolaboratif turut meningkatkan *self-efficacy* guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara berkelanjutan.



Gambar 2. Aplikasi modul ajar online dan bank soal gamifikasi

Sumber. www.komunitasgurupenggerak.id

Ilustrasi yang ditampilkan merepresentasikan sebuah aplikasi sederhana yang dikembangkan untuk mendukung guru dalam mengelola perangkat pembelajaran secara lebih terintegrasi. Meskipun capaian yang diperoleh cukup menggembirakan, proses implementasi kegiatan tidak terlepas dari sejumlah kendala yang perlu dicermati secara kritis. Pertama, keterbatasan durasi workshop yang hanya berlangsung selama dua hari mengakibatkan padatnya materi serta intensitas praktik, sehingga tidak semua peserta memiliki kesempatan memadai untuk mengeksplorasi fitur aplikasi secara mendalam. Kedua, terdapat heterogenitas kemampuan awal di antara peserta. Sebagian guru menunjukkan adaptasi yang relatif cepat terhadap penggunaan teknologi, sementara sebagian lainnya masih membutuhkan pendampingan lebih intensif untuk dapat menguasai langkah-langkah dasar. Ketiga, kendala teknis berupa keterbatasan infrastruktur internet yang tidak selalu stabil juga menjadi hambatan, khususnya ketika peserta harus melakukan sinkronisasi data pada aplikasi berbasis daring.

Kondisi ini mengindikasikan pentingnya tindak lanjut berupa pendampingan berkelanjutan setelah workshop berakhir. Hal ini sejalan dengan pandangan (Febriana, 2016; Kurniawan et al., 2021) yang menegaskan bahwa pengembangan profesional guru bersifat berproses dan tidak dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Proses tersebut menuntut adanya latihan berulang, refleksi mendalam, serta dukungan sistematis baik dari komunitas profesional maupun pemangku kebijakan pendidikan.

Dari perspektif akademik, kegiatan ini memberikan kontribusi yang relevan terhadap diskursus mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya terkait pengembangan bahan ajar digital dan penerapan gamifikasi. Hasil workshop memperlihatkan bahwa pendekatan *participatory learning* bukan hanya meningkatkan kapasitas teknis guru, tetapi juga memfasilitasi perubahan sikap terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan. Temuan ini selaras dengan konsep *deep learning* yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif, pembelajaran bermakna, serta kemampuan adaptif dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 (Kurniawan et al., 2021) dengan demikian, kegiatan ini dapat dipandang sebagai bentuk hilirisasi pengetahuan akademik yang berhasil dioperasionalkan dalam praktik nyata di kelas, sekaligus memperkuat jembatan antara teori pendidikan dan implementasi di lapangan.

Secara praktis, pelaksanaan workshop berbasis komunitas guru (KGP) terbukti efektif dalam memperkuat kolaborasi profesional, membangun jaringan inovasi, serta menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih partisipatif. Melalui forum ini, guru memperoleh ruang untuk saling berbagi pengalaman, memberikan dukungan, dan membangun kepercayaan diri dalam mencoba model pembelajaran yang lebih kreatif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa strategi pengembangan profesional berbasis komunitas mampu menjembatani kesenjangan antara kebijakan inovasi pendidikan dengan realitas pembelajaran di sekolah. Guru tidak lagi diposisikan hanya sebagai penerima kebijakan, melainkan juga sebagai agen perubahan yang berperan aktif dalam mengadaptasi dan mengembangkan inovasi sesuai dengan kebutuhan lokal.

Oleh karena itu, kesinambungan kegiatan serupa menjadi sangat penting guna menjaga momentum transformasi, memperluas dampak, dan mendorong terwujudnya pendidikan yang lebih inklusif, adaptif,

serta kontekstual. Dalam konteks ini, workshop bukan hanya sekadar forum pelatihan, melainkan wahana kolaboratif untuk menumbuhkan budaya belajar sepanjang hayat bagi guru, sekaligus memperkuat kapasitas institusional dalam menjawab tantangan pendidikan era digital.



Gambar 3. Kegiatan Workshop Penyusuan Modul Ajar Online Dan Bank Soal Berbasis Gamifikasi

Gambar tersebut menunjukkan peserta begitu antuasias 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 pembelejaran yang *miningfull*, *mindfull*, dan *joyfull*.

Tabel 1. Evaluasi pelaksanaan workshop dan pendampingan pembuatan modul ajar online dan penyusunan bank soal berbasis gamifikasi

No	Aspek	Butir Item	Jumlah	%
			Pemberi Skor 4	Pemberi Skor 4
1.	Aspek Penyelenggaraan	Ketepatan waktu pelaksanaan kegiatan	26	68
		Keteraturan dan kelancaran jalannya acara	30	78
		Kinerja panitia dalam memberikan pelayanan kepada peserta	31	81
		Ketersediaan sarana dan prasarana (ruang, alat presentasi, konsumsi, dll.)	35	92
		Kenyamanan tempat kegiatan	33	86
2.	Aspek Materi	Kesesuaian materi dengan tema kegiatan (<i>deep learning</i> , modul ajar online, gamifikasi)	34	89
		Kejelasan penyajian materi oleh narasumber	32	84
		Kemanfaatan materi bagi pengembangan kompetensi guru	34	89
		Relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran	31	81

	di sekolah				
	Keterpaduan antara teori dan praktik yang disampaikan	33	86		
	Penguasaan materi oleh narasumber	34	89		
	Metode penyampaian yang digunakan	33	86		
3. Aspek Narasumber	Kemampuan narasumber berinteraksi dengan peserta	34	89		
	Keterbukaan narasumber dalam diskusi dan menjawab pertanyaan	35	92		
	Kegiatan ini menambah pengetahuan saya tentang pendekatan <i>deep learning</i>	34	89		
4. Aspek Manfaat Kegiatan	Kegiatan ini menambah keterampilan saya dalam menyusun modul ajar online	33	86		
	Kegiatan ini menambah wawasan saya dalam Menyusun bank soal berbasis gamifikasi	32	84		
	Kegiatan ini bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah saya	34	89		

Sumber. Data olahan hasil evaluasi pelaksanaan PkM 2025

V. KESIMPULAN

Program pengabdian melalui workshop *Pendampingan Penyusunan Modul Ajar Online dan Bank Soal Berbasis Gamifikasi* di KGP Kecamatan Kalidawir menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi guru pada dua ranah penting, yakni penguasaan keterampilan digital dan pengembangan inovasi evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini menghasilkan produk nyata berupa rancangan awal modul ajar digital serta instrumen evaluasi berbasis gamifikasi yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka dan prinsip *deep learning*. Lebih dari itu, workshop ini turut mendorong perubahan pola pikir guru dari pendekatan pembelajaran konvensional menuju strategi yang lebih kreatif, bermakna, reflektif, dan menyenangkan. Penerapan metode *participatory learning* terbukti efektif dalam menumbuhkan kolaborasi dan meningkatkan motivasi, yang tercermin dari tingkat kepuasan peserta di atas 80%. Walaupun terdapat kendala berupa keterbatasan waktu, variasi kemampuan awal, dan masalah teknis infrastruktur, kegiatan ini tetap memberikan dampak positif yang signifikan. Potensi pengimbasan ke komunitas guru lain pun terbuka lebar, sehingga KGP dapat diposisikan sebagai ruang strategis dalam pengembangan profesionalisme guru sekaligus penguatan praktik pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kemendiktisainteks yang telah memberikan pendanaan Pengabdian kepada Masyarakat tahun anggaran 2025 ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Mitra pengabdian yakni Komunitas Guru Penggerak (KGP) Kecamatan Kalidawir 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>
- Asrori, M. A. R., Koiriyah, K., & Purwananti, Y. S. (2023). Pengembangan Konten Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Efektor*, 10(2). <https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20399>
- 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., & Muhammahan, 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., & Pribadi, 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>
- Prasetyo, C. D., Suja'i, I. S., & Asrori, M. A. R. (2021). Pengaruh Gaya Belajar, Minat Belajar, dan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 1 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3).
- 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>