



Pendampingan Guru dalam Peningkatan Metode Pembelajaran Interaktif

Aji Primajaya*, E. Haodudin Nurkifli, Agung Susilo Yuda Irawan, Betha Nurina Sari, Purwantoro, Adhi Rizal, Irfan Sriyono Putro
Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang, Indonesia



DOI: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v5i2.626>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 29 Oktober 2025

Revisi Akhir: 27 November 2025

Disetujui: 30 November 2025

Terbit: 20 Desember 2025

Kata Kunci:

Pelatihan Guru;

Pembelajaran interaktif;

Pendampingan.



ABSTRAK

Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat ditentukan oleh efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran interaktif penting untuk mendorong partisipasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, hasil observasi awal di Yayasan Al-Mukarromah Karawang menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum menguasai penggunaan media pembelajaran interaktif dan masih mengandalkan metode konvensional. Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru, memperkenalkan penggunaan GimKit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi, dan membekali guru dengan kemampuan merancang evaluasi belajar yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan PKM mencakup analisis kebutuhan mitra, penyusunan modul pelatihan, pelaksanaan sesi praktik penggunaan GimKit, serta evaluasi efektivitas pelatihan melalui kuesioner umpan balik. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dalam mengembangkan pembelajaran interaktif serta menunjukkan antusiasme tinggi untuk mengimplementasikannya di kelas. Dengan demikian, program ini berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di Yayasan Al-Mukarromah sekaligus mendukung percepatan transformasi digital di lingkungan pendidikan dasar dan menengah.

PENDAHULUAN

Efektivitas proses belajar mengajar dapat diwujudkan melalui penerapan metode pembelajaran interaktif. Guru memegang peran krusial dalam menciptakan lingkungan kelas yang aktif dan menarik bagi peserta didik. Pendampingan kepada guru penting dilakukan agar mereka dapat mengembangkan konten pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Ratnaningsih et al., 2023). Sejalan dengan hal tersebut, peningkatan literasi digital guru juga menjadi faktor penting dalam mendukung pembelajaran abad ke-21, terutama dalam pemanfaatan media ajar berbasis teknologi. Wulanjani, Arvianti, dan Yunianti menegaskan bahwa pelatihan literasi digital mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran daring secara kreatif dan efektif (Wulanjani et al., 2022). Oleh karena itu, pendampingan bagi guru menjadi kebutuhan mendesak dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Yayasan Al-Mukarromah.

Sebagai lembaga pendidikan, Yayasan Al-Mukarromah memiliki fungsi strategis untuk membentuk generasi muda yang kompetitif. Meskipun demikian, pelaksanaan proses pembelajaran di yayasan ini masih menghadapi berbagai kendala, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran interaktif. Salah satu faktor utama adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan tenaga pendidik dalam mengintegrasikan teknologi serta strategi pembelajaran yang inovatif dan beragam (Maskur, 2023).

Yayasan Al-Mukarromah masih menghadapi kendala dalam peningkatan kapasitas guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang interaktif. Guru masih menerapkan metode konvensional yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga motivasi belajar mereka belum optimal. Berdasarkan observasi awal dan kebutuhan mitra, diketahui bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan media pembelajaran interaktif dan belum percaya diri menggunakan teknologi digital dalam evaluasi kelas. Selain itu, dari hasil wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa belum ada guru yang merasa percaya diri menggunakan media digital untuk evaluasi pembelajaran di kelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menguasai media pembelajaran interaktif masih rendah, sehingga diperlukan pendampingan terstruktur untuk meningkatkan literasi digital dan kompetensi pedagogis mereka.

Untuk mengatasi hal ini, program pendampingan guru dirancang secara khusus untuk meningkatkan keterampilan dalam menerapkan metode pengajaran yang inovatif dan interaktif. Melalui pendampingan ini, guru dibantu untuk mengembangkan teknik penilaian yang akurat. Hal ini memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat disesuaikan secara optimal, berdasarkan kebutuhan dan kemampuan unik yang dimiliki siswa. Selain itu, pelatihan ini menumbuhkan kesadaran guru akan penggunaan teknologi digital secara bijak dan bertanggung jawab (Yuliawati et al., 2021), sehingga mereka dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu media yang diperkenalkan adalah GimKit, yang menjadi sarana praktis untuk menerapkan pembelajaran interaktif.

Sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan, Gimkit dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para siswa (Agustina et al., 2024). Aplikasi ini umumnya diterapkan di ruang kelas dalam bentuk sesi kuis langsung yang dikendalikan oleh guru (Chang & Chang, 2025). Penggunaan Gimkit telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa (Afkarina & FH, 2021) dan memiliki potensi besar untuk mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis (Misbahuddin et al., n.d.). Temuan ini menegaskan kembali bahwa gamifikasi adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran jika penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan edukasi yang relevan (Srimulyani, 2023).

Gimkit menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, fleksibel, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat digital (Damayanti & Zakaria, 2025). Bagi guru, platform ini mempermudah pembuatan penilaian melalui bank soal dan fitur otomatisasi dengan laporan *real-time*, sekaligus meningkatkan retensi materi, sehingga terbukti efektif dan praktis untuk mendukung metode pembelajaran interaktif. Selain itu, Gimkit digunakan sebagai kuis formatif elektronik (e-quiz) untuk latihan langsung setelah pembelajaran, mirip dengan aplikasi kuis berbasis permainan lainnya, dan terbukti membantu siswa memahami materi serta meningkatkan kinerja dalam jangka pendek (Zainuddin et al., 2020).

Media Gimkit ini telah digunakan pada beberapa kegiatan pelatihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Ratnah Kurniati, dkk melakukan pelatihan guru SMP dengan menerapkan Gimkit untuk mata pelajaran matematika di Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya (Kurniati et al., 2024). Andi Citra Pratiwi, dkk memperkenalkan Gimkit kepada 25 guru sekolah menengah di Kabupaten Majene pada 11 Mei 2024 di SMPN 2 Majene, Sulawesi Barat (Pratiwi et al., 2024). Sosialisasi pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran juga telah dilakukan secara daring di SMP Islam Al Ihsan Pesanggrahan (Rosa & Suryadi, 2025). Selain itu, Fahmi dan Syihabuddin telah menganalisis efektivitas Gimkit sebagai media

permainan interaktif dalam menilai hasil belajar siswa (Alhubilah et al., 2025). Media Gimkit terbukti signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibanding Google Forms, sehingga efektif untuk menunjang kualitas pembelajaran PAI (Musfirah et al., 2025).

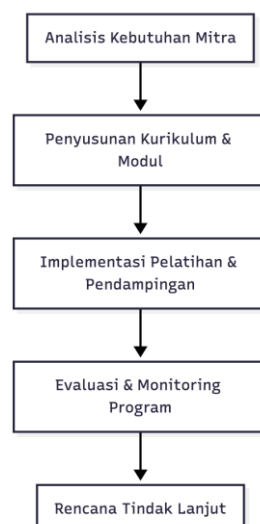
Dengan berbagai penerapan tersebut, media Gimkit memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah guru dalam penyampaian materi, dan mendukung penerapan metode pembelajaran interaktif. Dengan demikian, pendampingan pemanfaatan Gimkit di Yayasan Al-Mukarromah menjadi upaya konkret untuk memperkuat kemampuan guru dalam merancang pengajaran yang interaktif, efektif, inovatif, serta fokus pada kebutuhan siswa.

Pendampingan ini dianggap mendesak karena hasil observasi menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi tinggi untuk beradaptasi dengan pembelajaran digital, namun belum memiliki kompetensi memadai dalam menggunakan media interaktif. Selain itu, fasilitas teknologi di sekolah sebenarnya sudah tersedia namun belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, kondisi ini menjadikan lokasi tersebut tepat untuk pendampingan penggunaan GimKit sehingga guru dapat meningkatkan kemampuan pedagogis berbasis teknologi dan sekolah dapat mulai mengintegrasikan pembelajaran interaktif secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini berupa pendampingan guru dalam peningkatan metode pembelajaran interaktif dilakukan di Yayasan Al-Mukarromah, lokasinya berada di Jl. Selang No.25, Ciwaringin, Kec. Lemah abang, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41383, Indonesia.

Metode pelaksanaan pendampingan guru ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan, praktik langsung, hingga evaluasi. Penggunaan PAR dalam PKM ini sejalan dengan temuan (Rahayu et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif efektif dalam meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi digital melalui pelatihan berbasis praktik dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena PAR memungkinkan peningkatan kapasitas guru secara berkelanjutan melalui proses kolaboratif, reflektif, dan *learning by doing*. Dengan PAR, pelatihan GimKit tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga memberdayakan guru agar mampu menerapkan teknologi sesuai konteks pembelajaran mereka di kelas.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan program dilakukan secara sistematis seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Tahap pertama adalah analisis dan identifikasi kebutuhan mitra, yang dilakukan melalui survei dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan utama dalam bidang pendidikan. Data eksisting mengenai metode pengajaran yang digunakan guru serta kondisi mitra juga dikumpulkan untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil analisis ini membantu mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan sumber daya, rendahnya pemanfaatan teknologi, dan kurangnya akses terhadap pelatihan.

Tahap kedua adalah penyusunan kurikulum pendampingan dan modul pelatihan, yang mencakup perancangan modul pembelajaran interaktif menggunakan GimKit serta penyusunan kurikulum pelatihan untuk penerapan platform tersebut.

Selanjutnya, tahap ketiga adalah implementasi pelatihan dan pendampingan, di mana pelatihan diberikan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran interaktif. Selama pelatihan, digunakan laptop, koneksi internet, modul digital, dan platform GimKit sebagai media utama. Tim dosen pelaksana berperan aktif dalam melatih dan mendampingi guru agar mampu menerapkan hasil pelatihan secara optimal di lingkungan sekolah (Alzahra & Safitri, 2025).

Tahap terakhir adalah evaluasi dan monitoring program. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner umpan balik menggunakan Google Form kepada peserta pelatihan. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan tanggapan dari para guru, disusun laporan dampak program serta rencana tindak lanjut agar hasil kegiatan pengabdian dapat berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan analisis dan identifikasi kebutuhan mitra, yaitu Yayasan Al-Mukarromah. Kegiatan ini melibatkan 20 guru dari berbagai jenjang pendidikan di lingkungan Yayasan Al-Mukarromah, yang terdiri dari guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Al-Mukarromah. Pelatihan dilakukan satu hari dengan durasi total tiga sesi masing-masing 60 menit.

Hasil survei menunjukkan bahwa 85% guru belum pernah menggunakan platform gamifikasi seperti GimKit, Quizizz, atau Kahoot. Hanya 15% guru yang pernah mencoba salah satu platform tersebut, tetapi dengan frekuensi yang sangat terbatas dan tidak terintegrasi secara sistematis dalam proses evaluasi pembelajaran. Secara spesifik, wawancara dengan kepala sekolah MI dan SMK Al-Mukarromah mengidentifikasi bahwa guru mengalami kendala teknis dan adaptasi terhadap media interaktif dan meskipun ada yang sudah menggunakan media digital sederhana (seperti Google Form dan PowerPoint), media tersebut dinilai kurang interaktif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Selain itu ada tantangan yang dihadapi guru di Yayasan Al-Mukarromah, yaitu keterbatasan sumber daya, rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti jaringan Wi-Fi, jangkauannya masih terbatas dan belum mencakup seluruh area sekolah. Selain itu, jarak sekolah yang cukup jauh dari pusat kota juga menjadi kendala tersendiri bagi guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan atau pengembangan kompetensi secara langsung. Kondisi ini menjadi dasar perancangan modul dan strategi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan nyata guru.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dikembangkan modul pembelajaran interaktif yang menekankan penggunaan GimKit sebagai media berbasis game. Kurikulum pelatihan dirancang untuk meningkatkan literasi digital guru sekaligus kemampuan mereka mengintegrasikan GimKit dalam proses belajar mengajar. Modul juga menyediakan panduan praktik langsung agar guru mampu mengaplikasikan metode interaktif dengan mudah di kelas.

Pelatihan dilaksanakan dengan fokus pada praktik penggunaan GimKit sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar GimKit serta langkah-langkah penggunaannya dalam proses pembelajaran. Suasana kegiatan pelatihan saat penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar 2, yang menampilkan antusiasme peserta dalam mengikuti penjelasan narasumber. Pelaksanaan pelatihan ini menggunakan kombinasi metodologi, yaitu pelatihan partisipatif dan pendekatan belajar sambil melakukan (*learning by doing*). Guru harus terlibat langsung dalam praktik penggunaan Gimkit melalui simulasi kelas interaktif.

Dalam konteks pelatihan, GimKit digunakan sebagai platform gamifikasi dimana guru bisa membuat soal, menjalankan kuis interaktif secara *real-time*, serta menampilkan laporan kinerja siswa secara otomatis. Guru terlebih dahulu diperkenalkan pada fitur dasar pembuatan "Kit", pengaturan mode permainan, dan pemantauan skor. Selama pelatihan, guru diminta untuk mengalami dua peran, yaitu sebagai siswa dan sebagai fasilitator. Hal ini ditujukan agar guru memahami alur lengkap penggunaan GimKit di kelas.



Gambar 2. Suasana kegiatan pelatihan saat penyampaian materi

Beberapa kendala muncul selama pelatihan, terutama pada guru yang lebih senior, seperti keterbatasan perangkat dan adaptasi terhadap platform digital, sedangkan guru yang lebih muda lebih mudah beradaptasi. Kendala ini diatasi melalui pendampingan langsung dan modul pembelajaran mandiri, sehingga pelatihan tetap berjalan lancar dengan partisipasi guru optimal.

Selanjutnya, dilakukan simulasi kuis GimKit di mana para guru berperan sebagai siswa untuk merasakan secara langsung pengalaman belajar interaktif melalui permainan edukatif. Pada sesi ini, peserta tampak antusias menjawab pertanyaan yang muncul di layar laptop atau handphone. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama simulasi kuis tersebut terlihat jelas, di mana beberapa guru tampak serius menjawab soal, sementara yang lain menikmati permainan yang dipilih dalam GimKit. Suasana para guru mengikuti simulasi kuis GimKit dapat dilihat pada Gambar 3. Hasil dari kegiatan

ini menunjukkan bahwa guru mampu memahami mekanisme kuis interaktif dan merasakan manfaat gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik.



Gambar 3. Para guru saat mengikuti kegiatan simulasi kuis dengan GimKit

Setelah tahap simulasi kuis GimKit selesai dikerjakan, peserta pelatihan diminta untuk membuat kuis GimKit sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pada tahap ini, guru merancang soal yang selaras dengan karakteristik spesifik siswa di setiap kelasnya. Tim dosen pengabdian masyarakat berkeliling memberikan pendampingan teknis secara langsung apabila guru mengalami kendala dalam penggunaan fitur GimKit. Selain itu, peserta didorong untuk saling berdiskusi dan berbagi strategi pembuatan soal, sehingga tercipta suasana kolaboratif yang mendukung prinsip *learning by doing* dan memperkuat pemahaman guru terhadap gamifikasi. Proses praktik ini terlihat melalui Gambar 4.



Gambar 4. Suasana saat peserta membuat kuis dan tim pendamping berkeliling

Sebagai tahap penutup, diadakan simulasi pembelajaran di mana seorang guru bertindak sebagai fasilitator dan peserta lainnya berperan sebagai siswa, mempraktikkan kuis GimKit yang telah dibuat untuk merasakan pengalaman belajar interaktif secara langsung. Kegiatan simulasi ini dapat ditunjukkan melalui Gambar 5.



Gambar 5. Simulasi kuis GimKit oleh satu guru sebagai fasilitator

Sebagai bagian dari evaluasi program, di akhir kegiatan dibagikan Google Form kepada seluruh peserta untuk mengisi feedback terkait pengalaman mereka selama pelatihan, sehingga data dapat dikumpulkan secara sistematis dan mempermudah analisis efektivitas program. Hasil Asesmen pasca pelatihan menunjukkan bahwa guru secara signifikan lebih termotivasi menggunakan media interaktif dan yakin bisa menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Guru mengapresiasi GimKit sebagai solusi gamifikasi yang efektif, karena memungkinkan materi disampaikan secara singkat dan jelas sekaligus menjadi media bermain game agar peserta didik tidak mudah bosan. Salah satu peserta menyimpulkan keunggulannya: "Gimkit adalah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan kuis edukatif dengan elemen permainan sehingga proses belajar menjadi lebih seru dan kompetitif. Fitur-fiturnya mendorong siswa untuk aktif, berpikir cepat, dan berstrategi".

Dibandingkan dengan platform gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, atau Wayground, GimKit memiliki beberapa keunggulan. Pertama, GimKit memiliki sistem ekonomi permainan ("KitCash") yang memungkinkan siswa memperoleh poin dan menggunakannya untuk membeli power-ups, sehingga menambah unsur strategi. Kedua, GimKit menyediakan mode permainan variatif seperti "Trust No One", "Tag", atau "One Way Out" yang tidak tersedia pada platform lain. Ketiga, laporan hasil belajar pada GimKit lebih detail karena menampilkan akurasi, kecepatan, serta pola kesalahan siswa secara real-time. Keunggulan ini membuat GimKit lebih fleksibel dalam pembelajaran kolaboratif dan mendukung pengalaman bermain yang lebih imersif dibanding platform gamifikasi lainnya.

Feedback guru menegaskan bahwa GimKit mempermudah evaluasi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan wawasan baru dalam pengajaran. Laporan dampak program disusun berdasarkan tanggapan positif ini, yang kemudian menjadi panduan utama bagi perencanaan tindak lanjut untuk memastikan keberlanjutan penggunaan media interaktif di Yayasan Al-Mukarromah.

Pembahasan

Pelatihan dan pendampingan penggunaan GimKit bagi guru di Yayasan Al-Mukarromah menunjukkan peningkatan yang nyata dalam hal pengetahuan, keterampilan teknis, serta minat untuk menerapkan media pembelajaran interaktif di kelas. Setelah kegiatan, terdapat peningkatan rasa percaya diri di kalangan guru untuk menggunakan fitur-fitur GimKit, terutama dalam merancang asesmen yang menarik dan teradaptasi pada karakteristik spesifik peserta didik. Dengan demikian, hasil ini

menegaskan bahwa strategi pelatihan yang berorientasi pada praktik langsung (*learning by doing*) terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru.

Hal ini dikarenakan guru diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi langsung pengalaman belajar berbasis gamifikasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Aprihartha, Prabowo, dan Wibawa yang mengeksplorasi penggunaan Kahoot! dalam pembelajaran matematika di SMPN 3 Gunung Sari (Aprihartha et al., 2024). Mereka menemukan bahwa platform permainan edukatif seperti Kahoot! mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Kesamaan ini menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi, baik GimKit maupun Kahoot, dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran.

Selain itu, hasil pengabdian ini juga konsisten dengan kegiatan pendampingan oleh Ashari, Buntu, Windarsih, dan Trianto yang memperkenalkan berbagai platform gamifikasi seperti Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall kepada guru sekolah dasar di Palu (Ashari et al., 2024). Mereka menemukan bahwa pendekatan pendampingan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media evaluasi pembelajaran online yang menarik dan mudah digunakan. Model pendampingan seperti ini efektif karena berorientasi pada kolaborasi dan pengalaman langsung, bukan sekadar pelatihan teoretis.

Kegiatan pengabdian ini juga memiliki kesamaan pola dengan workshop desain media pembelajaran inovatif yang dilakukan oleh Juhaeni, Safaruddin, dan Alfin terhadap guru Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Sinjai (Juhaeni et al., 2022). Workshop berbasis *learning by doing* melalui platform Quizizz terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media evaluasi yang relevan dengan kebutuhan siswa. Evaluasi kegiatan tersebut menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru dari sisi penguasaan teknologi maupun kreativitas dalam mendesain pembelajaran digital. Hasil ini memperkuat temuan bahwa keberhasilan pelatihan media interaktif bukan semata pada alatnya, tetapi pada model pendampingan yang berorientasi pada praktik nyata.

Sejalan dengan itu, Nugroho, Setiawan, dan Romadhoni juga menegaskan pentingnya optimalisasi pembelajaran digital melalui model blended learning berbantuan Google Classroom (Nugroho et al., 2021). Pelatihan yang mereka lakukan mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas digital serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan fleksibel. Dalam konteks pengabdian ini, pelatihan GimKit menjadi pelengkap pendekatan blended learning karena memperkaya aspek interaktivitas dan keterlibatan siswa melalui mekanisme permainan edukatif. Kombinasi antara LMS dan gamifikasi terbukti memperkuat kualitas pembelajaran yang adaptif di era digital.

Keberhasilan program pendampingan guru di Yayasan Al-Mukarromah juga sejalan dengan pendekatan yang dikembangkan oleh Hasibuan, Awaliyah, dan Nurhasnah yang menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru abad ke-21 melalui integrasi literasi dan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Pendampingan berbasis proyek yang mereka lakukan menunjukkan peningkatan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan guru dalam merancang capaian pembelajaran yang inovatif (Hanum Hasibuan et al., 2023). Penguasaan GimKit lebih dari aspek teknis; ini adalah pengembangan kompetensi abad ke-21 (literasi digital, berpikir kritis, dan kolaborasi)

Kesamaan dari berbagai hasil penelitian dan kegiatan pengabdian di atas menunjukkan bahwa keberhasilan adopsi teknologi pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan platform, tetapi juga oleh desain intervensi, frekuensi pendampingan, serta kapasitas pedagogis guru. Artinya, teknologi hanyalah sarana, sedangkan hasil yang optimal bergantung pada sinergi antara media, strategi pembelajaran, dan kompetensi guru sebagai fasilitator. Dalam kegiatan ini, faktor-faktor seperti jumlah peserta yang terbatas, waktu pelatihan yang singkat, serta keterbatasan koneksi internet memang menjadi kendala, namun tetap menghasilkan peningkatan kemampuan guru yang signifikan.

Selain itu, respons positif guru selama pelatihan juga konsisten dengan prinsip *Adult Learning Theory* (Knowles), yang menekankan bahwa orang dewasa belajar lebih efektif ketika materi bersifat praktis, relevan dengan tugas mereka, dan dapat langsung diterapkan. Prinsip ini tampak ketika guru menunjukkan antusiasme saat mencoba langsung fitur GimKit melalui pendekatan *learning by doing*. Hal tersebut sejalan dengan temuan Rahim dan Widodo bahwa pelatihan berbasis andragogi mendorong partisipasi aktif karena peserta dewasa lebih menyukai pembelajaran yang terkait langsung dengan kebutuhan kerjanya (Rahim & Widodo, 2021). Relevansi pelatihan ini juga diperkuat oleh (Muthmainnah et al., 2025), yang menegaskan bahwa peningkatan kompetensi digital guru di Indonesia harus menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa agar teknologi yang diajarkan benar-benar dapat dipraktikkan di kelas. Dengan demikian, pelatihan GimKit tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga memenuhi prinsip pembelajaran orang dewasa yang menekankan pengalaman, relevansi, dan penerapan nyata.

Dengan demikian, pelatihan GimKit di Yayasan Al-Mukarromah merupakan model strategis yang menjadi pintu masuk transformasi pembelajaran digital interaktif. Kegiatan ini telah menghasilkan beberapa luaran, yaitu modul pelatihan, dokumentasi kegiatan, dan hasil evaluasi yang dapat dijadikan referensi untuk program lanjutan yang lebih luas. Meskipun demikian, untuk menguatkan klaim dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa, diperlukan studi lanjutan yang lebih terstruktur, sehingga efek implementasi gamifikasi dapat diukur secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan guru di Yayasan Al-Mukarromah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital dalam menerapkan pembelajaran interaktif berbasis GimKit. Melalui pendekatan *learning by doing*, para guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan mengimplementasikan aktivitas belajar yang menarik, partisipatif, serta berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini turut menumbuhkan kesadaran pentingnya inovasi digital dan pemanfaatan media gamifikasi dalam mewujudkan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, antusiasme peserta serta luaran berupa modul pelatihan dan dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa program ini efektif dan relevan untuk direplikasi di lembaga pendidikan lain. Dengan demikian, pendampingan berbasis pelatihan GimKit dapat menjadi model strategis dalam mendukung transformasi pembelajaran digital yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berterima kasih kepada Universitas Singaperbangsa Karawang atas fasilitasi pendanaan melalui hibah internal AJISAKA Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2025. Apresiasi juga disampaikan kepada Yayasan Al-Mukarromah atas kolaborasi dan dukungan operasional untuk kelancaran dan penyelesaian kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, I., & FH, Y. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 06(02), 167–186.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Alhubilah, F., Kunci, K., Formatif, A., Pembelajaran, E., & Bahasa Arab, P. (2025). Penggunaan Media Gimkit Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4, 286–292. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1338>
- Aprihartha, M. A., Prabowo, W. A. E., & Wibawa, V. H. (2024). Eksplorasi Penggunaan Platform Kahoot! Sebagai Media Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 152–160. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i2.383>
- Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan Penggunaan Platform Gamifikasi untuk Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Abdidas*, 5(1), 26–32. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i1.891>
- Chang, X., & Chang, C. (2025). Game-Based Learning in ESL Classrooms: A Focus on Gimkit and Other Apps. *International Journal of Higher Education*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v14n1p1>
- Damayanti, A., & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Subulul Huda Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7795–7804. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3994>
- Hanum Hasibuan, R., Awaliyah, R., & Syekh Abdul Halim Hasan Al-Islahiyah, S. H. (2023). Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Pendampingan Komunitas Guru PAUD dalam Merancang Capaian Pembelajaran Berbasis Muatan Literasi dan STEAM. *JIPPMas*, 3(2), 80–90. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v3i2.270>
- Juhaeni, Safaruddin, S., & Alfin, J. (2022). Workshop Desain Media Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 69–75. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v2i1.135>
- Kurniati, R., Inuhan, M., Bonara, A. F., Rehyara, M., Poseratu, S., & Taihuttu, S. M. (2024). Pelatihan pemanfaatan gimkit sebagai media pembelajaran untuk guru matematika SMP se-kecamatan Moa. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 102–110. <https://doi.org/10.46963/ams.v5i2.2281>
- Maskur, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/jkip.v1i3.172>

- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (n.d.). *Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran*. <http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Musfirah, S., Pisba, D., & Rahmanto, M. A. (2025). *Gimkit As A Gamification Media In Islamic Religious Education : It ' S Impact On Student Learning Outcomes*. 18.
- Muthmainnah, A., Anti, A. (2025). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru di Era Digital Untuk Sekolah Dasar. *JWP: Jurnal Wahana Pendidikan*, 9(1), 60–66.
- Nugroho, W., Setiawan, A., & Romadhoni, B. N. (2021). Optimalisasi Blended Learning Berbantuan Google Classroom untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 141–151. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.64>
- Rahayu, R., Nur'iva, M. I., Agussalim, A., Prasiska, C., & Bakri, R. A. (2025). Penguatan Kapasitas Guru melalui Workshop Pemanfaatan Teknologi dalam Implementasi Kurikulum. *Jurnal Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 1080–1089. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i4.2601>
- Rahim, K. R., & Widodo. (2021). Konsep andragogi dalam pembelajaran kursus dan pelatihan jarak jauh: Studi literatur. *J+PLUS UNESA*, 10(1), 285–293.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, Muhammad Junda, & Nur Intan Marzuki. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2346>
- Ratnaningsih, D., Hartono, H., & Khotimah, K. (2023). Pendampingan Produksi Konten Pembelajaran Digital Berbasis Platform Guruvirtual.Id Di Sds Soekarno Hatta. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 372. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v6i2.46630>
- Rosa, N. M., & Suryadi, A. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 235–241.
- Srimulyani. (2023). *EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas*. *Educare*, 1(1), 30. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2021&q=gamifikasi&btnG=#d=gs_qabs&t=1749801380644&u=%23p%3DYnj30RgS5h8J
- Wulanjani, A. N., Arvianti, G. F., & Yuniarti, S. S. (2022). Pelatihan Literacycloud.Org Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Para Guru Sd Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 501. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.37444>
- Yuliawati, S., Suganda, D., & Darmayanti, N. (2021). Penyuluhan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Smp Di Kota Sukabumi. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 477. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v3i3.29604>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers and Education*, 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>

* Aji Primajaya (Corresponding Author)

Universitas Singaperbangsa Karawang

Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia

Email: aji.primajaya@staff.unsika.ac.id

E. Haodudin Nurkifli

Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
Email: dudi.nurkifli@staff.unsika.ac.id

Agung Susilo Yuda Irawan

Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
Email: agung@unsika.ac.id

Betha Nurina Sari

Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
Email: betha.nurina@staff.unsika.ac.id

Purwantoro

Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
Email: purwantoro.masbro@staff.unsika.ac.id

Adhi Rizal

Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
Email: adhi.rizal@staff.unsika.ac.id

Irfan Sriyono Putro

Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS.Ronggo Waluyo, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia
Email: irfan.sriyono@cs.unsika.ac.id
