

Pelatihan Active Learning dengan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru
Active Learning Training with Gamification-Based Learning Media to Improve Teacher Competence

¹Zumrotul Fauziah, ²Giati Anisah, ³Ahmad Manshur, ⁴Putri Dharma Yanti, ⁵Siti Nur Febriyanti

Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia^{1,2,3,4,5}

e-mail: fauziah@unugiri.ac.id^{1*}, giati@unugiri.ac.id², manshur@unugiri.ac.id³,

pdarmayanti6@gmail.com⁴, febriyantisitnur6@gmail.com⁵

[*fauziah@unugiri.ac.id](mailto:fauziah@unugiri.ac.id)

Submitted: November 10, 2025; Revised: April 28, 2026; Accepted: April 28, 2026;

Published: April 30, 2026

ABSTRAK

MA Islamiyah Malo memiliki beberapa permasalahan pembelajaran yaitu penggunaan metode pembelajaran yang monoton, terbatasnya kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru Madrasah Aliyah Islamiyah Malo tentang metode Active Learning dan pembuatan media pembelajaran Gamifikasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu Participatory Action Research (PAR) dengan pendekatan penyelesaian masalah dan peran serta sebagai bentuk pemberdayaan, meliputi: kegiatan pelatihan dan pendampingan. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yaitu: pertama, meningkatnya pengetahuan guru MA Islamiyah Malo yang dibuktikan dengan penerapan metode pembelajaran aktif (active learning) yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedua, meningkatnya keterampilan membuat media pembelajaran gamifikasi dengan beberapa aplikasi berbasis website seperti Wordwall, Bamboozle, dan Superteachertool. Kegiatan ini mampu menyelesaikan permasalahan di MA Islamiyah Malo sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif dan menarik dalam bentuk berbagai macam game atau permainan yang menyenangkan.

Kata kunci: Active Learning, Media, Gamifikasi, Kompetensi Guru

ABSTRACT

MA Islamiyah Malo faces several learning problems, including monotonous learning methods, limited teacher competence in creating interactive learning media, and low student involvement in the learning process. Based on these problems, this community service activity aims to increase the knowledge and competence of Madrasah Aliyah Islamiyah Malo teachers regarding Active Learning methods and the creation of Gamification learning media. The method used in this community service activity was Participatory Action Research (PAR) with a problem-solving approach and participation as a form of empowerment, including training and mentoring. The results of this community service activity were: first, an increase in MA Islamiyah Malo teachers' knowledge of how to apply active learning methods to involve students in the learning process. Second, this community service activity has equipped MA Islamiyah Malo teachers with the skills to create gamified learning media using several website-based applications such as Wordwall, Bamboozle, and Superteachertool. This activity solves problems at MA Islamiyah Malo, making students more actively involved in the learning process through interactive and engaging media, such as various fun games or activities.

Keywords: Active Learning, Gamification, Teachers' Competences.



Copyright © 2026 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

MA Islamiyah Malo merupakan lembaga pendidikan menengah yang berperan strategis dalam mencetak generasi muda berkualitas serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Desa Malo, Kecamatan Malo, Kabupaten Bojonegoro. Namun demikian, dalam proses pembelajarannya masih terdapat berbagai permasalahan yang berpotensi menghambat peningkatan mutu pendidikan. Berdasarkan hasil observasi awal, permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra adalah sebagai berikut. Pertama, metode pembelajaran yang masih tradisional. Banyak guru di sekolah ini yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan diskusi biasa, yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Kedua, keterbatasan media pembelajaran interaktif. Meskipun penggunaan teknologi informasi sudah mulai diperkenalkan, media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif seperti gamifikasi dan metode aktif lainnya masih sangat terbatas. Hal ini berakibat pada rendahnya daya tarik materi pelajaran dan kurangnya penguasaan keterampilan praktis di kalangan siswa. Ketiga, kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi. Meskipun guru-guru di MA Islamiyah Malo memiliki dedikasi yang tinggi, namun mereka belum sepenuhnya terlatih untuk menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi atau metode *active learning*. Beberapa guru masih kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, yang mengarah pada rendahnya kualitas pengalaman belajar bagi siswa.

Active learning merupakan pendekatan yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar melalui aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan memecahkan masalah. (Margatina et al., 2021). Pendekatan ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya. (Tamkin N et al., 2022; Vygotsky, 1978). Pembelajaran aktif bertujuan agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses belajar. (Hosseini et al., 2012; Ruggeri A, 2022) Aktivitas seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan eksperimen langsung memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan pengalaman nyata, memperdalam pemahaman mereka, serta mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi (Dignam, 2025; Nursyam & Pajarianto, 2025). Selain itu, teori *experiential learning* dari David Kolb juga menjadi landasan penting dalam pembelajaran aktif, yang menekankan pentingnya refleksi terhadap pengalaman untuk membangun pengetahuan yang lebih mendalam (Passarelli & Kolb, 2023). Pembelajaran aktif ini sangat penting untuk mendorong partisipasi dan motivasi siswa, terutama dalam konteks pendidikan di MA Islamiyah Malo, di mana metode pembelajaran tradisional seringkali kurang efektif dalam melibatkan siswa secara penuh. Sementara itu, media pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (J. Wanick & Stallwood, 2023; Lilis et al., 2024; Sartika et al., 2025; Suartama et al., 2024). Gamifikasi adalah

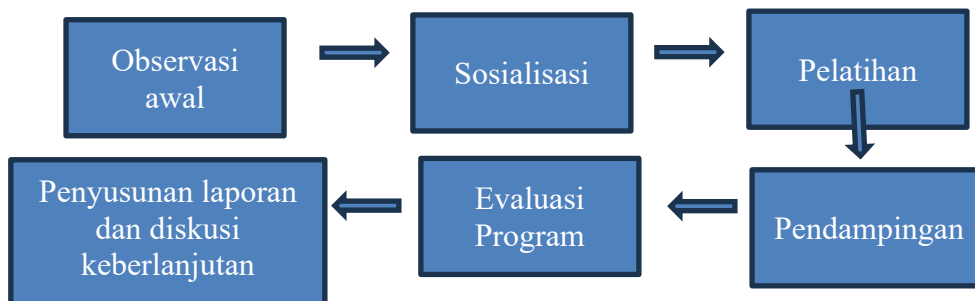
penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Wulantari et al., 2023). Teori motivasi *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan menjelaskan bahwa gamifikasi dapat memenuhi kebutuhan dasar siswa akan kompetensi, keterhubungan sosial, dan otonomi, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka. (Ryan et al., 2023) Elemen-elemen dalam gamifikasi memberikan umpan balik langsung yang mendorong siswa untuk terus belajar dan mengatasi tantangan. (Alrashedi et al., 2024; Hamid & Barzenji, 2024)

Teori flow dari Mihaly Csikszentmihalyi juga relevan di sini, karena gamifikasi dirancang untuk menciptakan pengalaman optimal di mana siswa merasa terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran, sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. (King, 2021) Dalam konteks MA Islamiyah Malo, gamifikasi dapat membantu mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada, dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, serta mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, yaitu *active learning* dan gamifikasi, pelatihan yang akan dilakukan di MA Islamiyah Malo diharapkan dapat mengubah cara guru mengajar dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang berbasis pada interaksi aktif dan tantangan berbasis permainan akan menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi siswa, sekaligus meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan yang lebih inovatif. Pelatihan *Active Learning* dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk guru MA Islamiyah Malo bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah ini dengan mengintegrasikan metode yang lebih interaktif dan menarik. Dalam konteks ini, tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut. a) Meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru dalam menerapkan metode pembelajaran aktif dan gamifikasi, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, b) memperkenalkan dan melatih penggunaan teknologi pendidikan untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien bagi siswa, dan c) mengoptimalkan potensi sumber daya manusia di lingkungan sekolah, dengan cara memberikan guru pengetahuan dan keterampilan yang dapat mendukung perkembangan karakter dan kompetensi siswa.

METODE

Pengabdian ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR), yang melibatkan enam pendekatan utama, yaitu formatif, perbaikan sistem, penyelesaian masalah, analisis model, peran serta, dan kesadaran kritis. Dalam pengabdian ini, pendekatan yang diterapkan adalah penyelesaian masalah dan peran serta, karena keduanya dianggap paling sesuai dengan tujuan pemberdayaan masyarakat. Strategi yang diterapkan dalam program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi sumber daya manusia, dalam hal ini adalah guru. Jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian yaitu 35 orang. Beberapa langkah yang dilakukan meliputi pelatihan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi dan menerapkan metode pembelajaran aktif, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, serta pendampingan berkelanjutan bagi guru. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dilaksanakan tahapan atau langkah- langkah pelaksanaan mencakup kegiatan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Sosialisasi dilakukan pada tanggal 7 Juni 2025 bertempat di ruang guru MA Islamiyah

Malo. Kegiatan pelatihan dilakukan pada tanggal 21 Juni 2025, diikuti oleh 33 guru, dan tim pengabdian sebanyak 5 orang. Kegiatan pendampingan dilakukan sebanyak 4 minggu, selama bulan Juli 2025. Adapun alur kegiatan pengabdian dijelaskan pada bagan alir berikut.



Gambar 1. Bagan alir kegiatan pengabdian

Kegiatan ini mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) meliputi IKU 2 dan 3, yaitu dalam hal dosen berkegiatan di luar kampus dan mahasiswa berkegiatan di luar kampus karena pengabdian ini juga melibatkan mahasiswa. Dengan melaksanakan pengabdian ini diharapkan dosen dapat melakukan diseminasi ilmu dan penelitian yang dilakukan kepada masyarakat luas. Selain itu, turut sertanya mahasiswa sebagai anggota memberikan pengalaman pengabdian masyarakat yang bermakna bagi kehidupan mahasiswa ke depan.

Pengukuran tingkat keberhasilan program pelatihan, tim pengabdian menggunakan alat ukur model evaluasi (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016) dimana terdapat 4 level kepuasan yaitu: Reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Dalam konteks ini, tim pengabdian menggunakan alat ukur level 1 yaitu reaksi. Untuk mengukur reaksi peserta terhadap pelatihan *active learning* dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi, digunakan instrumen angket evaluasi kepuasan yang disusun berdasarkan model Kirkpatrick level 1. Alat ukur ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peserta merespons secara positif terhadap pelaksanaan pelatihan, baik dari aspek isi, penyampaian, maupun manfaatnya. Angket disusun menggunakan skala Likert 1–5, dengan pilihan mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Indikator keberhasilan reaksi meliputi beberapa aspek, di antaranya: (1) relevansi materi dengan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran di kelas; (2) kejelasan dan sistematika penyampaian materi oleh narasumber; (3) kemudahan dalam memahami konsep-konsep *active learning* dan gamifikasi; (4) kesesuaian metode pelatihan dengan karakter peserta; serta (5) kepuasan umum terhadap fasilitator, materi, dan sarana-prasarana pelatihan. Hasil dari pengukuran ini akan menunjukkan sejauh mana pelatihan diterima secara positif oleh guru, yang menjadi dasar penting untuk keberlanjutan dan peningkatan efektivitas program pengabdian masyarakat di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan *active learning* dengan media pembelajaran berbasis gamifikasi bagi guru Madrasah Aliyah (MA) telah dilaksanakan sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat dengan tujuan meningkatkan kapasitas pedagogik dan inovasi pembelajaran di lingkungan madrasah. Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, dengan memanfaatkan unsur gamifikasi guna

meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Pelatihan ini dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, yang menempatkan guru sebagai mitra aktif sekaligus subjek utama dalam proses perubahan. Melalui pendekatan ini, pelatihan tidak hanya menjadi ajang transfer pengetahuan satu arah, tetapi juga ruang kolaboratif untuk merumuskan, mengimplementasikan, dan merefleksikan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual. Proses pelatihan dirancang secara partisipatif, di mana peserta dilibatkan dalam identifikasi kebutuhan, perancangan model gamifikasi, hingga uji coba terbatas rancangan yang mereka buat. Hasil kegiatan ini tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dari sejauh mana keterlibatan guru dalam proses refleksi kritis dan perumusan solusi pembelajaran yang sesuai dengan realitas kelas mereka. Deskripsi berikut memaparkan hasil kegiatan berdasarkan siklus PAR yang mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program.

a. Sosialisasi

Pada tahap ini, tim pengabdian memperkenalkan program kepada mitra dan memastikan semua pihak terlibat memahami tujuan, tahapan, serta manfaat program. Adapun langkah-langkah yang dilakukan meliputi (1) Rapat Koordinasi dengan Guru MA Islamiyah Malo. Diadakan pertemuan dengan Guru MA Islamiyah Malo untuk menjelaskan rencana program, metode yang digunakan, serta jadwal kegiatan; (2) Penjelasan Pentingnya pembelajaran aktif dan gamifikasi dalam proses belajar mengajar: Sosialisasi ini akan menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan gamifikasi dalam pembelajaran di madrasah; (3) Diskusi dan Penjajakan Kesiapan Mitra: Dilakukan diskusi dengan para guru terkait kesiapan mereka dalam mengadopsi metode baru, serta mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi. Pada tahap ini mitra akan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi, menyampaikan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi di lapangan, serta memberikan masukan terkait pelaksanaan program. Partisipasi aktif dari mitra sangat penting untuk memastikan program sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Menurut Mardapi, rapat koordinasi atau sosialisasi ini harus melibatkan banyak pihak agar tidak terjadi miskonsepsi dan jadwal pelaksanaan program pelatihan (Mardapi, 2018). Menurut teori difusi inovasi, terdapat tiga tahapan untuk melibatkan mitra secara aktif, yaitu: tahap pengetahuan (*knowledge*) dan tahap persuasi (*persuasion*) (Rogers, 2003). Tahapan yang dilakukan oleh tim pengabdian telah sesuai dengan teori-teori tersebut, sehingga pada tahapan berikutnya mitra dapat terlibat aktif dalam kegiatan atau program yang telah dirancang bersama.

b. Pelatihan

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain: (1) Pelatihan pelaksanaan *active learning*: Dilakukan pelatihan intensif selama beberapa sesi untuk memberikan pemahaman mendalam tentang cara merancang, mengembangkan, dan melaksanakan *active learning* dalam pembelajaran; (2) Pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis gamifikasi: Guru dilatih untuk mengembangkan media pembelajaran dengan gamifikasi. Pada pelatihan ini, mitra berperan sebagai pengembang media pembelajaran berbasis gamifikasi dan sekaligus pelaksana *active learning*. Bentuk pelatihan yang dilakukan dalam beberapa sesi tersebut sesuai dengan teori pembelajaran orang dewasa, yaitu prinsip andragogi. Teori tersebut menyatakan bahwa orang dewasa harus mengetahui alasan mengapa sesuatu itu penting untuk dipelajari, dilatih secara

bertahap dan berkesinambungan, dan diberikan praktik langsung, bukan sekedar teori (Knowles et al., 2014). Luaran dari program pelatihan ini yaitu media gamifikasi yang dikembangkan oleh guru, dan implementasi dari game tersebut sehingga menciptakan pembelajaran aktif (*active learning*). Menurut Hanghoj dkk. (2018), pelatihan yang menempatkan guru sebagai desainer gamifikasi atau media pembelajaran menghasilkan keberlanjutan implementasi hingga 12 bulan setelah pelatihan (Hanghoj et al., 2018).



Gambar 2. Praktek *active learning* dengan metode pembejaran gamifikasi

Gambar 2 menunjukkan guru-guru MA Islamiyah sedang mempraktekkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning* yang dipandu oleh pematery, di mana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan selama proses pembelajaran.



Gambar 3. Praktek mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi

Gambar 3 tersebut menunjukkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru-guru MA Islamiyah Malo mengikuti setiap tahapan kegiatan pelatihan

dengan penuh antusias. Dalam proses pengembangan media pembelajaran, guru-guru memanfaatkan beberapa aplikasi berbasis web seperti Wordwall, Superteachertools, dan Bamboozle.

c. Penerapan Teknologi

Pada tahap ini, guru MA Islamiyah Malo mengimplementasikan *active learning* dan Media pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain (1) Implementasi di Kelas: Guru yang telah mengikuti pelatihan mengimplementasikan *active learning* dan media pembelajaran dengan gamifikasi; (2) Monitoring Awal: Dilakukan pemantauan awal oleh tim pengabdian untuk melihat bagaimana guru menerapkan *active learning* dan Media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pembelajaran. Umpan balik diberikan untuk meningkatkan kualitas penerapan. Pada tahap ini guru MA Islamiyah Malo berperan langsung dalam penerapan teknologi di kelas. Mereka akan menerapkan hasil pelatihan, sementara tim pengabdian akan memberikan bimbingan dan pengawasan untuk memastikan implementasi berjalan dengan baik.



Gambar 4. Penerapan *Active Learning* oleh guru MA Islamiyah Malo

Gambar 4 menunjukkan implementasi pendekatan *active learning* berbantuan media pembelajaran gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa terlihat aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena mereka merasa terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Adapun urutan dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru diantaranya: 1) membuka pembelajaran dengan tanya jawab, 2) kuis vocabulary dengan model game berkelompok, 3) penyampaian materi, 4) game tentang vocabulary dan grammar yang berkaitan dengan materi pembelajaran, 5) penutup dan refleksi pembelajaran. Kegiatan pengabdian sebelumnya yang dilakukan oleh Laksmi dkk menunjukkan bahwa integrasi ICT dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Laksmi R et al., 2024). Selain itu, digitalisasi media dan evaluasi pembelajaran sangat diperlukan oleh guru-guru di lingkup madrasah untuk memperkuat sumber daya manusia dalam menghadapi tantangan di era digital (Ajrin Sudirman et al., 2025).

d. Pendampingan dan Evaluasi program

Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain (1) Pendampingan Teknis: Setelah pelatihan, tim pengabdian melakukan pendampingan intensif kepada guru

untuk menyusun modul ajar berbasis active learning dan menyiapkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. (2) Evaluasi implementasi active learning dan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Setelah melaksanakan pembelajaran, guru bersama dengan tim dosen melakukan evaluasi secara bersama-sama mengenai pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. (3) Evaluasi program pelatihan. Pada tahap ini, guru MA Islamiyah Malo diberikan angket terkait pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan oleh tim. Jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 30 orang. Adapun hasil pengisian angket disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Program

No.	Indikator	Persentase
1	relevansi materi dengan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran di kelas	94%
2	kejelasan dan sistematika penyampaian materi oleh narasumber	92%
3	kemudahan dalam memahami konsep-konsep <i>active learning</i> dan gamifikasi	90%
4	kesesuaian metode pelatihan dengan karakter peserta	95%
5	kepuasan umum terhadap fasilitator, materi, dan sarana-prasarana pelatihan	96%

Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian mitra terhadap program pelatihan ini sangat baik. Pertama, pelatihan ini dianggap sangat relevan dengan kebutuhan guru saat ini, yang sangat memerlukan strategi dan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Kedua, dari aspek kejelasan dan sistematika penyampaian materi oleh narasumber juga dinilai sangat baik oleh mitra. Ketiga, kegiatan pelatihan ini memberikan pengetahuan baru tentang bagaimana menerapkan pendekatan active learning dan memberikan keterampilan baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Keempat, metode pelatihan ini dianggap sangat sesuai dengan karakter peserta, yaitu guru-guru MA Islamiyah Malo, karena penyampaiannya tidak hanya satu arah, tetapi juga peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkannya pada saat pelatihan. Kelima, mitra menyatakan sangat puas dengan pelatihan ini, baik dari fasilitator, materi yang disampaikan, serta sarana dan prasarana yang telah diberikan selama pelatihan. Alasan keberhasilan program pelatihan tersebut adalah karena program tersebut sesuai dengan kebutuhan guru. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Shukuri (2022) yang menyatakan bahwa relevance merupakan determinan utama motivasi guru untuk mengadopsi metode baru (Shukuri, 2022). Selain itu, kejelasan dan sistematika materi serta metode praktik langsung juga dapat memengaruhi keberhasilan suatu program (Bakhri, 2023; Suharry et al., 2025).

e. Keberlanjutan Program.

Adapun Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap ini adalah (1) Penguatan Guru MA Islamiyah Malo sebagai Pusat Pembelajaran Berkelanjutan: Guru MA Islamiyah Malo akan diperkuat sebagai pusat kolaborasi guru dalam berbagi praktik terbaik dalam penggunaan active learning dan Media pembelajaran berbasis gamifikasi . Pertemuan rutin

Guru MA Islamiyah Malo akan menjadi ajang refleksi bersama active learning; (2) Pembentukan Tim Pendamping: Dibentuk tim pendamping yang terdiri dari guru senior yang mampu menjadi mentor bagi guru lain, sehingga tercipta keberlanjutan dalam peningkatan kompetensi. Pada tahap ini Guru MA Islamiyah Malo akan terus berkolaborasi, mengembangkan dan berbagi modul ajar active learning dan Media pembelajaran berbasis gamifikasi. Untuk mengukur keberhasilan dan keberlanjutan program, tim PkM menggunakan instrumen berupa angket, yang disebarakan kepada seluruh anggota mitra yaitu Guru MA Islamiyah Malo. Instrumen tersebut berisi beberapa indikator keberhasilan kegiatan pengabdian yang telah terlaksana, kebermanfaatannya untuk mitra, serta program lanjutan yang dibutuhkan oleh mitra.

SIMPULAN

Pelatihan *active learning* berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru MA Islamiyah dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Antusiasme peserta tinggi karena pelatihan ini menjawab kebutuhan untuk beralih dari metode konvensional yang cenderung menurunkan motivasi belajar. Guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran menggunakan platform seperti Wordwall, Bamboozle, dan Superteachertools dengan pendampingan tim pengabdian. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih inovatif dan berpotensi meningkatkan motivasi serta prestasi siswa. Namun, terdapat kendala berupa rendahnya partisipasi sebagian guru senior yang menganggap pengembangan media cukup kompleks dan memakan waktu, serta keterbatasan fitur gratis pada platform yang digunakan. Meski demikian, pelatihan ini tetap relevan dan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Optimalisasi peran guru yang lebih adaptif serta diseminasi hasil pengembangan melalui forum MGMP dapat menjadi strategi untuk memperluas dampak dan keberlanjutan inovasi pembelajaran. Direkomendasikan agar pelatihan *active learning* berbasis gamifikasi dilaksanakan secara berkelanjutan disertai pendampingan khusus, terutama bagi guru senior, guna meningkatkan kompetensi dan adaptasi terhadap teknologi pembelajaran. Selain itu, dukungan institusi melalui penyediaan fasilitas yang memadai serta diseminasi praktik baik melalui forum MGMP perlu dioptimalkan untuk memperluas implementasi dan keberlanjutan inovasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH (Opsional)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberi dukungan dana pelaksanaan pengabdian ini, yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri. Harapan kami, program hibah atau pendanaan dari internal ini akan menjadi program berkelanjutan sehingga dosen dan mahasiswa dapat melaksanakan pengabdian kepada Masyarakat dengan baik dan berdampak untuk masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

Ajrin Sudirman, S., Naufan Rizqullah, M., Lestari, N., Pribadi, B., & Pranovri Putra, R. (2025). Madrasah Digital: Memberdayakan Literasi Teknologi untuk Guru. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 6(1), 106–117.

<https://doi.org/10.32585/ijecs.v6i1>

- Alrashedi, N. T., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). Utilising gamification to enhance ambition on digital platforms: An examination of faculty members perspectives in times of crisis. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 3404–3416.
- Bakhri, S. (2023). Evaluasi Program Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Model Evaluasi Kirkpatrick di SDN Ngaliyan 01 Semarang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(2), 123–135.
- Dignam, C. (2025). Makerspace and the 5 C's of learning: Constructing, collaborating, communicating, critically-thinking, and creatively-thinking. *International Journal of Studies in Education and Science*, 6(1), 104–127.
- Hamid, R., & Barzenji, Z. (2024). Evaluating the Effectiveness of Gamification in Online Education: Strategies for Promoting Active Learning and Student Retention. *International Journal of Post Axial: Futuristic Teaching and Learning*, 97–110.
- Hanghoj, T., Misfeldt, M., Bundsgaard, J., Fougst, S. S., Arnseth, H. C., Hanghøj, T., & Selandar, S. (2018). Unpacking the Domains and Practices of Game-oriented Learning. *Games and Education: Designs in and for Learning*, Brill, Leiden, 29–46.
- Hosseini, E., Khodaei, F. B., Sarfallah, S., & Dolatabadi, H. R. (2012). Exploring the relationship between critical thinking, reading comprehension and reading strategies of English university students. *World Applied Sciences Journal*, 17(10), 1356–1364.
- J. Wanick, V. ., & Stallwood. (2023). Brand storytelling, gamification and social media marketing in the 'metaverse': A case study of the Ralph Lauren winter escape. *Reinventing Fashion Retailing: Digitalising, Gamifying, Entrepreneuring Springer International Publishing*, 35–54.
- King, S. (2021). Going with the Flow: Remembering Mihaly Csikszentmihalyi (1934- 2021). *Middle East J. Posit. Psychol*, 7.
- Kirkpatrick, J. D., & Kirkpatrick, W. K. (2016). *Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation*. VA: ATD Press.
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2014). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Routledge.
- Laksmi R, D., Budiarti, D., & Oktavia, Y. (2024). Pelatihan Pemanfaatan ICT dalam Kegiatan Pengajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(1), 56–66.
- Lilis, E., Indriyani, L., Azzahra, P. D., & Purwani, F. (2024). Gamification in Education: Innovative Solutions through Learning System Development to Increase Student Motivation and Interest. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(4).
- Mardapi, D. (2018). *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Parama Publishing.
- Margatina, N. K., Vernikos, G., Barrault, L., & Aletras. (2021). Active learning by acquiring contrastive examples. *ArXiv Prepr. ArXiv*, 2109.
- Nursyam, N., & Pajarianto, H. (2025). Theories and Educational Practice. *Innovations in Educational Robotics: Advancing AI for Sustainable Development: Advancing AI for Sustainable Development*, 39.
- Passarelli, A. D. A. M., & Kolb. (2023). *Student Learning Abroad: What Our Students Are Learning. What They're Not, and What We Can Do About It*. Routledge.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations (edisi ke-5)*. NY Publisher.

- Ruggeri A. (2022). An introduction to ecological active learning. *Curr. Dir. Psychol. Sci*, 31(6), 471–479.
- Ryan, B. R. M., Deci, E. L., Vansteenkiste, M., & Soenens. (2023). Building a science of motivated persons: Self-determination theory's empirical approach to human experience and the regulation of behavior. *Motiv. Sci.*, 7(2), 97.
- Sartika, N. D., Jhoni, M., & Putri, J. K. (2025). The effect of a gamified problem-based learning model on students' motivation and conceptual understanding in physics. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovations Studies*, 25(1), 70–84.
- Shukuri, M. N. (2022). Teacher Motivation in Gamification-Based Learning: An Application of ARCS Model. *Journal of Educational Technology & Society*, 25(3), 78–92.
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: the effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(3), 976–990.
- Suharry, R., Putra, A. P., & Wahyuni, S. (2025). Evaluasi Pelatihan Platform Merdeka Mengajar (PMM) bagi Guru Menggunakan Model Kirkpatrick. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15(1), 34–48.
- Tamkin N, A., Nguyen, D., Deshpande, S., Mu, J., & Goodman. (2022). Active Learning Helps Pretrained Models Learn the Intended Task. *Adv. Neural Inf. Process. Syst*, 35, 28140–28153.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press.
- Wulantari, N. P., Rachman, A., Nurmalia Sari, M., Jola Uktolseja, L., & Rofi'i, A. (2023). The Role Of Gamification In English Language Teaching: A Literature Review. *Journal on Education*, 06(01), 2847–2856.