

PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA DI SD HARAPAN BANGSA INTEGRATED CHRISTIAN SCHOOL

Riovan Styx Roring¹, Muhammad Hudzaly Hatala²

¹Program Studi Bisnis Digital, Institut Teknologi Kalimantan, Jl. Soekarno Hatta KM. 15, Karang Joang, Balikpapan, Indonesia

²Program Studi Teknik Industri, Institut Teknologi Kalimantan, Jl. Soekarno Hatta KM. 15, Karang Joang, Balikpapan, Indonesia

*E-mail: riovan.roring@lecturer.itk.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran siswa sekolah dasar melalui penerapan teknologi gamifikasi di SD Harapan Bangsa Integrated Christian School. Evaluasi pembelajaran konvensional sering menurunkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan platform edukasi berbasis gamifikasi seperti Blooket, ABCya, Google Interland, dan Wordwall yang terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan guru dalam menilai hasil belajar secara dinamis dan adaptif.

Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan guru, pelatihan pembuatan evaluasi berbasis gamifikasi, implementasi di kelas, serta refleksi dan penilaian hasil program. Guru akan dilatih mendesain evaluasi yang menarik dengan prinsip keterlibatan aktif, umpan balik langsung, dan penguatan positif melalui elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan lencana.

Luaran utama kegiatan ini berupa HKI aplikasi gamifikasi dan video dokumentasi proses pelatihan, implementasi, serta tanggapan guru dan siswa. Dokumentasi ini diharapkan menjadi contoh praktik baik yang dapat diterapkan di sekolah lain dan mendukung pembelajaran inovatif di tingkat dasar.

Kata kunci: Gamifikasi; Evaluasi Pembelajaran; Sekolah Dasar; Literasi Digital.

Abstract

This community service activity aims to enhance the effectiveness of student learning evaluation through the application of gamification technology at SD Harapan Bangsa Integrated Christian School. Conventional evaluation methods often reduce student motivation and active participation, making it necessary to adopt a more interactive and engaging approach. The proposed solution involves using gamified educational platforms such as Blooket, ABCya, Google Interland, and Wordwall, which have proven to increase student engagement and assist teachers in conducting dynamic and adaptive assessments.

The program consists of several stages, including identifying teachers' needs, training on creating gamified evaluations, classroom implementation, and reflection and assessment of the program's outcomes. Teachers will be trained to design engaging evaluations based on active participation, real-time feedback, and positive reinforcement through game elements such as points, leaderboards, and badges.

The main outputs of this activity include intellectual property rights (IPR) for the gamification application and a documentary video showcasing the training process, classroom implementation, and feedback from teachers and students. This documentation is expected to serve as a best practice model that can be replicated in other schools and contribute to the development of innovative learning in elementary education.

Keywords: Gamification, Study Evaluation, Elementary School, Digital Literacy.

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi dan Permasalahan

Proses evaluasi pembelajaran memiliki peran vital dalam sistem pendidikan dasar sebagai alat untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa, mengidentifikasi pemahaman yang belum tuntas, dan memberikan umpan balik yang konstruktif bagi perbaikan proses belajar. Namun, pada kenyataannya, praktik evaluasi yang diterapkan di berbagai satuan pendidikan dasar, termasuk di SD Harapan Bangsa Integrated Christian School (HBICS), masih didominasi oleh pendekatan konvensional berupa tes tulis dan latihan soal berulang yang bersifat monoton dan kurang adaptif terhadap karakteristik belajar anak-anak usia dini. Hal ini menjadi permasalahan nyata, khususnya dalam konteks sekolah dasar yang menekankan pada pembelajaran tematik, partisipatif, dan menyenangkan. Gambar 1 menyajikan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di SD HBICS.



Gambar 1 Proses KBM di SD HBICS

Hasil observasi awal dan wawancara informal dengan beberapa guru di SD Harapan Bangsa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kejemuhan saat menghadapi proses evaluasi, bahkan menunjukkan penurunan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual. Guru-guru pun menyampaikan keterbatasan dalam menciptakan variasi bentuk evaluasi yang mampu menjaga semangat dan partisipasi aktif siswa. Di sisi lain, sebagian guru sebenarnya telah mengenal media digital sederhana, tetapi belum terfasilitasi secara sistematis untuk mengintegrasikannya ke dalam kegiatan evaluasi berbasis teknologi.

Lebih lanjut, sekolah ini memiliki potensi yang cukup besar dalam hal infrastruktur dan kesiapan digital. SD Harapan Bangsa telah memiliki akses jaringan internet yang baik, perangkat komputer dan tablet di beberapa kelas, serta lingkungan pembelajaran yang terbuka terhadap pendekatan inovatif. Namun potensi tersebut belum optimal dimanfaatkan sebagai bagian dari pembaharuan strategi pembelajaran dan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Permasalahan utama terletak pada kurangnya pelatihan dan pendampingan teknis bagi para guru dalam menggunakan platform digital gamifikasi sebagai media evaluasi, serta belum adanya panduan atau model praktik evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Situasi ini diperburuk oleh fakta bahwa metode evaluasi yang tidak menarik dapat berdampak pada rendahnya tingkat keterlibatan siswa (student engagement), kesalahan dalam memetakan kemampuan siswa, hingga menurunnya hasil belajar secara keseluruhan. Dalam konteks pendidikan anak, perasaan menyenangkan dan rasa ingin tahu merupakan kunci keberhasilan proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan

pendekatan evaluasi yang tidak hanya mengukur pengetahuan secara kognitif, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang interaktif dan memotivasi.

1.2 Urgensi dan Akibat Permasalahan

Apabila tidak segera dilakukan intervensi, kondisi ini dapat menimbulkan berbagai dampak jangka panjang, baik terhadap perkembangan akademik siswa maupun kualitas proses belajar-mengajar di sekolah. Siswa yang kehilangan minat dalam menghadapi evaluasi berpotensi mengalami stagnasi dalam perkembangan kognitifnya, terutama dalam aspek literasi dan numerasi dasar. Guru, di sisi lain, akan terus berada dalam pola pengajaran yang tidak berorientasi pada inovasi, sehingga proses pendidikan berjalan secara minimalis dan tidak menyentuh aspek afektif serta kreatif peserta didik.

Dampak sistemik lainnya adalah melemahnya kemampuan guru dan institusi sekolah dalam menjawab tuntutan transformasi pendidikan abad 21 yang menekankan penggunaan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Hal ini akan menjadikan lembaga pendidikan tertinggal dalam mengadopsi praktik-praktik pengajaran modern, khususnya dalam membangun keterampilan digital dasar bagi peserta didik, yang menjadi bagian dari kompetensi penting masa depan.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, pengembangan strategi evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi sangat relevan. Gamifikasi merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pemberian skor, lencana, leaderboard, hingga alur interaktif, yang terbukti secara ilmiah dapat meningkatkan motivasi belajar dan performa siswa. Penggunaan platform edukatif berbasis gamifikasi seperti Blooket, ABCya, Google Interland, dan Wordwall dinilai sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas sekolah, karena tidak memerlukan perangkat keras tingkat lanjut dan tersedia secara daring dengan antarmuka ramah anak.

1.3 Spesifikasi Khusus Skema Program Mahasiswa Mengabdi Desa (PMMD)

Kegiatan ini dirancang dalam skema ini, yaitu program pengabdian yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa berbasis pada permasalahan spesifik di masyarakat mitra. Dalam skema ini, pendekatan yang digunakan tidak hanya bersifat top-down dari pihak akademisi kepada mitra, tetapi berorientasi pada *kolaborasi, pemberdayaan, dan keberlanjutan*. Kegiatan pengabdian ini akan dijalankan oleh tim dosen yang berperan sebagai fasilitator dan pendamping bagi guru-guru di SD Harapan Bangsa dalam mengadopsi teknologi gamifikasi ke dalam kegiatan evaluasi.

Skema ini menekankan pentingnya *transfer pengetahuan dan keterampilan* secara langsung kepada masyarakat mitra (dalam hal ini komunitas guru dan siswa), dengan harapan agar metode evaluasi berbasis gamifikasi dapat menjadi praktik pembelajaran yang berkelanjutan dan dapat direplikasi secara mandiri oleh pihak sekolah di masa mendatang. Kegiatan juga akan menghasilkan luaran dalam bentuk modul pelatihan, bank soal evaluasi digital, dan dokumentasi video praktik evaluasi, sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah sekaligus referensi praktis untuk komunitas pendidikan lainnya.

Dengan pemanfaatan pendekatan kolaboratif dan partisipatif yang khas kegiatan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di mitra sekolah, tetapi juga memperkuat peran perguruan tinggi dalam menjawab permasalahan nyata di masyarakat secara kontekstual dan berkelanjutan.

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dirancang secara sistematis untuk menjawab permasalahan rendahnya efektivitas evaluasi pembelajaran di SD Harapan Bangsa Integrated Christian School. Kegiatan ini difokuskan pada penerapan gamifikasi digital sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses evaluasi.

Kegiatan dilaksanakan dalam 8 tahapan utama yang saling terintegrasi. Setiap tahapan dirancang berdasarkan prinsip partisipatif dan kolaboratif antara tim pengusul dan mitra

sekolah, serta mempertimbangkan kondisi riil di lapangan dan kompetensi mitra. Gambar 2 menyajikan alur pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 2 Alur Pelaksanaan Kegiatan

Langkah pertama adalah melakukan pertemuan awal bersama kepala sekolah dan guru-guru untuk menyampaikan maksud, tujuan, serta rencana kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan penyesuaian jadwal dan penentuan kelas target (misalnya kelas 4 atau 5 SD) sebagai fokus kegiatan.

Tim pengusul menyebarkan instrumen survei kebutuhan kepada guru untuk mengetahui tingkat pemahaman, kesiapan teknologi, dan praktik evaluasi yang biasa digunakan. Hasil survei menjadi dasar penyusunan materi pelatihan dan pendekatan teknis.

Pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop dan praktik langsung. Materi pelatihan mencakup:

1. Konsep dasar gamifikasi dalam pendidikan,
2. Penggunaan Blooket untuk membuat kuis kompetitif,
3. Pemanfaatan ABCya untuk aktivitas numerasi dan literasi tematik,
4. Pengenalan Google Interland untuk membangun literasi digital siswa,
5. Penggunaan Wordwall untuk format interaktif seperti matching dan spinning.

Guru didampingi untuk membuat instrumen evaluasi tematik berbasis kurikulum yang dikonversi ke format digital interaktif pada platform yang dipilih. Soal dirancang agar menarik secara visual, mengandung skor, elemen kecepatan, dan umpan balik langsung.

Guru melaksanakan kegiatan evaluasi gamifikasi di kelas target dengan menggunakan perangkat digital (komputer/tablet). Tim pengusul mendampingi secara teknis dan pedagogis. Observasi terhadap keterlibatan siswa dilakukan sebagai bahan evaluasi.

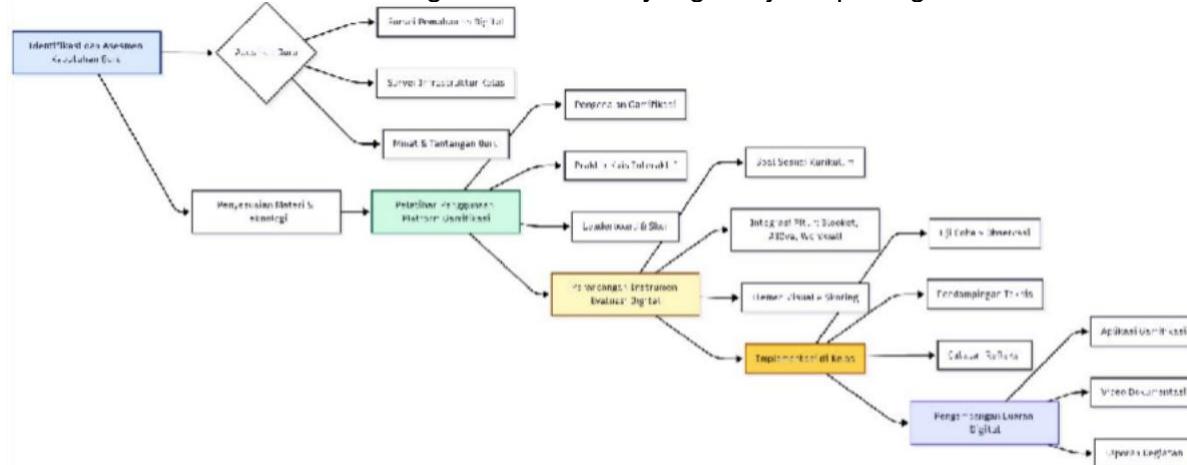
Setelah implementasi, dilakukan refleksi bersama guru dan siswa melalui diskusi kelompok dan kuesioner. Evaluasi mencakup aspek teknis, pedagogis, serta pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hasil evaluasi menjadi masukan untuk perbaikan instrumen.

Aplikasi gamifikasi dan template evaluasi disusun ulang berdasarkan masukan. Bank soal hasil rancangan guru-guru akan dikompilasi untuk menjadi sumber daya evaluasi berkelanjutan di sekolah mitra. Tim menyusun dan menyerahkan:

1. Akses ke aplikasi gamifikasi dan bank soal digital,
2. Video dokumentasi kegiatan dari awal hingga akhir,
3. Artikel ilmiah populer untuk diseminasi ke komunitas guru atau seminar pendidikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Permasalahan utama yang teridentifikasi di SD Harapan Bangsa Integrated Christian School adalah rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh pendekatan evaluasi yang masih bersifat konvensional, monoton, dan tidak sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Di sisi lain, kapasitas guru dalam mengembangkan bentuk evaluasi yang kreatif dan berbasis teknologi juga masih terbatas. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengusul yang berasal dari bidang keilmuan teknologi pendidikan dan informatika menawarkan solusi berbasis pendekatan gamifikasi edukatif digital. Solusi ini terdiri atas lima tahapan utama yang saling terintegrasi dan disesuaikan dengan kondisi serta sumber daya sekolah. Untuk menggambarkan alur solusi secara visual, berikut adalah diagram alur solusi yang disajikan pada gambar 3.



Gambar 3 Alur Solusi

3.1. Identifikasi dan Asesmen Kebutuhan Guru

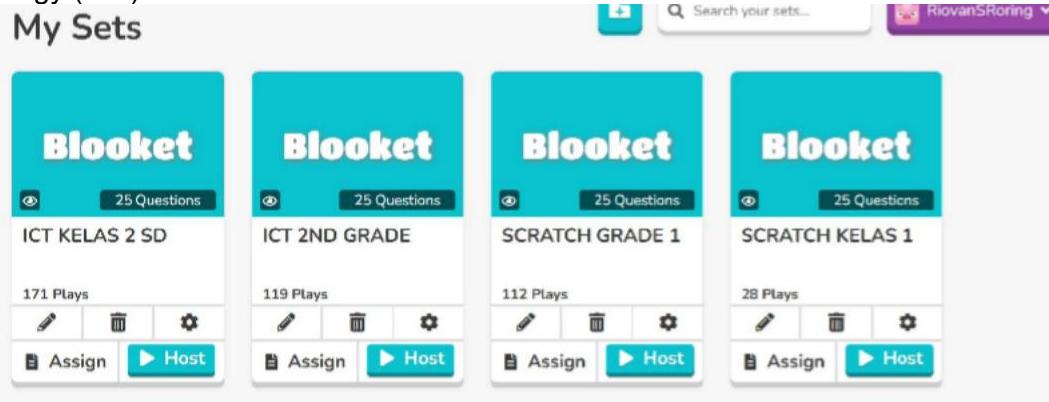
Langkah pertama adalah melakukan identifikasi kebutuhan dan asesmen awal terhadap kesiapan guru di SD Harapan Bangsa. Proses ini dilakukan melalui survei untuk memetakan tingkat pemahaman guru terhadap media digital, kesiapan perangkat dan infrastruktur di kelas, serta tantangan dan minat guru dalam mengembangkan bentuk evaluasi yang non-tradisional. Hasil asesmen ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi pelatihan dan pemilihan platform gamifikasi yang paling relevan. Teknologi yang dipilih akan disesuaikan agar ramah anak dan tidak menuntut instalasi atau konfigurasi teknis yang rumit, guna memudahkan adopsi oleh para guru. Gambar 4 menyajikan survei dan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak Sekolah Harapan Bangsa.



Gambar 4 Survei Lapangan dan Koordinasi

3.2. Perancangan Instrumen Evaluasi Digital

Setelah mengikuti pelatihan, guru akan difasilitasi untuk merancang instrumen evaluasi digital yang mengacu pada Kurikulum Merdeka. Dalam proses ini, guru akan didampingi dalam menyusun soal yang sesuai dengan kompetensi dasar, memilih fitur yang relevan pada masing-masing platform (seperti *quiz mode* dan *battle mode* di Blooket, permainan tematik di ABCya, literasi digital di Google Interland, dan permainan interaktif di Wordwall), serta mengintegrasikan elemen visual dan suara guna menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Evaluasi yang dikembangkan tidak hanya bertujuan untuk mengukur aspek kognitif, tetapi juga untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Gambar 5 menyajikan bank soal untuk kelas Infomation Communication Technology (ICT).



Gambar 5 Bank Soal

3.3. Implementasi dan Pendampingan di Kelas

Tahap ketiga adalah implementasi langsung evaluasi berbasis gamifikasi di dalam kelas. Guru akan menerapkan instrumen yang telah dirancang dalam kegiatan evaluasi tematik, dengan pendampingan dari tim pengusul. Selama pelaksanaan, dilakukan uji coba penggunaan platform, observasi terhadap keterlibatan siswa, serta pendampingan teknis untuk memastikan guru dapat mengoperasikan sistem dengan baik. Tim juga akan mencatat respons siswa, kendala teknis, dan masukan dari guru sebagai bahan refleksi untuk penyempurnaan instrumen evaluasi di tahap berikutnya. Gambar 6 menyajikan kegiatan asistensi mengajar dikelas ICT oleh anggota-anggota mahasiswa secara bergantian setiap harinya.



Gambar 6 Asistensi Mengajar di Kelas ICT

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi digital mampu meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran di SD Harapan Bangsa Integrated Christian School. Melalui tahapan yang sistematis—mulai dari asesmen kebutuhan guru, pelatihan, perancangan instrumen evaluasi digital, hingga implementasi di kelas—guru dan siswa sama-sama memperoleh manfaat yang signifikan. Guru menjadi lebih terampil dalam merancang evaluasi yang interaktif, sedangkan siswa menunjukkan peningkatan motivasi, antusiasme, dan partisipasi aktif selama proses evaluasi. Penggunaan platform seperti Blooket, ABCya, Google Interland, dan Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menantang secara edukatif.

Hasil akhir kegiatan ini berupa aplikasi gamifikasi, bank soal digital, dan video dokumentasi yang tidak hanya berfungsi sebagai luaran kegiatan, tetapi juga sebagai model praktik baik yang dapat diadopsi oleh sekolah lain. Dengan demikian, pengabdian ini berkontribusi pada penguatan kapasitas guru dalam menghadapi era pembelajaran digital serta mendorong transformasi evaluasi pendidikan dasar menuju pendekatan yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Institut Teknologi Kalimantan yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

- R Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

-
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. McGraw-Hill.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>
- Oktaria, D., & Arifin, M. B. (2022). Penggunaan aplikasi Blooket untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(2), 121–132. <https://doi.org/10.1234/jtpd.v10i2.4567>
- Sari, N. W., & Lestari, D. (2021). Pemanfaatan Wordwall dalam evaluasi pembelajaran daring di masa pandemi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 18(1), 88–97. <https://doi.org/10.23887/jitp.v18i1.34576>
- Setiawan, A., & Rachmadiarti, F. (2020). Penggunaan gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(1), 50–60. <https://doi.org/10.17977/jip.v26i1.12345>
- Blooket Inc. (2023). *Blooket for Education*. <https://www.blooket.com>