



Gamifikasi dalam Digitalisasi Ujian Sekolah: Inovasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*

Meidy Atina Kuron ¹⁾, Reinhard Komansilan ²⁾, Anastasya Margaretha Rumapea ¹⁾, Edelweis Injilia Tumbelaka ¹⁾, Remy Joshua Senduk ¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan IPA, Universitas Negeri Manado. Minahasa, Indonesia.

²⁾Jurusan Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi. Manado, Indonesia

Abstrak

Teknologi telah menjadi katalis dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, sekaligus bermakna bagi siswa. Tujuan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan digitalisasi ujian sekolah sebagai implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*). PkM dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tondano dengan 18 guru partisipan. Metode yang digunakan meliputi 5 tahapan yaitu 1) Identifikasi kebutuhan Mitra, 2) Pelatihan, 3) Penerapan Teknologi digitalisasi ujian sekolah berbasis gamifikasi (Kahoot, Quizizz dan Wordwall), 4) Pendampingan dan Evaluasi, dan 5) Keberlanjutan kegiatan serupa sesuai SK Kepala Sekolah. Hasil survei menunjukkan bahwa 94% peserta menyatakan sangat setuju dan 6% peserta menyatakan setuju bahwa kegiatan ini sangat efektif dilaksanakan. Selain itu, hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata *pretest* sebesar 66,67 menjadi 87,22 dalam *posttest* sehingga disimpulkan bahwa PkM yang telah dilaksanakan meliputi pelatihan, pendampingan dan evaluasi ini sangat efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru tetapi juga mendukung implementasi *deep learning* sebagai upaya meningkatkan kualitas proses, hasil dan evaluasi pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *deep learning*; digitalisasi ujian sekolah; evaluasi pembelajaran; gamifikasi.

Gamification in the Digitalization of School Exams: Innovation in Deep Learning-Based Learning Evaluation

Abstract

Technology has become a catalyst in creating more effective and innovative learning. Teachers can provide learning experiences that are interesting, enjoyable, and meaningful for students. The purpose of this Community Service Program (PkM) is to improve teachers' knowledge and skills in implementing school exam digitization as an implementation of deep learning. PkM was carried out at SMP Negeri 6 Tondano with 18 participating teachers. The method used includes 5 stages, namely 1) Identification of Partner needs, 2) Training, 3) Implementation of gamification-based digitalization technology for school exams (Kahoot, Quizizz, and Wordwall), 4) Mentoring and Evaluation, and 5) Continuation of similar activities according to the Principal's Decree. The survey results showed that 94% of participants stated that they strongly agreed and 6% of participants stated that they agreed that this activity was very effective. In addition, the results of the pretest and posttest evaluations showed an increase from an average pretest of 66.67 to 87.22 in the posttest, so it was concluded that the PkM that had been implemented including training, mentoring and evaluation was very effective in improving teacher knowledge and skills but also supported the implementation of deep learning as an effort to improve the quality of the process, results and evaluation of learning in schools.

Keywords: *deep learning*; exam digitalization; evaluation; gamification.

PENDAHULUAN

Proses evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam menjamin kualitas pendidikan. Evaluasi yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur capaian siswa, tetapi juga sebagai sarana refleksi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Namun, praktik ujian sekolah di banyak satuan pendidikan masih didominasi oleh metode konvensional berbasis kertas yang sering kali memakan waktu, kurang efisien, serta cenderung membatasi keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan inovasi dalam sistem evaluasi yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman sekaligus meningkatkan mutu hasil pembelajaran.

Hasil observasi situasi di SMP Negeri 6 Tondano sebagai Mitra kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) saat ini terdapat 18 orang tenaga pendidik termasuk kepala sekolah dan 1 orang tenaga kependidikan sesuai Dapodik (Tondano SN 6, 2025). Pembelajaran dilaksanakan mulai pukul 07.00 -14.00 WITA, jadwal pelajaran dan jadwal ujian sekolah disusun oleh wakil kepala sekolah bagian kurikulum, guru mata pelajaran masing-masing menyusun soal ujian dalam bentuk objektif dan esai. Pelaksanaan ujian sumatif tengah semester, ujian sumatif akhir semester, ujian praktik, ulangan harian, kuis dan sebagainya dilaksanakan secara manual. Kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka yang sangat relevan dengan model pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) yang ditopang oleh tiga pilar, yaitu *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* di mana siswa diarahkan untuk mengalami pembelajaran yang lebih dalam, bermakna dan menyenangkan sehingga pembelajaran dirancang untuk menguatkan kompetensi dan karakter siswa, mendorong pemahaman mendalam melalui proyek dan refleksi (Satria, 2024). Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah didapati bahwa guru-guru sudah mampu menguasai materi, akan tetapi perlu penguatan implementasi berbagai model dan evaluasi pembelajaran berbasis *deep learning*.

Rangkuman hasil wawancara dengan beberapa guru mengemukakan bahwa masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan digitalisasi teknologi serta kurangnya kerja sama dengan pihak eksternal dalam melakukan pengembangan kompetensi dan keterampilan guru. Berdasarkan analisis situasi dan kondisi Mitra maka permasalahan yang mendasar adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital pada proses dan evaluasi pembelajaran serta belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas pendukung yang telah tersedia di sekolah seperti perangkat komputer dan internet. Selain itu, belum adanya sistem digitalisasi ujian yang terstruktur yang dapat dijadikan dasar penggunaan dan pemanfaatan digitalisasi ujian sekolah, kurangnya pelatihan dan bimbingan teknis bagi guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi serta masih lemahnya manajemen pengelolaan teknologi digital dan infrastruktur.

Dalam menjawab tantangan tersebut, pendekatan gamifikasi muncul sebagai salah satu inovasi yang menjanjikan. Gamifikasi dipahami sebagai suatu pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kegiatan belajar, sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Darmawiguna, 2019). Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa (Hamari et al., 2014). Ketika dipadukan dengan digitalisasi ujian sekolah, gamifikasi mendukung penerapan *deep learning*, yakni *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* di mana siswa diarahkan untuk mengalami pembelajaran yang lebih dalam, bermakna dan menyenangkan sehingga dapat menguatkan kompetensi dan karakter siswa (Rahmasari, 2025).

Mengadopsi pembelajaran berbasis game atau sering disebut gamifikasi yang dapat diakses secara *open source* dan gratis di antaranya aplikasi Kahoot, quizizz dan Wordwall yang dapat membuat atmosfer belajar lebih variatif dan menyenangkan (Manu & Enstein, 2021). Kahoot dan quizizz merupakan platform tes yang digunakan secara online dengan model pembelajaran *gamebased learning* yang dapat mempermudah guru maupun siswa dalam pelaksanaan pemberian test atau ujian di sekolah (Kuron & Pakpahan, 2023). Sedangkan Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan secara online maupun offline dengan mencetak media permainan yang telah dibuat agar pembelajaran tidak membosankan, dapat merangsang siswa berpikir cepat (Nurjannah et al., 2021) meningkatkan nilai *posttest*, membantu siswa dalam mengatasi kondisi *learning loss* (Kusumaningrum & Pramudiani 2021) serta meningkatkan literasi digital dan keterampilan siswa (Rosydiana et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan Mitra seperti penjelasan di atas maka program pengabdian kepada masyarakat ini dipandang perlu untuk dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tondano untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran digital termasuk membuat, mengemas dan menerapkan ujian-ujian di sekolah dalam bentuk digital menggunakan gamifikasi. Beberapa aplikasi gamifikasi yang akan digunakan antara lain, kahoot, quizizz dan wordwall di mana ketiga aplikasi ini memiliki keunggulan masing-masing dan dapat menyesuaikan dengan berbagai keadaan atau kondisi pembelajaran yang diterapkan. Program dirancang melalui lima tahapan metode yang meliputi: 1) Sosialisasi, 2) Pelatihan, 3) Penerapan Teknologi, 4) Pendampingan dan evaluasi, serta 5) Keberlanjutan. Guru dilatih untuk membuat bank soal digital, mendesain evaluasi berbasis gamifikasi, dan melaksanakan simulasi ujian digital menggunakan platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Selain itu, dibentuk Tim Pengembang Digitalisasi Ujian Sekolah melalui SK Kepala SMP Negeri 6 Tondano sebagai upaya menjamin kesinambungan program serupa bersama Tim PkM Universitas Negeri Manado.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi evaluasi berbasis gamifikasi melalui *smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif (Abdilah, 2022). Gamifikasi dapat menjadi alat yang sangat mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*) karena dapat meningkatkan motivasi peserta didik, menyediakan umpan balik yang reflektif, melibatkan siswa dalam pemecahan masalah yang nyata, membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan sebab dirancang seperti halnya permainan game. Dengan penerapan gamifikasi yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang meaningful, joyful, dan mindful pada saat proses pembelajaran (Ariyanto et al., 2023). Guru harus memiliki kemampuan dan kompetensi dasar yang kuat, kreatif, mandiri dan inovatif serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kualitas diri melalui pengetahuan dan keterampilan yang mandiri dan kritis (Sitompul, 2022). Berdasarkan beberapa sumber referensi dikatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran ternyata memotivasi peserta didik lebih gemar belajar dan antusias di kelas, tidak hanya siswa sekolah dasar tetapi juga sampai pada perguruan tinggi (Sari & Alfiyan, 2023). Meski demikian, masih terbatas kegiatan pengabdian yang mengintegrasikan gamifikasi secara sistematis ke dalam pelaksanaan ujian sekolah formal serta mengaitkannya langsung dengan implementasi *deep learning*. Untuk itu kegiatan PKM ini telah dilaksanakan sebagai bentuk kepedulian dan kerja sama dalam bidang pendidikan untuk memberikan suatu pengalaman baru bagi guru-guru di SMP Negeri 6 Tondano demi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Tujuan PkM ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran digital termasuk membuat, mengemas dan menerapkan ujian-ujian di sekolah dalam bentuk digital menggunakan gamifikasi. Beberapa aplikasi gamifikasi yang akan digunakan antara lain, kahoot, quizizz dan wordwall di mana ketiga aplikasi ini memiliki keunggulan masing-masing dan dapat menyesuaikan dengan berbagai keadaan atau kondisi pembelajaran yang diterapkan. Fokus utama kegiatan PkM ini ialah memberdayakan guru-guru SMP Negeri 6 Tondano agar mampu meningkatkan mutu layanan pendidikan melalui pengembangan kompetensi, baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan, khususnya dalam penerapan teknologi pembelajaran digital. Melalui kegiatan PkM yang telah dilaksanakan ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam ranah pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, sekaligus mendorong transformasi sistem evaluasi pembelajaran yang lebih modern, transparan, dan interaktif sesuai dengan tujuan utama program ini yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan digitalisasi ujian sekolah berbasis gamifikasi sebagai implementasi *deep learning*, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di era digital.

METODE

PkM ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Tondano dengan melibatkan 18 orang guru sebagai partisipan. Program dilaksanakan melalui lima tahapan metode yang meliputi: 1) Tahap Sosialisasi selama 2 kali pertemuan dimulai dari observasi awal kondisi dan permasalahan prioritas Mitra serta koordinasi pelaksanaan program dengan pihak terkait. 2) Tahap Pelatihan selama 5 kali pertemuan dimulai dari pengenalan aplikasi gamifikasi, pembuatan bank soal pada masing-masing mata pelajaran, praktik desain, *editing*, *input* dan *output* bank soal pada aplikasi gamifikasi dengan pendampingan Tim PkM dilengkapi dengan modul ajar sebagai petunjuk manual sampai pada simulasi ujian sekolah menggunakan aplikasi Kahoot, Quizizz dan Wordwall oleh peserta. 3) Tahap Penerapan Teknologi di mana peserta telah mampu merancang, mengemas dan menerapkan digitalisasi ujian sekolah berbasis gamifikasi di SMP Negeri 6 Tondano. 4) Tahap Pendampingan dan evaluasi dilakukan oleh Tim PKM melalui kolaborasi bersama sehingga meminimalisir kesalahan konsep dan praktik. *Monitoring* dan evaluasi kegiatan pelatihan dilakukan 2 kali pertemuan untuk melihat respons akhir peserta dan ketercapaian masing-masing peserta sehingga peserta benar-benar paham dan mampu mengaplikasikan gamifikasi dalam ujian sekolah.

Evaluasi ini melibatkan kuesioner umpan balik dari peserta untuk dianalisis ketercapaian indikator keberhasilan program dan memperbaiki kekurangan program. 5) Tahap Keberlanjutan program di mana Tim PkM bertindak sebagai fasilitator pelatihan dan pendampingan untuk kegiatan serupa di masa yang akan datang. Pada tahap ini juga dilakukan pembentukan tim manajemen digitalisasi sekolah sesuai Surat Keputusan Kepala Sekolah agar menjamin keberlanjutan digitalisasi yang berlangsung di SMP Negeri 6 Tondano.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persiapan materi pelatihan oleh ketua dan anggota pengabdian juga merupakan langkah strategis dan menjadi fondasi yang kuat untuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang efektif dan berdampak positif bagi Mitra sesuai dengan rekomendasi (Iskandar et al., 2022). Untuk itu, tim PkM menyediakan sarana berupa alat percetakan dan *manual book* sebagai panduan peserta dalam proses pelatihan di samping adanya pendampingan langsung dari Tim Pkm yang terdiri atas 3 orang dosen dari Universitas Negeri

Manado (Unima) dan Universitas Sam Ratulangi (Unsrat) serta melibatkan 4 orang mahasiswa semester VII Unima yang mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka terima selama pembelajaran di kampus. Pada tahap Sosialisasi ini juga dilakukan diskusi dengan pihak terkait di antaranya Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa sebagai informasi pelaksanaan kegiatan, Kepala SMP Negeri 6 Tondano serta guru-guru untuk penjadwalan, dukungan prasarana, dan menyediakan waktu untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan selama 5 hari. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibuka secara langsung oleh kepala dinas pendidikan Kabupaten Minahasa yang dihadiri juga oleh kepala bidang ketenagaan dan pembinaan Kabupaten Minahasa, kepala sekolah serta guru dan Tim PKM.

Tahap Pelatihan dilakukan selama 5 kali pertemuan yang terdiri atas beberapa sesi kegiatan. Pelatihan sesi 1 dilakukan pengenalan gamifikasi berupa aplikasi Kahoot, Quizizz dan Wordwall yang digunakan selama proses pelatihan. Selanjutnya sesi 2 dilakukan penyusunan bank soal oleh masing-masing peserta sesuai dengan mata pelajaran yang diampu di SMP Negeri 6 Tondano. Hasil pembuatan bank soal ini disesuaikan dengan materi pada RPP, Silabus dan Kurikulum yang digunakan sekolah pada semester genap Tahun Ajaran 2024-2025. Tim PKM juga berinisiatif meng-*upgrade* akun peserta pada aplikasi gamifikasi kahoot, Quizizz dan Wordwall sehingga guru-guru memperoleh akses ke lebih banyak fitur premium yang memungkinkan mereka mengeksplorasi berbagai opsi desain soal, format evaluasi, serta variasi aktivitas interaktif. Sesi 3 dimulai praktik membuat ujian sekolah secara digital melalui desain, *editing*, *input* dan *output* bank soal pada aplikasi yang pertama yaitu Kahoot. Pada aplikasi ini dijelaskan konsep dasar Kahoot, fitur-fitur utama seperti quiz, poll, dan discussion, cara membuat akun, cara meng-*upgrade* akun pro dan cara mengakses dashboard. Selanjutnya peserta dilatih secara langsung untuk *input* bank soal pada Kahoot termasuk mengatur pilihan jawaban, menambahkan gambar atau video, rumus, mengedit tulisan dan menentukan waktu pengerjaan tiap soal. Tidak hanya itu, Tim PKM juga melatih peserta tentang cara membagikan kuis kepada siswa dan cara memainkan kuis yang telah dibuat. Setelah itu dilakukan simulasi ujian, di mana guru berperan sebagai *host* dan peserta lain menjadi *player* untuk merasakan pengalaman interaktif menggunakan Kahoot.

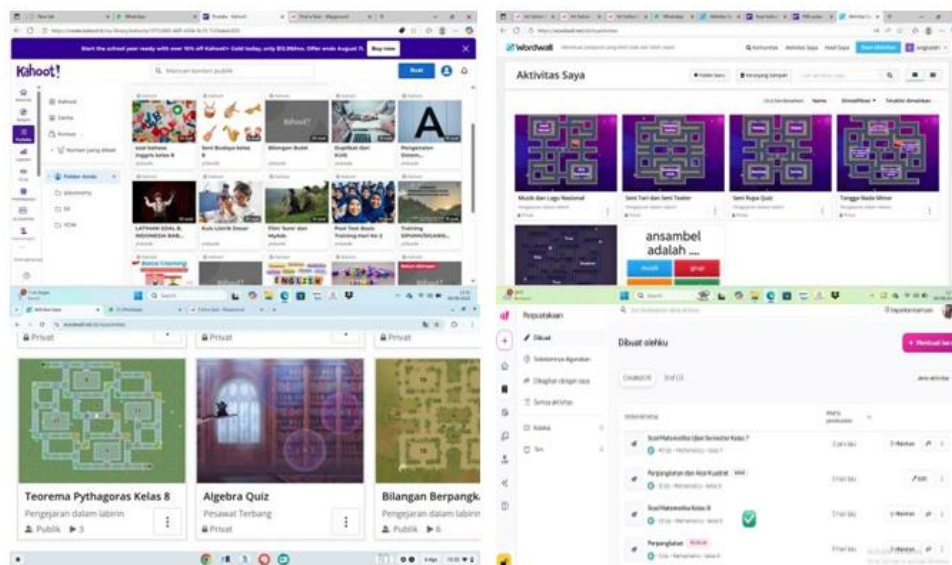
Sesi 4 praktik menggunakan aplikasi yang kedua yaitu Quizizz di mana guru-guru dilatih menggunakan Quizizz sebagai alternatif platform gamifikasi dalam mendukung digitalisasi ujian sekolah. Pelatihan dimulai dengan pengenalan antarmuka Quizizz yang sederhana dan mudah diakses baik melalui komputer PC, laptop maupun perangkat mobile *smartphone*. Guru-guru berlatih menyusun kuis digital dengan menambahkan berbagai tipe pertanyaan seperti *multiple choice*, *true or false*, hingga soal dengan gambar atau grafik. Mereka juga diajak mengeksplorasi fitur pengaturan waktu, mode live quiz, dan *homework assignment* yang memungkinkan guru memberikan latihan maupun ujian yang dapat diakses siswa kapan saja. Selanjutnya sesi 5 praktik menggunakan aplikasi yang ketiga yaitu Wordwall di mana guru-guru diperkenalkan dengan Wordwall sebagai salah satu aplikasi gamifikasi yang fleksibel untuk mendukung evaluasi pembelajaran. Pelatihan diawali dengan pengenalan berbagai *template* permainan edukatif yang disediakan pada aplikasi Wordwall, seperti quiz, *match up*, *spin the wheel*, *speaking cards*, *find the match* dan *true or false*. Oleh sebab akun peserta telah di-*upgrade* ke Premium maka semakin banyak fitur menarik yang dapat diakses dan dieksplorasi seperti *maze chase* (labirin), *whack-a-mole* (memukul jawaban benar), *crossword* (teka-teki silang), *labelled diagram* (memberikan label pada diagram) dan sebagainya. Setelah peserta selesai dengan proses pembuatan bank soal digital maka dilanjutkan dengan simulasi

memainkan Wordwall sebagai pemberian tes/kuis/ujian pada siswa. Adapun kegiatan pelatihan penggunaan gamifikasi yang telah dilaksanakan dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Pelatihan penggunaan gamifikasi.

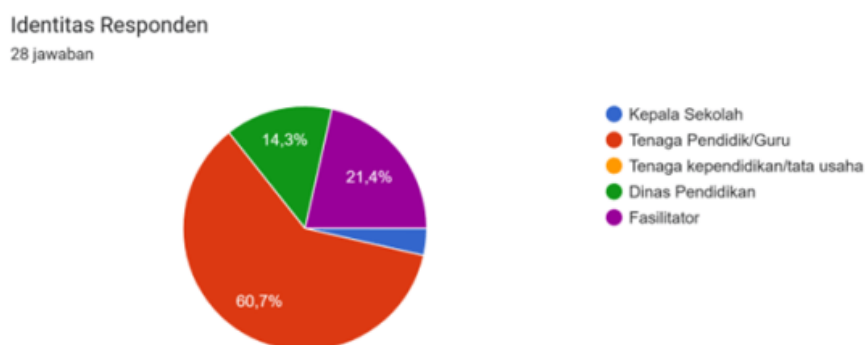
Pada tahap pelatihan ini tim PkM juga meninjau tahapan penerapan teknologi di mana peserta telah mampu merancang, mengemas dan menerapkan digitalisasi ujian sekolah berbasis gamifikasi dengan menggunakan ketiga aplikasi yang telah dipelajari pada tahapan pelatihan yaitu Kahoot, Quizizz dan Wordwall. Adapun produk yang telah dihasilkan peserta setelah melalui proses pelatihan gamifikasi yaitu tersusunnya bank soal digital interaktif di mana peserta berhasil membuat bank soal sendiri menggunakan 3 aplikasi gamifikasi sesuai dengan mata pelajaran masing-masing yang diampuh di sekolah. Gambaran bank soal yang telah dirangkum dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Produk bank soal yang dihasilkan.

Tahap keempat pelatihan yaitu pelaksanaan pendampingan dan evaluasi yang dilakukan oleh Tim PKM terhadap peserta untuk melihat ketercapaian kegiatan PkM pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru. Tahap pendampingan dan evaluasi di mana Tim PkM secara langsung mendampingi guru dalam pelatihan ini sehingga membantu peserta ketika mengalami kesulitan yang sering muncul antara lain kesulitan teknis dan akses seperti gangguan internet, *error* perangkat laptop sehingga tidak dapat mengakses aplikasi, penggunaan bahasa pada perangkat yang tidak sesuai sehingga sulit dipahami, perbedaan tampilan layar pada LCD dan perangkat peserta dan sebagainya. Tim juga membantu peserta ketika ada peserta yang belum terbiasa menyusun soal ujian digital sehingga kesulitan saat menambahkan gambar, audio dan video ke dalam aplikasi. Beberapa guru juga mengalami kendala dalam mengatur tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan prinsip *joyful* dan *meaningful learning*. Namun, segala kesulitan dapat teratasi dengan membangun kolaborasi yang baik dari Tim PkM dan seluruh peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sehingga terjalin komunikasi yang baik untuk mengatasi kesalahan konsep dan praktik sehingga pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

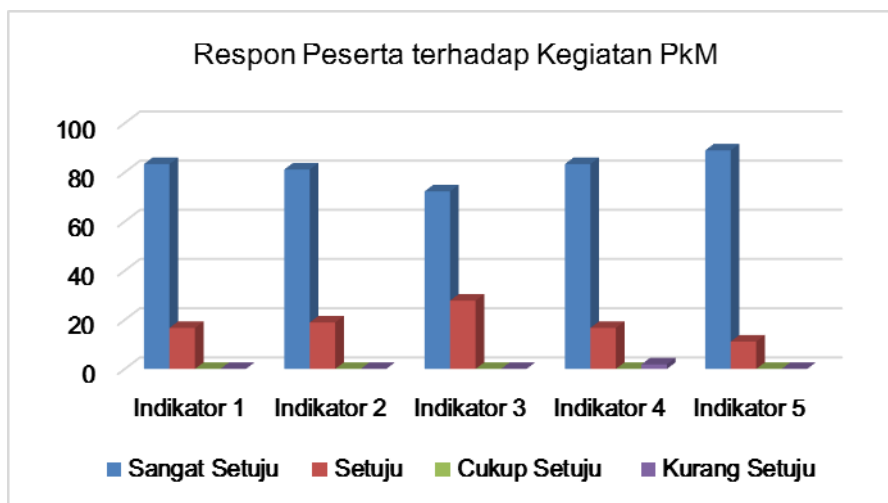
Tahap *Monitoring* dan Evaluasi dilakukan Tim PkM guna menilai ketercapaian tujuan pelatihan digitalisasi ujian sekolah berbasis gamifikasi. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner berbasis Google Form yang diberikan kepada seluruh guru peserta pelatihan. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur 5 indikator penting yaitu 1) Kejelasan materi dan mudah dipahami, 2) Pengetahuan dan keterampilan menggunakan aplikasi, 3) Relevansi Pelatihan dengan kebutuhan sekolah, 4) Efektivitas pelatihan, dan 5) Fasilitasi dan Pendampingan. Kuisinoner juga dilengkapi kolom saran dari responden untuk melihat umpan balik dari peserta di akhir pelatihan. Selain itu, kuesioner juga menyediakan ruang bagi peserta untuk memberikan umpan balik terbuka berupa saran, kritik, maupun pengalaman pribadi selama mengikuti pelatihan. Melalui data yang terkumpul, Tim PkM dapat melakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan dalam pelaksanaan program. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan guru, serta tingginya antusiasme dalam memanfaatkan fitur-fitur gratis dan premium aplikasi gamifikasi. Identitas responden dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Identitas Responden yang mengisi kuesioner

Kuesioner telah diisi oleh 1 orang kepala sekolah, 17 orang guru, 4 orang perwakilan dari dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa dan 6 orang fasilitator PkM. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui respons peserta terhadap kegiatan PkM terdiri atas 5 Indikator yaitu: Indikator 1: Kejelasan materi dan mudah dipahami, Indikator 2: Peningkatan pengetahuan dan keterampilan, Indikator 3: Relevansi pelatihan dengan kebutuhan sekolah,

Indikator 4: Efektivitas pelatihan Indikator, dan Indikator 5: Fasilitasi dan pendampingan. Hasil persentase responden peserta terhadap kegiatan PkM dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Respons Peserta terhadap kegiatan PkM

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang ditunjukkan pada gambar di atas, Indikator 1 yaitu kejelasan materi dan mudah dipahami, semua guru memberikan respons positif dengan rata-rata 83,3% menjawab sangat setuju dan 16,67% menjawab setuju. Pada indikator 2 yaitu peningkatan pengetahuan dan keterampilan rata-rata 81,11% menjawab sangat setuju dan 18,89% menjawab setuju. Indikator 3 yaitu relevansi pelatihan dengan kebutuhan sekolah rata-rata 72,22% menjawab sangat setuju dan 27,78% menjawab setuju. Indikator 4 yaitu efektivitas pelatihan rata-rata 83,33% menjawab sangat setuju dan 16,67% menjawab setuju. Indikator 5 yaitu fasilitasi dan pendampingan rata-rata 88,88% menjawab sangat setuju dan 11,11% menjawab setuju. Adapun responden yang menjawab kurang setuju setelah ditelusuri pada bagian umpan balik responden memberikan catatan berupa saran agar menambah durasi pelatihan baik hari maupun jam dilaksanakannya pelatihan. Waktu pelatihan dibuat lebih lama yaitu 10 kali pertemuan dari sebelumnya 5 hari diluar pertemuan pada saat sosialisasi dan jam pertemuan dibuat menjadi 4 jam per pertemuan yang sebelumnya 3 jam per pertemuan. Tentu hal ini merupakan masukan yang baik bagi tim PkM agar ke depannya dapat membuat pelatihan serupa dengan memperhatikan kebutuhan waktu pelatihan. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan Pengetahuan dan keterampilan peserta sebelum dilaksanakan pelatihan dan setelah dilaksanakan pelatihan gamifikasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 66,67 mengalami peningkatan menjadi 87,22 pada hasil *posttest*. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perkembangan yang signifikan terhadap pengetahuan dan keterampilan guru setelah mengikuti rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM). Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan PkM yang meliputi pelatihan, pendampingan, dan evaluasi terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan kompetensi guru sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Tahap akhir kegiatan PkM difokuskan pada aspek keberlanjutan, dengan menempatkan Tim PkM sebagai mitra fasilitator dalam mengawal pelatihan dan pendampingan berikutnya. Sebagai tindak lanjut, dibentuk pula Tim Pengembang Digitalisasi Ujian Sekolah yang secara resmi disahkan melalui Surat Keputusan Kepala SMP Negeri 6 Tondano nomor

421.3/S2/SMPN-6/VIII/2025 guna memastikan program digitalisasi dapat terus berjalan secara berkesinambungan. Tugas dan tanggung jawab Tim Pengembang ini antara lain merancang sistem dan prosedur pelaksanaan ujian digital yang mendukung prinsip pembelajaran mendalam (*deep learning*), mengoptimalkan perangkat lunak dan perangkat keras sebagai penunjang digitalisasi ujian sekolah, berkoordinasi dengan tim PkM Universitas Negeri Manado dalam menyelenggarakan berbagai pelatihan serta mengawal pelaksanaan ujian sekolah digital berbasis gamifikasi, baik ulangan harian, kuis, ujian tengah semester maupun ujian semester dan ujian sekolah lainnya yang diselenggarakan di SMP Negeri 6 Tondano. Selanjutnya dilaksanakan penutupan serangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMP Negeri 6 Tondano oleh tim dosen, kepala sekolah, tenaga pendidik/guru, tenaga kependidikan/tata usaha, dan mahasiswa.

Peserta pelatihan memberikan apresiasi positif terhadap hasil kegiatan PkM yang merupakan bukti keberhasilan program. Hal ini konsisten dengan penelitian (Hidayati et al., 2021) yang menekankan bahwa evaluasi berperan penting dalam menilai efektivitas serta dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Demikian pula, (Anshari et al., 2025) melalui PkM pelatihan gamifikasi bagi guru telah memberikan peningkatan literasi digital dan kesiapan guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. (Aisyaroh et al., 2026) di mana media pembelajaran digital berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan relevan diterapkan dalam konteks transformasi pendidikan digital. Serta (Wahyuni et al., 2022) pentingnya penyusunan instrumen evaluasi berbasis digital bagi guru dalam menghadapi tantangan di era digitalisasi pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penerapan teknologi pembelajaran digital berbasis gamifikasi bagi guru SMP Negeri 6 Tondano telah terlaksana dengan baik dan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan, mengemas, serta menerapkan evaluasi pembelajaran digital melalui pemanfaatan aplikasi gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Peningkatan kompetensi guru terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dari 66,67 menjadi 87,22 pada hasil *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran digital. Selain itu, hasil analisis respons peserta menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan kegiatan, baik dari aspek kejelasan materi, peningkatan kompetensi, relevansi pelatihan dengan kebutuhan sekolah, efektivitas kegiatan, maupun fasilitasi dan pendampingan yang diberikan. Keberlanjutan program dijamin melalui pendampingan berkelanjutan dari Tim PkM melalui kolaborasi yang lancar bersama Dinas Pendidikan, Sekolah, maupun tim Pengembang digitalisasi Ujian sekolah di SMP Negeri 6 Tondano. Sangat diharapkan implementasi digitalisasi ujian berbasis gamifikasi dapat terus berlangsung secara konsisten, adaptif, dan memberi dampak positif terhadap peningkatan mutu evaluasi pembelajaran di SMP Negeri 6 Tondano dalam mendukung upaya peningkatan mutu layanan Pendidikan kedepan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) melalui hibah DPPM Kemdiktisaintek tahun 2025 skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat yang telah memfasilitasi kegiatan PkM sehingga dapat berjalan dengan lancar. Selanjutnya diucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Manado dan Universitas Sam Ratulangi Manado baik pimpinan, dosen dan mahasiswa atas kolaborasi bersama dalam kegiatan PkM ini. Selanjutnya diucapkan terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Minahasa dan SMP Negeri 6 Tondano baik kepala sekolah, guru dan tata usaha sebagai Mitra yang telah memberikan waktu dan kesempatan berharga untuk berpartisipasi dalam kegiatan PkM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdilah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(1). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i1.1363>.
- Aisyaroh, A. M., Adiputra, S., & Badrun, M. (2026). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Berbasis Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 5(3), 1272–1287. <https://doi.org/10.56799/j-ceki.v5i3.15410>.
- Anshari, A., Basri, M. B., Sakaria, S., Nojeng, A., & Yasinta, I. N. (2025). Pengembangan Kompetensi Guru melalui Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(4), 2482-2491. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i4.2308>.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10.
- Darmawiguna, S. P., & Pradnyana. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dengan Platform Kahoot bagi Guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS ke-4*, 967–9728
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*, 3025–3034. IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidayati, N., Prabowo, H., & Setiawan, B. (2021). Evaluating community service programs: Measuring impact and effectiveness. *Journal of Community Engagement*, 7(1), 15- 30
- Iskandar, A., Rahman, F., & Sari, D. (2022). Effective Training Materials for Teacher Development: A Study on Community Service Programs. *International Journal of Educational Research*, 10(1), 23-34
- Kemendikbudristek. Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. 2022. 46 p.
- Kuron, M. A., & Pakpahan, R. N. (2023). Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak Dan Gaya Di Smp Katolik St. Rosa De Lima Tondano. *Sciencing: Science Learning Journal*, 4(2), 167-173. <http://dx.doi.org/10.53682/slj.v4i2.8593>

- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The influence of using kahoot learning media on primary school students' learning interest in social studies. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2696-2704. <http://dx.doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.917>
- Manu, G. A., & Einstein, J. (2021). Pembuatan Kuis Online dengan Aplikasi Kahoot. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(1), 50–53. <https://doi.org/10.37792/pemimpin.v1i1.285>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193. <http://dx.doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Rahmasari, T. P. (2025). Wordwall: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3840-3844. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2192>
- Rosydiana, E. A., Sudjimat, D. A., & Utama, C. (2023). The Effect of Digital Learning Media Using Scratch Game Based Learning on Student Problem Solving Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 10010–10015. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4876>
- Sari, D. N., & Alfiyan, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. <http://dx.doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Satria, M. R. (2024). Transformasi standar penilaian pendidikan dan revitalisasi penilaian pembelajaran di Indonesia. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 17(1). <http://dx.doi.org/10.24832/jpkp.v17i1.930>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13953–13960. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Tondano SN 6. Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) SMP Negeri 6 Tondano. (2025) <https://dapo.dikdasmen.go.id/sekolah/F422078F5F0869E6A7B5>
- Wahyuni, S., Zuhairi, Z., Yuniasih, E., & Purwasih, A. (2022). Pendampingan penyusunan instrumen evaluasi berbasis digital bagi guru sebagai peningkatan mutu pembelajaran. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 42-48. <https://doi.org/10.32332/d.v4i1.4861>