

Optimalisasi Teknologi Digital untuk Menyusun Media Pembelajaran berbasis Gamifikasi di Madrasah

Zumrotus Sa'diyah¹, Dewi Niswatul Fitriyah¹, Fahru Rozi², Fatia Ainur Rosyida³

¹ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

² Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

³ Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, Indonesia

Email: ¹zumrotus@unigiri.ac.id, ²dewiniswatul@unigiri.ac.id, ³fahrurozi@unigiri.ac.id, ⁴fatia.ainur@gmail.com

(*: coresponding author)

Abstrak—Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Temayang sebagai salah satu lembaga pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan baik, salah satunya yaitu dengan melengkapi fasilitas pembelajaran seperti tv digital di setiap kelas, jaringan wifi, sound audio dll. Yang diharapkan dapat menjadi support system pembelajaran digital. Namun pada penggunaannya terdapat kendala sehingga pembelajaran kurang maksimal karena keterbatasan guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital, dan memanfaatkan youtube sebagai sarana media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang maksimal. Maka dengan demikian perlu ada pendampingan kepada guru di MI Nurul Huda Temayang tentang penyusunan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital yang mengintegrasikan platform kodolor, word wall, google sites menjadi media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru MI Nurul Huda Temayang dalam memanfaatkan teknologi digital untuk merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik, menghasilkan produk media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas serta meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil pendampingan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibuktikan dengan kemampuan membuat media digital. Sebelum pendampingan, hanya 20% guru yang mampu membuat media digital sederhana. Setelah kegiatan, 93% guru berhasil membuat minimal satu produk media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan platform kodolor, word wall, dan google sites, sementara tingkat keuasan peserta berdasarkan angket evaluasi, 94% peserta menyatakan puas terhadap materi dan metode pendampingan yang diberikan.

Kata kunci: *Tecnologi; Digital; Media; Pembelajaran; Gamifikasi.*

Abstract—Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Temayang as one of the educational institutions that continues to strive to improve the quality of learning well, one of which is by completing learning facilities such as digital TV in each class, wifi network, sound audio etc. Which is expected to be a support system for digital learning. However, in its use there are obstacles so that learning is not optimal due to the limitations of teachers in compiling digital-based learning media and utilizing YouTube as a means of learning media so that learning is not optimal. Therefore, there is a need for mentoring for teachers at MI Nurul Huda Temayang on the preparation of learning media that utilizes digital technology that integrates the Kodolor platform, word wall, google sites into gamification-based learning media. This activity aims to improve the competence of MI Nurul Huda Temayang teachers in utilizing digital technology to design interactive and interesting learning media, producing gamification-based learning media products that can be used directly in the learning process in the classroom and increasing student motivation and learning participation through the application of more interactive learning media. The results of the mentoring show a significant increase as evidenced by the ability to create digital media. Before mentoring, only 20% of teachers were able to create simple digital media. After the activity, 93% of teachers succeeded in creating at least one gamification-based learning media product using the Kodolor platform, word wall, and Google Sites, while the level of participant satisfaction based on the evaluation questionnaire, 94% of participants stated that they were satisfied with the materials and mentoring methods provided.

Keywords: *Digital; Technology; Instructional; Media; Gamification.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam penyediaan fasilitas pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Fasilitas seperti televisi digital, jaringan Wi-Fi, dan sistem suara (sound system) kini menjadi sarana penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar di lembaga pendidikan. Penggunaan perangkat teknologi tersebut tidak hanya meningkatkan kenyamanan belajar, tetapi juga memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis digital yang kolaboratif dan menarik bagi peserta didik, serta memperkuat kesiapan madrasah dalam menghadapi era digitalisasi pendidikan.

Untuk menghadapi era digitalisasi, guru memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan zaman (Danti et al., 2023). Perkembangan teknologi yang pesat telah mengubah cara belajar siswa, di mana informasi dapat dengan mudah diakses melalui berbagai platform digital (Darmansyah et al., 2023). Namun, kehadiran guru tetap tidak tergantikan karena mereka berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa dalam memahami dan menyaring informasi dengan benar. Selain itu, guru juga bertanggung jawab dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran (Dewi Niswatul Fitriyah et

al., 2022). Dengan pendekatan yang tepat, guru dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi dalam dunia yang semakin berbasis teknologi (Suttrisno et al., 2024).

Selain sebagai fasilitator, guru juga memiliki peran sebagai motivator dan penggerak dalam meningkatkan minat belajar siswa (Fithriyah et al., 2024). Di era digital, tantangan terbesar dalam pendidikan bukan hanya bagaimana menyampaikan materi, tetapi juga bagaimana membuat siswa tetap fokus dan tertarik dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video edukatif, aplikasi pembelajaran, serta gamifikasi, dapat menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan (Hardiansyah et al., 2024). Guru yang mampu mengadaptasi teknologi dalam metode pengajarannya akan lebih mudah menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar yang berbeda (Kurniawan, 2024). Oleh karena itu, kehadiran guru yang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi akan sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta membentuk generasi yang siap menghadapi perkembangan global (Marlita et al., 2024).

Perkembangan teknologi memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Inovasi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan zaman (Puspita, 2022). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (Safitri & Aziz, 2022). Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Shelvia Amanda et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Sintiya et al., 2021).

Berdasarkan hasil studi awal MI Nurul Huda Temayang sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melengkapi fasilitas pembelajaran dan upgrade keilmuan tenaga pendidik untuk menanggapi perkembangan teknologi yang semakin maju MI Nurul Huda Temayang berupaya melengkapi fasilitas di kelas dengan smart tv, wifi dan audio sound system dengan harapan dapat menjadi penunjang pembelajaran di era digital. Namun dalam implementasinya fasilitas yang telah disiapkan kurang digunakan secara maksimal karena mayoritas guru belum bisa mengintegrasikan pembelajaran dengan digitalisasi sehingga pembelajaran kurang maksimal. Dengan demikian perlu adanya kegiatan pendampingan untuk guru sebagai ujung tombak pembelajaran dalam Menyusun media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan platform yang mudah diakses seperti *google sites*, *kodolor*, *word wall* dll yang diharapkan guru dapat menyusun media pembelajaran secara mandiri sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga pembelajaran dapat lebih maksimal.

Mengembangkan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Namun, dalam implementasinya, masih terdapat kendala yang dihadapi oleh para pendidik, terutama dalam hal keterampilan teknis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Banyak guru yang belum familiar dengan konsep gamifikasi serta bagaimana mengintegrasikan elemen permainan ke dalam materi pelajaran secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendampingan untuk membantu guru dalam memahami dan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi agar dapat diterapkan dengan optimal di kelas.

Sebagai penelitian terdahulu beberapa penelitian terkait antara lain; Dewi et al telah melakukan kegiatan yang serupa dalam hasil penelitiannya dengan mengembangkan media pembelajaran. Akan tetapi pengembangannya dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda yaitu articulate storyline (Sumarni et al., 2024). Hasil penelitiannya telah menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Articulate Storyline 3 pada materi Days and Months untuk kelas IV di MI Islamiyah Banat Senori, Kabupaten Tuban, berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini dirancang dengan fitur interaktif, seperti animasi, kuis, dan audio, yang membuat siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Hasil uji validitas oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan kategori "sangat baik". Selain itu, uji coba pada siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa secara interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan pengembangan lebih lanjut dengan mengembangkan media pembelajaran yang mengintegrasikan dua aplikasi yaitu google sites dan aplikasi wordwall sehingga akan mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dengan basis gamifikasi.

Sri et al, penelitian berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (Suriaman et al., 2024) hasil penelitian sama sama mengembangkan media pembelajaran namun fokus dengan hasil video pembelajaran sebagai upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa, menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan dengan fokus semua produk video pembelajaran, penelitian ini fokus dengan aplikasi membuat dan mengedit video saja tidak ada evaluasi. Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut dan permasalahan yang terjadi di MI Nurul Huda Temayang maka fasilitator menginisiasi untuk membuat kegiatan pendampingan penyusunan media pembelajaran

interaktif berbasis gamifikasi untuk guru MI Nurul Huda Temayang.

Pendampingan penyusunan media pembelajaran ini bertujuan untuk membekali para guru dengan pemahaman yang mendalam tentang konsep gamifikasi serta keterampilan teknis dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi google sites yang diintegrasikan dengan aplikasi Wordwall yang menarik dan interaktif. Proses pendampingan dilakukan secara sistematis melalui berbagai tahapan, mulai dari pelatihan konsep gamifikasi, dan perancangan media pembelajaran. Dengan adanya pendampingan ini, diharapkan para guru dapat menyusun media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (iM. Mahmubi, 2025).

Media pembelajaran berbasis gamifikasi yang diterapkan dalam media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar melalui mekanisme yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman (Febrian & Nasution, 2024). Dalam konteks pembelajaran di MI Nurul Huda Temayang, pendekatan ini sangat relevan karena dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Dengan adanya elemen permainan, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas, mencapai target pembelajaran, serta memperoleh umpan balik yang lebih cepat dan bermakna. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Selain manfaat bagi siswa, pendampingan ini juga memberikan dampak positif bagi guru dalam meningkatkan kompetensi profesional mereka. Guru akan lebih memahami bagaimana menyusun materi pembelajaran dengan pendekatan inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Lebih dari itu, mereka juga akan lebih siap menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi dalam pendidikan, seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan teknologi secara kreatif. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam bentuk peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga manfaat jangka panjang dalam mendukung transformasi pendidikan di MI Nurul Huda Temayang.

Secara keseluruhan, pendampingan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi ini merupakan langkah strategis dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Dengan dukungan pelatihan yang terarah dan implementasi yang sistematis, diharapkan para guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Keberhasilan program ini juga bergantung pada kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk tenaga pendidik, siswa, serta dukungan dari pihak sekolah. Dengan adanya sinergi yang baik, MI Nurul Huda Temayang dapat menjadi contoh dalam penerapan teknologi pendidikan yang inovatif dan berdaya guna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kegiatan pendampingan penyusunan media pembelajaran ini bukan hanya dilakukan oleh dosen saja, akan tetapi juga melibatkan mahasiswa sebagai anggota. Sehingga kegiatan pengabdian ini memiliki kaitan yang erat dengan program MBKM diantaranya adalah pengembangan kompetensi mahasiswa. Dimana mahasiswa dapat belajar secara tidak langsung diluar kampus. Mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian ini akan mendapatkan pengalaman praktis yang memperkaya kompetensi mereka, baik dalam penyusunan media pembelajaran maupun dalam penggunaan aplikasi. Pengalaman ini relevan dengan tujuan MBKM untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja dengan keterampilan nyata.

Meskipun MI Nurul Huda Temayang memiliki infrastruktur yang memadai untuk mendukung penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi tersebut secara optimal. Banyak guru yang masih terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional dan belum sepenuhnya memahami bagaimana mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam proses belajar mengajar. Kurangnya pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan menyebabkan pemanfaatan teknologi yang tersedia belum maksimal. Oleh karena itu, pendampingan ini menjadi prioritas untuk meningkatkan literasi digital serta keterampilan teknis guru dalam menggunakan berbagai platform dan aplikasi yang mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi.

Selain aspek keterampilan guru, tantangan lainnya adalah bagaimana memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan benar-benar efektif dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman dan respons yang sama terhadap teknologi dalam pembelajaran, sehingga guru perlu memahami strategi yang tepat dalam menggunakannya. Pendampingan ini bertujuan untuk membantu guru dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa secara optimal. Dengan adanya dukungan infrastruktur yang sudah tersedia, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam mengimplementasikan teknologi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif serta bermakna bagi siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode *Participatory Action Research (PAR)*, *Participatory Action Research is a systematic approach to investigation that enables people to find effective solutions to problems they confront in their everyday lives*, artinya PAR merupakan pendekatan sistematis untuk membantu masyarakat menemukan solusi efektif terhadap permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Afnilamsari, 2024). Menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi implementasinya PAR memiliki 4 tahapan yaitu *To Know*, *To Understand*, *To Plann*, dan *To Act* (Gede Doddy et al., 2025).

Tahapan yang pertama adalah *To Know* (mengenali kondisi) yang berarti mengetahui kondisi permasalahan nyata di sekolah mitra terkait media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif, pengumpulan data dilakukan dengan observasi kegiatan belajar mengajar dan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru kelas. Tahap kedua *To Understand* yang berarti memahami problematika pembelajaran khususnya pada media pembelajaran interaktif, berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara maka didapatkan sebuah hasil bahwa terdapat beberapa problem yang dialami oleh para guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang baik. Salah satu masalahnya adalah terdapat pada kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis IT. Setelah memahami problem yang terjadi, maka tahapan ketiga adalah *to Plann* yang berarti merencanakan pemecahan masalah sebagai solusi.

Rencana yang akan dilakukan adalah dengan memberikan pendampingan terhadap guru untuk dapat Menyusun media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan platfoam yang mudah diakses. Pada tahap keempat sebagai tahapan terakhir yaitu *to Act* yang berarti melakukan sebuah rencana pada tahap *to Plann*. Agar lebih mudah dipahami berikut tahapan-tahapan kegiatan pengabdian Masyarakat tentang pendampingan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi kepada guru MI Nurul Huda Temayang:

Tabel 1. Tahapan-tahapan kegiatan pengabdian Masyarakat tentang pendampingan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi kepada guru MI Nurul Huda Temayang.

No	Langkah	Deskripsi
1	<i>To Know</i> Studi awal permasalahan	Observasi dan wawancara kegiatan pembelajaran di kelas
2	<i>To Understand</i> Identifikasi Kebutuhan dan Tujuan	Melakukan diskusi dengan tim pendidik untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, materi ajar, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran, permasalahan dalam media pembelajaran
3.	<i>To Plann</i> Merencanakan solusi	Merumuskan rencana solusi yang kemudian dikomunikasikan dengan kepala sekolah, yaitu merencanakan kegiatan pelatihan untuk guru tentang menyusun media pebelajaran intraktif, Memilih platfoam media pembelajaran yang dapat digunaka dengan mudah. Mendesain rencana kegiatan pelatihan
4	<i>To Act</i> Melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan.	Melaksanakan kegiatan Workshop pendampingan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk guru MI Nurul Huda Temayang.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Adapun data kualitatif berupa hasil dari observasi awal, wawancara, pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi sampai dengan tahap pendampingan terhadap guru yang ada di sekolah mitra. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Dalam kegiatan observasi ini terdapat instrument observasi yang memfokuskan terhadap permasalahan dan kondisi lingkungan. Selanjutnya teknik wawancara disesuaikan dengan instrument wawancara yang telah disediakan untuk mendapatkan data tentang seberapa jauh pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki terhadap media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dianalisis melalui tiga tahap yakni reduksi data, penyajian, dan penyimpulan. Setelah data kualitatif terkumpul, dilakukan reduksi data dengan cara menyeleksi kesesuaian data dengan spesifikasi produk yang diharapkan. Setelah itu, data disajikan dalam bentuk tabel agar lebih jelas untuk dianalisis. Terakhir, dilakukan penyimpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang memadukan Google Sites dan Wordwall dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Mahmubi yang menyatakan bahwa Gamifikasi dapat membentuk pengalaman belajar yang menarik (Alif, 2024). Google Sites berfungsi sebagai platform utama yang menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, video, serta tautan ke berbagai sumber belajar. Halaman-halaman dalam Google Sites dapat disusun secara terstruktur, memungkinkan siswa untuk mengakses materi sesuai kebutuhan mereka. Febrian et al menegaskan terkait konsep Google Sites dapat dengan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran (Febrian & Nasution, 2024). Sementara itu, Wordwall melengkapi media ini dengan berbagai permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan simulasi interaktif yang membantu siswa menguji pemahaman mereka secara langsung dalam suasana yang lebih menyenangkan dan menantang. Afnilamsari juga melaporkan dalam hasil penelitiannya bahwa penerapan permainan Wordwall dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengingat serta mengimplementasikan segala sesuatu yang telah dipelajari selama di dalam kelas (Afnilamsari, 2024).

Spesifikasi media ini mencakup tampilan yang user-friendly dan responsif, sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Google Sites memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi, termasuk integrasi dengan video pembelajaran, dokumen interaktif, serta latihan soal dari Wordwall yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Sementara itu, Wordwall juga telah menyediakan berbagai jenis permainan dengan fitur analitik yang memungkinkan guru untuk memantau progres siswa secara real-time. Dengan kombinasi ini, media pembelajaran menjadi lebih adaptif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

Salah satu solusi utama yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi MI Nurul Huda Temayang adalah dengan mengadakan pendampingan intensif bagi para guru dalam penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Deddy et al yang telah memaparkan bahwa upaya yang diterapkan SD Banjar dalam menghadapi permasalahan rendahnya keterampilan Gamifikasi sebagai salah satu implementasi pembelajaran abad 21 adalah pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (Gede Doddy et al, 2025). Kegiatan endampingan yang dilakukan telah mencakup pelatihan tentang konsep gamifikasi, penggunaan teknologi pendidikan, serta strategi implementasi dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu diberikan kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan berbagai platform digital dan aplikasi pembelajaran interaktif agar mereka lebih terbiasa dan percaya diri dalam menggunakannya di kelas. Melalui bimbingan teknis yang berkelanjutan, guru dapat lebih memahami cara mengembangkan materi ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa.

Selain pendampingan, sekolah juga dapat membentuk komunitas belajar bagi para guru untuk saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kolaborasi antara guru akan membantu mereka menemukan solusi bersama atas tantangan yang dihadapi serta memperkaya wawasan mereka dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, pihak sekolah dapat menyediakan panduan atau modul yang dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Evaluasi berkala juga perlu dilakukan untuk memastikan efektivitas penerapan gamifikasi dalam pembelajaran serta melakukan perbaikan yang diperlukan. Dengan kombinasi pendampingan, kolaborasi antar guru, serta dukungan dari sekolah, implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi di MI Nurul Huda Temayang dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan.

Keberhasilan dalam penyusunan media pembelajaran ini dapat diukur dengan mengukur seberapa jauh progress yang mampu dilakukan oleh para guru dalam membuat media. Pengukuran ini dilakukan dengan membuat instrumen penilaian dengan menetapkan kriteria-kriteria sebagai berikut :

Tabel 2. Rubrik penilaian media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi

Aspek	Kriteria Penilaian		
	3	2	1
Media pembelajaran berbasis digital	Aplikasi yang digunakan untuk membuat media sesuai dan mengintegrasikan 2 atau lebih aplikasi.	Aplikasi yang digunakan untuk membuat media sesuai	Aplikasi yang digunakan untuk membuat media kurang sesuai
Media mudah digunakan	Media sangat mudah digunakan.	Media lumayan mudah digunakan	Media sulit digunakan
Kemanfaatan media	Media sangat membantu siswa dalam memahami materi	Media cukup membantu siswa dalam memahami materi	Media tidak membantu siswa dalam memahami materi

Kemenarikan tampilan	Media sangat menarik	Media cukup menarik	Media tidak menarik
Konsep gamifikasi terintegrasi dalam media	Konsep gamifikasi sangat terintegrasi dalam media.	Konsep cukup terintegrasi dalam media.	Konsep gamifikasi tidak terintegrasi dalam media.

Pendampingan ini dilakukan kepada seluruh guru yang ada di sekolah mitra guna memberikan wawasan terkait media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi secara mendalam dan menyeluruh. Selain itu pendampingan ini juga akan mengajarkan bagaimana cara membuat atau menyusun media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, sehingga luaran dari pengabdian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang disusun oleh para guru yang ada di sekolah mitra. Adapun bentuk kegiatan pendampingan didokumentasikan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Saat Pelatihan Berlangsung



Gambar 2. Tim Fasilitator



Gambar 3. Kebersamaan Peserta Dan Tim Fasilitator

Dalam mencapai keberhasilan kegiatan pendampingan ini, maka seluruh elemen yang ada dalam sekolah mitra harus memiliki kontribusi yang besar. Semua elemen khususnya adalah guru yang ada di sekolah mitra yakni MI Nurul Huda Temayang harus memiliki keinginan yang kuat untuk terus belajar yaitu dengan menghadiri berbagai pelatihan-pelatihan ataupun pendampingan-pendampingan. Setelah adanya pendampingan ini diharapkan kemanfaatannya akan terus berlanjut. Hal ini senada dengan hasil penelitian Alif yang memaparkan bahwa guru tidak hanya mampu menyusun media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi saja akan tetapi memiliki kreativitas yang tinggi serta keinginan yang kuat untuk dapat menyusun media-media serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran (Alif, 2024). Dalam kegiatan ini para guru di sekolah mitra sangat berpartisipasi aktif dalam menyusun media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang ditunjukkan dengan kegiatan berkolaborasi antar sesama guru untuk menyusun media sekaligus berkolaborasi dengan peneliti untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi di MI Nurul Huda Temayang telah menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Melalui tahap pelatihan, perancangan, review dan pendampingan secara berkelanjutan, guru bisa memperoleh pemahaman dengan mendalam tentang konsep gamifikasi serta keterampilan teknis dalam mengintegrasikan aplikasi seperti Google Sites dan Wordwall. Dengan demikian, media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi lebih interaktif, responsive, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman sesuai kebutuhan karakteristik mereka. Melalui kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan tersebut sangat memberi kontribusi untuk memperkuat kolaborasi serta kolaboratif antar guru, dan membangun komunitas belajar yang saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik. Pendekatan ini tidak hanya dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam jangka pendek saja, melainkan juga dapat mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran berbasis teknologi dan inovatif. Maka dari itu, melalui kegiatan pendampingan menjadi langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan di MI Nurul Huda Temayang, serta dapat memperkuat kesiapan guru menghadapi tantangan dunia digital dan era kurikulum merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnilamsari, C. (2024). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I di SDN Jajar Tunggal III Surabaya pada Materi Menyusun Huruf Menjadi Kata. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 147–151. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.26>
- Alif, N. (2024). *Kreativitas Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Fala Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur*. 03(01), 1–9.
- Danti, D. R., Cahyono, B. E. H., & Tryanasari, D. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 864–871.
- Darmansyah, A., Susanti, A., & Rahman, A. A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Finansial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3630–3645. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6349>
- Dewi Niswatul Fithriyah, Sutrisno, Nurul Mahruzah Yulia, & Fiki Dzakiyyatul Aula. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Selama Pandemi Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 173–180. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.275>
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159.
- Fithriyah, D. N., Habibullah, M. R., & Istiqomah, A. D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Materi Days and Months Kelas Iv Di Mi Islamiyah Banat Senori Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 190–197. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1268>
- Gede Doddy Tisna MS, Gede Eka Budi Darmawan, L. I. M. (2025). *Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Model Pembelajaran Inovatif Bagi Guru-Guru di Kecamatan Banjar*. 9(November 2024), 1469–1476.
- Hardiansyah, H., Asmawi, U. S., Kamil, N., Miftakhuiddin, M., & Darmansyah, A. (2024). Pengembangan LKPD Interaktif Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pendidikan Dan Sains (JUPISI)*, 3(2), 49–54. <https://doi.org/10.63494/jupisi.v3i2.188>
- iM. Mahmubi, H. (2025). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Kurniawan, A. (2024). Pengembangan E-modul Berbasis Android Menggunakan Teknologi AI (Artificial Intelligence) pada Materi Media dan Produksi. *DEVOSI: Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(2), 27–34.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Puspita, E. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Construct 2 Untuk Siswa Kelas V*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Sintiya, M. W., Astuti, E. P., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Etnomatematika Motif Batik Adi Purwo untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 06(01), 1–15. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Suriaman, S., Hariati, S., Salim, I. A., & Haris, H. (2024). Pengaruh Team-Based Project Terhadap Keterampilan Komunikasi, Kolaborasi, dan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 21(1), 47. <https://doi.org/10.24114/jk.v21i1.53057>

Suttrisno, S., Elmuna, F. N., & Fithriyah, D. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) Berbasis Kearifan Lokal Bojonegoro terhadap Literasi Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 629–634. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3087>