

## Peningkatan motivasi belajar melalui Digital Game-Based Education: Pendampingan guru sekolah dasar melalui program PkM

Arita Marini<sup>1\*</sup>, Endang Wahyudiana<sup>2</sup>, Juhana Sakmal<sup>3</sup>, Nastitisari Dewi<sup>4</sup>,  
Muliati Mursak<sup>5</sup>, Leola Dewiyani<sup>6</sup>, Desy Safitri<sup>7</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

<sup>4,5</sup> Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

<sup>6</sup> Program Studi Teknik Industri, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta, Indonesia

<sup>7</sup> Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

\*Korespondensi: [aritamarini@unj.ac.id](mailto:aritamarini@unj.ac.id)

### Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mendampingi guru-guru sekolah dasar dalam menerapkan digital game-based education sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya terdorong untuk lebih aktif, tetapi juga dilatih dalam keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim, yang sangat dibutuhkan di era abad ke-21. Agar penerapannya optimal, guru perlu memiliki pemahaman dan keterampilan khusus dalam merancang serta menyesuaikan permainan edukatif dengan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan intensif menjadi elemen penting dalam pemberdayaan guru. Hasil dari pelaksanaan program ini di SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan pedagogik, literasi digital, dan kreativitas guru, yang pada akhirnya mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan. Selain itu, guru mulai mampu mengevaluasi efektivitas game edukatif yang digunakan serta menyesuaikannya dengan kebutuhan belajar siswa. Penggunaan berbagai platform digital seperti Kahoot, Wordwall, dan Scratch Jr telah memperkaya variasi metode pembelajaran. Para guru juga mulai membentuk komunitas berbagi praktik baik antarsesama guru untuk saling mendukung penerapan metode ini. Diharapkan model pendampingan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah dasar lainnya sebagai strategi penguatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pendidikan digital.

**Kata kunci:** Digital Game-Based Education; Keterampilan Berpikir Kritis; Kerja Sama Tim

### Abstract

*This Community Service Program (PkM) aims to assist elementary school teachers in implementing digital game-based education as an effort to increase students' learning motivation while also creating more effective, interactive, and meaningful learning experiences. Through this approach, students are not only encouraged to be more active but are also trained in critical thinking, problem-solving, and teamwork skills, which are highly essential in the 21st century. To ensure optimal implementation, teachers need to have a solid understanding and specific skills in designing and adapting educational games in accordance with the applicable curriculum. Therefore, intensive training and mentoring are key elements in teacher empowerment. The implementation of this program at SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School has shown significant improvements in pedagogical skills, digital literacy, and teacher creativity, ultimately supporting the creation of a more innovative and sustainable learning environment. Additionally, teachers have begun to evaluate the effectiveness of the educational games used and adapt them to suit students' learning needs. The use of various digital platforms such as Kahoot, Wordwall, and Scratch Jr has enriched the diversity of learning methods. Teachers have also started forming peer-sharing communities to support each other in implementing this method. It is expected that this mentoring model can be replicated in other elementary schools as a strategy to strengthen teachers' capacity in facing the challenges of digital education.*

**Keywords:** Digital Game-Based Education; Critical Thinking Skills; Team Collaboration

---

Submit: Mei 2025

Diterima: Mei 2025

Publish: Mei 2025



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

## 1. PENDAHULUAN

Kondisi mitra di SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School menunjukkan bahwa sekolah ini masih menghadapi tantangan dalam berbagai aspek. Dari sisi wilayah, sekolah ini berada di lingkungan yang belum sepenuhnya terjangkau oleh infrastruktur teknologi yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Hal ini berdampak pada rendahnya optimalisasi teknologi dalam proses belajar mengajar, yang semestinya sudah menjadi bagian penting dari pendidikan abad ke-21. Sekolah juga mengalami kesenjangan dalam akses terhadap pelatihan dan peningkatan kapasitas tenaga pendidik dalam bidang teknologi pendidikan. Kondisi ini menyebabkan keterlambatan adaptasi terhadap perkembangan sistem pembelajaran modern.

Di sisi masyarakat sekolah, khususnya guru, ditemukan variasi tingkat literasi digital yang cukup signifikan. Sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan teknologi digital secara kreatif dalam pembelajaran. Mereka belum memiliki keterampilan untuk merancang pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi, apalagi dalam mengintegrasikan elemen game-based learning ke dalam kurikulum yang berlaku. Hal ini menyebabkan proses belajar cenderung monoton dan kurang memberikan tantangan intelektual bagi siswa. Guru membutuhkan penguatan dari sisi kompetensi digital dan pendekatan pedagogi yang lebih dinamis dan kontekstual.

Dalam konteks pembelajaran, siswa SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar karena metode yang digunakan masih didominasi pendekatan konvensional. Pembelajaran teoritis

yang minim visualisasi dan partisipasi aktif membuat siswa cepat kehilangan minat dan motivasi belajar. Masalah ini menimbulkan kesenjangan dalam pencapaian kompetensi belajar yang seharusnya berkembang secara holistik. Ketidakterlibatan siswa juga berdampak pada rendahnya hasil belajar serta kurang berkembangnya keterampilan sosial dan kognitif. Untuk itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memicu partisipasi aktif.

Penerapan pendekatan digital game-based learning dipandang sebagai solusi strategis dalam mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran berbasis permainan digital mampu menarik perhatian siswa sekaligus melatih berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Namun, implementasi model ini membutuhkan kesiapan guru baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, maupun mindset untuk terbuka terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Digital game-based learning juga memungkinkan diferensiasi instruksional sesuai kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat menjembatani kesenjangan antara metode pembelajaran lama dan ekspektasi pembelajaran modern.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan guru dalam menerapkan digital game-based education guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School. Guru dilatih untuk memahami prinsip desain permainan edukatif, memilih platform digital yang sesuai, dan mengadaptasinya ke dalam konteks kurikulum yang mereka ajarkan. Mereka juga dibimbing untuk mengevaluasi dampak penggunaan game terhadap pemahaman siswa secara

lebih sistematis. Dengan pelatihan yang menyeluruh, diharapkan guru dapat menjadi agen perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang transformatif. Tujuan ini juga mencakup pembentukan pola pikir kreatif dan reflektif dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Kegiatan ini secara langsung sejalan dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), khususnya dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia di tingkat pendidikan dasar. Program ini juga mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, terutama dalam poin kontribusi nyata dosen dan mahasiswa kepada masyarakat, serta keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan yang berkontribusi terhadap penyelesaian masalah di dunia pendidikan. Kegiatan ini juga berkontribusi pada IKU terkait penguatan kerja sama dengan mitra strategis dalam mengatasi tantangan di lapangan. Melalui kegiatan ini, keterlibatan mahasiswa dalam dunia nyata pendidikan memberi peluang untuk belajar dari pengalaman langsung di sekolah mitra.

Fokus pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan ini terletak pada upaya menciptakan perubahan nyata dalam ekosistem pendidikan dasar melalui pelatihan yang berkelanjutan. Tidak hanya meningkatkan kemampuan guru, kegiatan ini juga diharapkan dapat membentuk komunitas belajar antar guru yang saling berbagi praktik baik dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Komunitas ini dapat berfungsi sebagai wadah kolaborasi dan inovasi berkelanjutan di kalangan pendidik. Selain itu, keberadaan komunitas belajar akan mendukung keberlanjutan implementasi inovasi yang telah dilakukan.

Keberhasilan program ini menjadi cerminan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan pendekatan yang adaptif dan berbasis kebutuhan mitra, model pendampingan ini dapat direplikasi di sekolah dasar lainnya. Hal ini akan memperkuat posisi pendidikan dasar sebagai fondasi penting dalam membangun generasi yang siap menghadapi tantangan global dengan bekal keterampilan abad ke-21. Lebih dari itu, program ini juga menciptakan ruang sinergi antara dunia akademik dan praktik pendidikan di lapangan. Diharapkan hasil kegiatan ini dapat menjadi model pengabdian yang relevan dan berdampak luas.

Saat ini, siswa lebih condong ke arah digital, sehingga dunia pendidikan perlu merespons dengan cara yang sesuai. Mengintegrasikan elemen berbasis permainan ke dalam pendidikan memberikan peluang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, mendalam, dan berpusat pada siswa. Perubahan ini mencerminkan pergeseran paradigma dari pembelajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Digitalisasi menjadi jembatan antara dunia nyata dan dunia pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi ini secara bijak dan strategis (Ariya et al., 2025; Wang et al., 2025; Wenzel et al., 2025).

Pendekatan ini tidak hanya memanfaatkan ketertarikan siswa terhadap teknologi, tetapi juga merangsang keterlibatan mereka dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis permainan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus menantang secara intelektual dan emosional. Hal ini dapat menciptakan

suasana kelas yang lebih hidup dan dinamis. Ketika siswa merasa tertantang secara positif, mereka cenderung lebih gigih dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan rasa ingin tahu dan eksplorasi mandiri siswa (Boussaha et al., 2025; Perini et al., 2018; Sharma et al., 2025; Zhan et al., 2024).

Penelitian tentang hubungan antara digital game-based education, motivasi siswa, dan keterlibatan siswa menjadi sangat penting. Hal ini bertujuan untuk memahami bagaimana strategi pembelajaran gamified dapat memengaruhi aspek pembelajaran kognitif, emosional, dan perilaku siswa secara menyeluruh. Pemahaman ini penting untuk menyusun intervensi yang lebih tepat sasaran dalam konteks pendidikan. Studi-studi terkini menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan prestasi akademik secara signifikan. Selain itu, pendekatan ini dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas (Demircan & Kaya, 2025; Sri et al., 2025).

Digital game-based education terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini dicapai melalui penciptaan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendalam yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses belajar. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membangun pemahaman yang bermakna. Dengan keterlibatan tinggi, siswa menjadi lebih percaya diri untuk mengemukakan pendapat dan bertanya. Kegiatan belajar pun menjadi lebih kolaboratif dan berpusat pada siswa (Rihatno et al., 2025).

Penggabungan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan mampu menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Dengan demikian,

pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga lebih bermakna bagi mereka. Siswa merasa memiliki tujuan yang jelas dalam setiap langkah pembelajaran. Mekanisme penghargaan dalam game juga dapat memicu semangat kompetitif yang sehat. Ini membantu membangun rasa pencapaian dan tanggung jawab atas hasil belajar mereka (Maksum et al., 2025; Tinmaz & Altundağ, 2025).

Sifat adaptif dari permainan digital juga memungkinkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi. Ini memberikan ruang bagi siswa dengan berbagai tingkat keterampilan dan gaya belajar untuk berkembang tanpa merasa tertinggal. Dengan penyesuaian otomatis terhadap tingkat kesulitan, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Ini sangat membantu dalam konteks pembelajaran diferensiasi di kelas yang heterogen. Selain itu, siswa juga dapat mengeksplorasi minat dan potensi mereka secara lebih bebas (Memis & Kocatas, 2025).

Digital game-based education juga memiliki dampak positif terhadap pengembangan keterampilan kognitif. Siswa dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dalam situasi yang kompleks, yang sangat penting dalam kehidupan nyata. Tantangan dalam game mendorong siswa untuk menganalisis informasi dan mengevaluasi pilihan yang tersedia. Dengan cara ini, siswa terbiasa dengan proses berpikir tingkat tinggi (high-order thinking skills). Kemampuan ini penting untuk keberhasilan akademik dan masa depan profesional mereka (Chen et al., 2025; Nuraini et al., 2025a).

Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan retensi pengetahuan, literasi digital, dan kesiapan menghadapi tantangan dunia modern.

Unsur seperti tantangan, penghargaan, cerita, dan kompetisi dalam game membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa secara alami. Digital game-based education juga menumbuhkan keterampilan kolaborasi ketika permainan dirancang untuk dimainkan secara berkelompok. Interaksi sosial dalam game memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja tim siswa. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga sosial dan emosional (Mun & Lee, 2025).

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra di SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School dilakukan melalui pelatihan dan bimbingan dalam penerapan digital game-based education untuk pembelajaran. Langkah pertama adalah proses identifikasi masalah, yaitu dengan melakukan observasi langsung ke lokasi sasaran. Tim pelaksana mendokumentasikan situasi pembelajaran yang ada, serta hambatan yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar.

Selanjutnya, identifikasi dilakukan lebih mendalam dengan metode survei, wawancara, atau diskusi yang melibatkan kepala sekolah, para guru, dan siswa. Dari kegiatan ini diperoleh berbagai informasi mengenai praktik pembelajaran yang berjalan, serta persepsi guru terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hasil dari proses ini menjadi dasar dalam menentukan masalah prioritas yang akan dijadikan fokus kegiatan pengabdian.

Setelah masalah utama diidentifikasi, dilakukan tahap perencanaan program yang mencakup penentuan tujuan kegiatan, target

sasaran, serta penyusunan strategi pelaksanaan. Tim pelaksana menetapkan tujuan yang terukur, seperti peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis permainan digital. Selain itu, dilakukan pula pembagian tugas, alokasi sumber daya, serta penyusunan rencana kerja secara rinci.

Perencanaan ini juga melibatkan kerja sama dengan berbagai pihak, termasuk pemerintah daerah atau institusi pendidikan lain, guna mendukung kelancaran pelaksanaan. Penyusunan timeline kegiatan dan indikator keberhasilan menjadi bagian penting agar proses dapat dievaluasi secara berkala. Dengan adanya indikator, maka dampak kegiatan dapat diukur secara objektif.

Tahap berikutnya adalah sosialisasi, yaitu memperkenalkan konsep digital game-based education kepada guru-guru SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School. Melalui diskusi interaktif, guru diajak untuk berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi selama ini dan diberikan wawasan baru tentang manfaat pembelajaran berbasis permainan digital. Diharapkan para guru memahami esensi dan potensi besar dari metode ini.

Setelah sosialisasi, dilanjutkan dengan pelatihan intensif bagi para guru. Pelatihan ini dirancang agar para guru tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mempraktikkan langsung bagaimana mengoperasikan dan menerapkan pembelajaran berbasis permainan digital di dalam kelas. Pelatihan mencakup simulasi kelas, penggunaan perangkat lunak edukatif, dan desain permainan yang sesuai dengan mata pelajaran.

Tahapan berikutnya adalah penerapan teknologi di kelas. Guru mulai menerapkan pembelajaran

berbasis permainan digital sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Proses ini diikuti dengan observasi dan dokumentasi oleh tim pelaksana untuk mengetahui respon siswa dan efektivitas metode baru yang digunakan. Guru juga diminta memberikan umpan balik terhadap pengalaman mereka selama menggunakan teknologi ini.

Dalam upaya memastikan keberhasilan program, dilakukan evaluasi dan monitoring secara berkala. Evaluasi mencakup pengukuran tingkat partisipasi siswa, pemahaman terhadap materi, serta kepuasan guru dan siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Monitoring dilakukan melalui diskusi rutin, pendampingan intensif, serta adaptasi strategi sesuai dengan temuan di lapangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki pendekatan dan mendukung keberlanjutan program.

Langkah selanjutnya adalah memastikan adanya keberlanjutan program. Program tidak hanya berhenti setelah pelatihan awal, tetapi dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan dan pengembangan profesional bagi para guru. Dibentuk pula komunitas belajar yang memungkinkan guru berbagi praktik terbaik dan saling memberikan dukungan dalam inovasi pembelajaran.

Dengan pendekatan yang komprehensif ini, diharapkan SD Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Penggunaan digital game-based education tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menjadi sarana transformasi digital yang memperkuat kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SD Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School. Sekolah ini merupakan salah satu wilayah binaan Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta (SPS UNJ), yang secara rutin mendapatkan pendampingan dalam peningkatan kualitas pendidikan. Program ini merupakan bentuk kontribusi nyata perguruan tinggi dalam mendukung penguatan kapasitas guru di sekolah-sekolah mitra. Pelaksanaan PKM ini juga menjadi wahana sinergi antara dunia akademik dan praktik pendidikan di lapangan. Komposisi tim pengabdian yang terdiri dari akademisi dan praktisi ini diharapkan mampu memberikan pendampingan yang menyeluruh dan aplikatif bagi para guru. Keberagaman latar belakang anggota tim memberikan kekuatan dalam menyusun materi pelatihan yang kontekstual dan komprehensif. Dengan kolaborasi lintas jenjang, pelaksanaan kegiatan berlangsung lebih dinamis dan produktif.



**Gambar 1. Kegiatan Pembukaan PkM**

Dalam kegiatan ini, pendekatan yang digunakan adalah Digital Game Based Education (DGBE). DGBE merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan digital dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Metode ini telah banyak

diadopsi di berbagai negara sebagai bagian dari inovasi pendidikan digital. Penerapannya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih menyenangkan dan mudah diingat.

Penerapan DGBE dinilai sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini, terutama dalam upaya merespons perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Guru diharapkan tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu merancang pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui pemanfaatan game digital sebagai media pembelajaran. Adaptasi terhadap gaya belajar siswa zaman sekarang menjadi penting agar proses belajar menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi langkah awal untuk menjembatani kesenjangan antara teknologi dan pedagogi.

Urgensi kegiatan PKM ini berfokus pada peningkatan keterampilan guru dalam hal TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge). Pendekatan TPACK mengharuskan guru untuk memahami secara menyeluruh keterkaitan antara konten pembelajaran, strategi pedagogi yang sesuai, dan teknologi pendukung yang digunakan. Dengan pemahaman TPACK, guru dapat merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai kebutuhan siswa. Integrasi ketiga komponen tersebut menjadi fondasi penting dalam mengimplementasikan teknologi secara efektif dalam kelas.

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian pemaparan mengenai pentingnya Digital Game Based Education dalam dunia pendidikan masa kini. DGBE disampaikan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Paparan

juga menekankan bahwa pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar. Guru perlu menggeser paradigma dari sekadar transfer pengetahuan menuju fasilitasi pengalaman belajar aktif.

Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran berbasis digital adalah penggunaan media yang efektif, mudah dipahami, dan menarik. Dalam sesi berikutnya, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Kahoot!, sebuah platform kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan siswa menjawab soal secara langsung dan mendapatkan umpan balik secara real time. Guru diajak mencoba langsung cara membuat dan memainkan kuis dalam Kahoot! agar memahami mekanisme dan manfaatnya. Aktivitas ini memberikan gambaran praktis bagaimana teknologi dapat membuat evaluasi menjadi lebih menyenangkan.

Kahoot! memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena sifatnya kompetitif dan visual. Siswa mendapatkan poin berdasarkan kecepatan dan ketepatan menjawab, serta dapat melihat peringkat mereka secara langsung melalui leaderboard. Hal ini mendorong munculnya semangat belajar dan antusiasme di kalangan siswa. Selain itu, keterlibatan siswa meningkat karena mereka merasa tertantang dalam suasana belajar yang lebih bebas tekanan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan PkM



Setelah pengenalan Kahoot!, peserta juga mendapatkan materi mengenai pentingnya pemilihan aplikasi yang sesuai dengan kondisi sekolah. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah keterbatasan akses internet di beberapa sekolah, sehingga penting untuk mempertimbangkan aplikasi yang dapat berjalan dalam mode offline atau dengan kebutuhan data rendah. Guru didorong untuk menyesuaikan penggunaan teknologi dengan konteks dan fasilitas yang dimiliki. Hal ini penting agar implementasi digital learning tetap inklusif dan tidak membebani guru maupun siswa.

Sesi selanjutnya adalah pengenalan dan simulasi penggunaan Wordwall, sebuah platform yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti teka-teki silang, roda keberuntungan, atau permainan pencocokan kata. Wordwall dinilai efektif dalam membangun keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Guru diajak mencoba membuat game berbasis materi ajar mereka sendiri. Hasilnya kemudian dipresentasikan dan didiskusikan bersama peserta lain.

Pada sesi praktik berikutnya, guru dikenalkan dengan Quizizz, salah satu platform digital game-based learning yang cukup populer. Guru belajar menggunakan Quizizz dalam dua mode, yaitu mode daring dan quizizz paper mode untuk penggunaan tanpa koneksi internet, yang sangat sesuai dengan kebutuhan sekolah berbasis boarding school atau pesantren. Peserta menyambut baik mode kertas karena bisa tetap menghadirkan nuansa kuis tanpa perangkat elektronik. Mode ini menjembatani sekolah yang minim sarana teknologi informasi dan komunikasi tetap dapat berinovasi.

Fitur menarik lainnya dari Quizizz yang diperkenalkan adalah Mastery

Peak, sebuah fitur adaptif yang memungkinkan siswa menguasai materi melalui latihan berulang sesuai kemampuan mereka. Fitur ini memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi dan tetap mempertahankan unsur permainan, sehingga siswa tidak merasa terbebani. Guru diajak mendesain soal berdasarkan indikator pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil latihan dapat dimonitor untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi siswa.

Guru sangat antusias mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Mereka aktif mencoba setiap platform, bertanya tentang implementasi teknis, dan berdiskusi mengenai tantangan yang mereka hadapi di kelas. Beberapa guru bahkan mengusulkan ide integrasi DGBE dengan kurikulum Merdeka Belajar yang saat ini mereka jalankan. Tim pelaksana merespons usulan tersebut dengan memberikan contoh penerapannya pada asesmen formatif dan proyek pembelajaran.

Tim pelaksana PKM juga memberikan pendampingan secara langsung kepada guru-guru dalam mencoba simulasi pembelajaran berbasis game digital. Pendampingan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga pedagogis, dengan menyesuaikan konten game agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Guru juga mendapatkan saran tentang bagaimana mengatur waktu dan strategi integrasi dalam silabus harian. Diskusi berlangsung aktif karena peserta merasa pelatihan sangat aplikatif dan sesuai kebutuhan.





Gambar 3. Kegiatan Penutupan PkM

Harapan dari kegiatan ini adalah agar guru-guru dapat meningkatkan keterampilan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Lebih dari itu, guru juga diharapkan mampu mengembangkan inovasi berbasis DGBE secara mandiri dan berkelanjutan, sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Peningkatan kapasitas guru akan berdampak langsung pada kualitas proses dan hasil belajar siswa. Kegiatan PKM ini diharapkan menjadi pemantik perubahan budaya belajar yang lebih digital dan partisipatif.

Dengan adanya kegiatan PKM ini, SD Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School diharapkan mampu menjadi percontohan dalam implementasi Digital Game Based Education di lingkungan sekolah berbasis pesantren. Langkah ini menjadi bagian dari transformasi pendidikan menuju arah yang lebih inklusif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Dampak dari kegiatan ini akan terus dipantau untuk melihat sejauh mana integrasi teknologi dapat ditingkatkan secara berkelanjutan. Kolaborasi antara universitas dan sekolah akan terus dilanjutkan sebagai bagian dari komitmen peningkatan mutu pendidikan.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa guru-guru yang menjadi peserta pelatihan mengalami peningkatan

pemahaman mengenai konsep Digital Game-Based Education (DGBE). Berdasarkan angket pre-test dan post-test yang diisi oleh 22 guru peserta, terjadi peningkatan skor pemahaman pedagogis digital rata-rata sebesar 31%. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru menyatakan belum pernah menggunakan platform game digital dalam pembelajaran. Namun setelah pelatihan, mereka mampu menyebutkan serta mempraktikkan minimal dua platform DGBE seperti Kahoot! dan Wordwall. Guru juga terlihat lebih aktif bertanya dan berdiskusi selama sesi pelatihan berlangsung. Hal ini menandakan adanya peningkatan rasa ingin tahu terhadap inovasi pembelajaran. Materi pelatihan yang disampaikan secara bertahap dan berbasis praktik nyata turut membantu pemahaman guru meningkat signifikan.

Sebagian besar guru juga melaporkan adanya perubahan dalam motivasi mereka untuk mencoba pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif. Melalui kuisioner yang disebar setelah sesi praktik, 90% guru menyatakan minat tinggi untuk menerapkan metode DGBE di kelas masing-masing. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa guru tampak lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat digital dan menyusun materi berbasis permainan. Guru merasa bahwa metode ini mampu mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional. Salah satu guru menyatakan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif saat pembelajaran berbasis game diterapkan. Beberapa guru bahkan berinisiatif mengembangkan kuis digital mereka sendiri berdasarkan materi pelajaran yang diajarkan. Ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan yang baik dari pelatihan ke praktik lapangan.

Selain guru, kegiatan ini juga mengukur persepsi siswa terhadap pembelajaran berbasis game digital. Berdasarkan angket singkat yang diisi oleh 38 siswa, sekitar 87% menyatakan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran yang menggunakan Kahoot! dan Quizizz. Mereka menyebut bahwa game digital membuat mereka lebih fokus dan termotivasi karena suasana belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Respon siswa terhadap metode pembelajaran ini umumnya sangat positif, terutama karena mereka merasa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru juga mencatat adanya peningkatan konsentrasi siswa selama sesi berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga daya serap siswa terhadap materi. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih hidup.

Dalam pembahasan, data hasil pengabdian ini sejalan dengan teori-teori tentang pembelajaran abad 21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dan pendekatan yang menyenangkan bagi siswa. Generasi digital lebih mudah menyerap informasi melalui media yang interaktif dan visual (Memis & Kocatas, 2025). Temuan pengabdian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan retensi dan motivasi siswa, terutama di jenjang sekolah dasar (Chen et al., 2025). Konsep belajar yang bersifat kompetitif namun menyenangkan memberikan stimulasi tambahan bagi siswa untuk lebih aktif. Game digital juga mampu menyediakan umpan balik langsung, yang penting dalam proses belajar. Dengan dukungan guru yang terampil, pembelajaran

berbasis teknologi ini menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada hasil belajar.

Jika dibandingkan dengan pengabdian sejenis yang pernah dilakukan, hasil kegiatan di SD Al Ashriyyah menunjukkan respons yang lebih antusias dari guru karena pendekatan ini baru pertama kali diperkenalkan di sekolah mereka. Perbedaan signifikan juga terlihat pada dukungan manajemen sekolah yang secara aktif mendorong guru untuk menerapkan inovasi. Ini menunjukkan bahwa konteks dukungan institusional turut menentukan keberhasilan implementasi metode pembelajaran berbasis game digital. Selain itu, latar belakang guru yang cukup beragam dalam hal keterampilan digital menjadi tantangan sekaligus peluang untuk berbagi antar-rekan sejawat. Guru-guru yang lebih mahir menjadi fasilitator informal bagi guru lainnya dalam menggunakan teknologi. Kolaborasi ini menjadi kekuatan tambahan yang mendorong keberlanjutan inovasi setelah program PkM berakhir.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa Digital Game-Based Education efektif sebagai strategi peningkatan motivasi belajar siswa dan keterampilan pedagogis guru. Dengan pendampingan yang terstruktur dan praktik langsung, guru menjadi lebih terbuka terhadap perubahan dan inovasi pembelajaran. Pembahasan ini sekaligus menegaskan bahwa keberhasilan integrasi teknologi tidak hanya bergantung pada alat yang digunakan, tetapi juga pada kesiapan dan semangat transformasi dari para pendidik itu sendiri. Komitmen guru dan dukungan dari lingkungan sekolah sangat menentukan kelangsungan inovasi pasca pelatihan. Program ini juga memberikan gambaran bahwa pendekatan DGBE dapat diadaptasi

secara fleksibel sesuai karakteristik siswa dan materi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi model implementasi pelatihan serupa di sekolah dasar lainnya.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan guru sekolah dasar melalui pendekatan Digital Game-Based Education (DGBE) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan pengabdian untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan metode pembelajaran berbasis permainan digital tercapai dengan baik. Guru peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan menerapkan DGBE di kelas. Hasil observasi dan kuisioner membuktikan bahwa siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Keberhasilan ini juga ditunjang oleh antusiasme guru dan dukungan pihak sekolah dalam mengadopsi teknologi pembelajaran. Dengan demikian, hipotesis bahwa DGBE mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diterima. Program ini juga menunjukkan bahwa pelatihan praktis berbasis konteks nyata lebih efektif dibanding pendekatan teoretis semata. Untuk pengembangan ke depan, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang lebih mendalam serta pengintegrasian kurikulum berbasis game digital secara berkelanjutan. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari penerapan DGBE terhadap prestasi akademik siswa.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta (SPs UNJ) atas dukungan yang telah diberikan dalam penyelenggaraan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) untuk tahun anggaran 2025 ini yang sangat menentukan dalam memastikan keberlangsungan dan keberhasilan setiap tahapan kegiatan PkM yang dilaksanakan.

#### REFERENSI

- Ariya, P., Wongwan, N., Intawong, K., & Puritat, K. (2025). Digital literacy through gaming: A comparative study of knowledge acquisition, social presence, and emotional reactions in digital and non-digital board games. *Social Sciences and Humanities Open*, 11. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101387>
- Boussaha, K., Drissi, S., Rahab, A., Khelifi Touhami, K., & Eddine Abdelaziz Tayeb Boudraa, C. (2025). Towards a new generation of digital games designed with the basics of psychological theories to improve primary school pupils' psychological and technical skills in learning arithmetic. *Entertainment Computing*, 53. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100927>
- Chen, Q., Lu, Z., Liu, B., Xiao, Q., & Chan, K. L. (2025). Effectiveness of digital game-based GISCC program on cyberbullying prevention among Chinese adolescents. *Child Abuse and Neglect*, 161. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2025.107293>

- Demircan, B., & Kaya, H. (2025). The effect of using digital games on learning satisfaction and self-confidence in providing nursing students with subcutaneous injection skills: A randomized controlled trial. *Nurse Education in Practice*, 85. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2025.104341>
- Maksum, A., Marini, A., Kurnianti, E. M., Putri, D. A., Rizky, S., Fahsa, A., Maghfira Pramawati, A., Ussabrina, C., Dewiyani, L., & Safitri, D. (2025). Penguatan Literasi Digital di Sekolah Dasar melalui Kolaborasi dalam Program PkM-KKN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.5166>
- Memis, A., & Kocatas, S. (2025). Effects of motivational interviews and hippotherapy on the digital game addiction levels of adolescents: Randomized controlled clinical trial. *Journal of Pediatric Nursing*, 84, 133–141. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2025.05.024>
- Mun, I. B., & Lee, S. (2025). How and when is academic stress associated with adolescent digital game addiction?: Social interaction via digital games as a mediator and parental monitoring as a moderator. *Children and Youth Services Review*, 173. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2025.108293>
- Nuraini, S., Sri, W., Arum, A., Rihatno, T., Zakaria, M. I., Saleh, R., Laksono, A. T., Rianto, D., Irawan, R., & Marini, A. (2025). KKN-PkM Berdampak: Transformasi Pembelajaran SD melalui Game-Based Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.5158>
- Perini, S., Luglietti, R., Margoudi, M., Oliveira, M., & Taisch, M. (2018). Learning and motivational effects of digital game-based learning (DGBL) for manufacturing education –The Life Cycle Assessment (LCA) game. *Computers in Industry*, 102, 40–49. <https://doi.org/10.1016/j.compind.2018.08.005>
- Rihatno, T., Nuraini, S., Wahyudiana, E., Akbar, Z., Al Furqon, R., Jiddan Asy-Syamiil, G., Setyo Nugraha, D., Bowoleksono, T., Dewiyani, L., & Marini, A. (2025). Inovasi Teknologi Wearable Gaming dalam PkM KKN: Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.5163>
- Sharma, R., Tan, C., Gomez, D., Xu, C., & Dubé, A. K. (2025). Guiding teachers' game-based learning: How user experience of a digital curriculum guide impacts teachers' self-efficacy and acceptance of educational games. *Teaching and Teacher Education*, 155. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104915>
- Sri, W., Arum, A., Maksum, A., Sakmal, J., Darmawan, M. I., Putri, Y., Septiani, N. S., Handayani, L., Aisy, A. R., Dewiyani, L., & Marini, A. (2025). Implementasi Digitalisasi Sekolah Dasar sebagai Upaya Penguatan Kinerja Sekolah Dasar berbasis Transformasi Digital melalui Program PkM KKN. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 9(1). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v%vi%i.5165>

- Tinmaz, G., & Altundağ, S. (2025). The effect of diabetes education given to children with type 1 diabetes mellitus with digital games and video animation on quality of life. *Journal of Pediatric Nursing*, 81, 142–154.  
<https://doi.org/10.1016/j.pedn.2025.01.023>
- Wang, M., Zhu, J., Gu, H., Zhang, J., Wu, D., & Wang, P. (2025). Optimizing experiential learning in science education: The role of two-tier testing in digital game-based learning. *Entertainment Computing*, 54.  
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2025.100960>
- Wenzel, A., Geiger, J. M., & Liening, A. (2025). Beyond the screen: Investigating the added value of realism enabled by the metaverse in digital game-based entrepreneurial learning. *Computers in Human Behavior Reports*, 19.  
<https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100738>
- Zhan, J., Liu, C., Wang, Z., Cai, Z., & He, J. (2024). Effects of game-based digital interventions for mental disorders: A meta-analysis. *Journal of Affective Disorders*, 362, 731–741.  
<https://doi.org/10.1016/j.jad.2024.07.095>