

	Jurnal Abdimas Indonesia Berkarya	
	Vol. 01, No. 04, Juli 2025 Hal 119-125	E-ISSN : 3089-591X P-ISSN : 3089-6088
	https://ojs.gelcipnus.org/index.php/jaib	

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Gamekit di SDN 1 Ngepeh

Aditya Pringga Satria¹, Nugrananda Janattaka²

¹ Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia, Indonesia

² Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia, Indonesia

Email: pringga.aditya@gmail.com¹, nandahanduk@gmail.com²

Article Info	ABSTRAK
<p>Article history:</p> <p>Received Juli 03, 2025 Revised Juli 08, 2025 Accepted Juli 11, 2025</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>Pelatihan Media pembelajaran interaktif Gamekit</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>Training Interactive learning media Gamekit</p>	<p>Era digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media semacam ini tidak hanya berfungsi menyampaikan materi, tetapi juga merangsang partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Namun, guru di tingkat sekolah dasar, khususnya di wilayah pinggiran seperti SDN 1 Ngepeh, Kabupaten Tulungagung masih menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran digital secara mandiri. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Gamekit kepada guru-guru SDN 1 Ngepeh. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik. Instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur persepsi guru terhadap materi yang disampaikan. Hasil dari Analisis data menunjukkan pemahaman materi peserta pelatihan yaitu guru-guru SD 1 Ngepeh, sekitar 90% sangat memahami materi yang disampaikan oleh pameri. Mereka berhasil membuat media yang inovatif dan menyenangkan yaitu dengan <i>platform</i> Gamekit untuk siswa siswa sekolah dasar.</p> <p>ABSTRACT</p> <p><i>The digital era demands innovation in the learning process, one of which is through the use of interactive learning media. This kind of media not only functions to convey material, but also stimulates students' active participation, increases learning motivation, and supports the achievement of 21st century competencies such as creativity, critical thinking, and problem solving. However, teachers at the elementary school level, especially in peripheral areas such as SDN 1 Ngepeh, Tulungagung Regency, still face obstacles in designing digital learning media independently. This community service aims to provide training in making interactive learning media based on Gamekit to teachers of SDN 1 Ngepeh. The methods used in this training include lectures, demonstrations, and practices. The instrument used is a questionnaire given to participants before and after training to measure teacher perceptions of the material presented. The results of the data analysis showed that the material understanding of the training participants, namely the teachers of SD 1 Ngepeh, about 90% really understood the material presented by the speaker. They succeeded in making innovative and fun media, namely the Gamekit platform for elementary school students.</i></p>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal [1]. Kebutuhan akan pengajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif, yakni media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran melalui perangkat digital. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan seorang individu untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga mampu menemukan informasi yang relevan, mengevaluasi secara kritis, dan berkarya berdasarkan informasi yang telah didapat [2]

Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting, Pemanfaatan media yang tepat akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada abad ke 21 ini, guru mau tidak mau, harus bisa menyesuaikan dengan media digital dalam penyampaian materi, serta dalam evaluasi pembelajaran, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih kreatif [3]. Pengembangan media pembelajaran juga dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi di sekolah, sehingga pembelajaran yang bersifat teoritis dapat mudah dipahami dengan baik dan maksimal. Tahun 2012 munculah banyak platform digital yang dapat membantu guru dalam membuat media yang menarik dan inovatif. Kemunculan- kemunculan aplikasi berbasis teknologi tersebut memberikan gambaran akan pendidikan di masa depan, para guru harus bisa menyesuaikan dan beradaptasi dengan teknologi untuk mewujudkan pendidikan pada era digital ini [4],

Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru, khususnya di daerah perbatasan seperti SDN 1 Ngepeh Kecamatan Bandung, Kabupaten Tulungagung, masih menghadapi hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Hambatan tersebut dapat berupa keterbatasan keterampilan teknologis, kurangnya pelatihan, hingga ketiadaan perangkat pendukung yang memadai. Padahal, dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan pendidikan berbasis kompetensi, media digital interaktif sangat diperlukan untuk mendukung pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis proyek.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran interaktif berbasis game adalah Gamekit, sebuah platform yang memungkinkan guru menciptakan game edukatif sederhana, kuis interaktif, serta simulasi pembelajaran yang menarik. Gimkit merupakan salah satu *platform* digital yang digunakan untuk asesmen pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone atau laptop rahmawati & solfarina [5]. *Platform* ini bersifat *user-friendly* dan tidak memerlukan keterampilan pemrograman, sehingga sangat cocok untuk guru sekolah dasar. Tujuan pelaksanaan pengabdian ini adalah salah satunya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dan memanfaatkan

penggunaan teknologi, dengan hadirnya guru yang memahami teknologi akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Platform Gimkit ini sangat cocok digunakan guru sebagai media pembelajaran interaktif untuk menjelaskan materi misalnya perkalian sekaligus mempermudah peserta didik untuk memahami mata pelajaran matematika yang ada di sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan. Jenjang sekolah dasar adalah awal dimana peserta didik mulai belajar tentang konsep dasar yang nantinya akan dipelajari lebih dalam pada jenjang pendidikan selanjutnya serta digunakan dalam memecahkan masalah sehari-hari.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi ceramah, demonstrasi, dan praktik. Metode penelitian adalah "Cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu"[6]. Instrumen yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada peserta sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur persepsi guru terhadap materi yang disampaikan. Tahapan pelatihan meliputi analisis situasi, identifikasi masalah, penentuan tujuan kerja, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 12-13 Mei 2025, bertempat di ruang kelas V SDN 1 Ngepeh. Peserta pelatihan adalah 12 guru dari berbagai jenjang kelas.

Observasi awal dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dan situasi di SDN 1 Ngepeh Kecamatan Bandung Kabupaten tulungagung, pada tahap observasi Tim peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah SDN 1 Ngepeh untuk memperoleh data yang mendasari pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *platform* Gamekit di SDN 1 Ngepeh. Data yang diperoleh kemudian ditarik kesimpulan untuk mengidentifikasi masalah, dapat disimpulkan bahwa guru dalam pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game karena minimnya pengetahuan terhadap platform game interaktif sebagai media pembelajaran.

Pelatihan ini bertujuan untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *platform* berbasis game dengan fokus pelatihan *platform* Gamekit serta meningkatkan kompetensi guru dalam memahami dan memanfaatkan penggunaan teknologi, dengan hadirnya guru yang memahami teknologi akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif.

Rencana pemecahan masalah melibatkan praktik langsung, di mana peserta diberi kesempatan untuk membuat media pembelajaran game yang telah didemonstrasikan oleh narasumber. Setelah itu, dilakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk mengatasi kendala yang mungkin dihadapi peserta. Pada pelatihan sesi terakhir, peserta memberikan umpan balik terkait materi yang telah disampaikan, sehingga setiap masalah dapat segera diberikan solusi. Materi pelatihan mencakup pengenalan aplikasi, cara penggunaannya, dan pembuatan media Gamekit. Selama dua hari, peserta diberi tugas untuk membuat karya menggunakan *platform* tersebut. Pada hari kedua, hasil karya peserta dipresentasikan, dan mereka berdiskusi dengan narasumber serta tim pengabdian mengenai kendala yang dihadapi. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan pelatihan. Tim pelatihan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 12 pernyataan sebagai indikator keberhasilan pelatihan. Kuesioner ini diisi oleh guru-guru SDN 1 Ngepeh

sebagai peserta mitra. Evaluasi ini memberikan gambaran mengenai tingkat pencapaian tujuan pelatihan dan efektivitas materi yang disampaikan dalam meningkatkan kompetensi peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembahasan

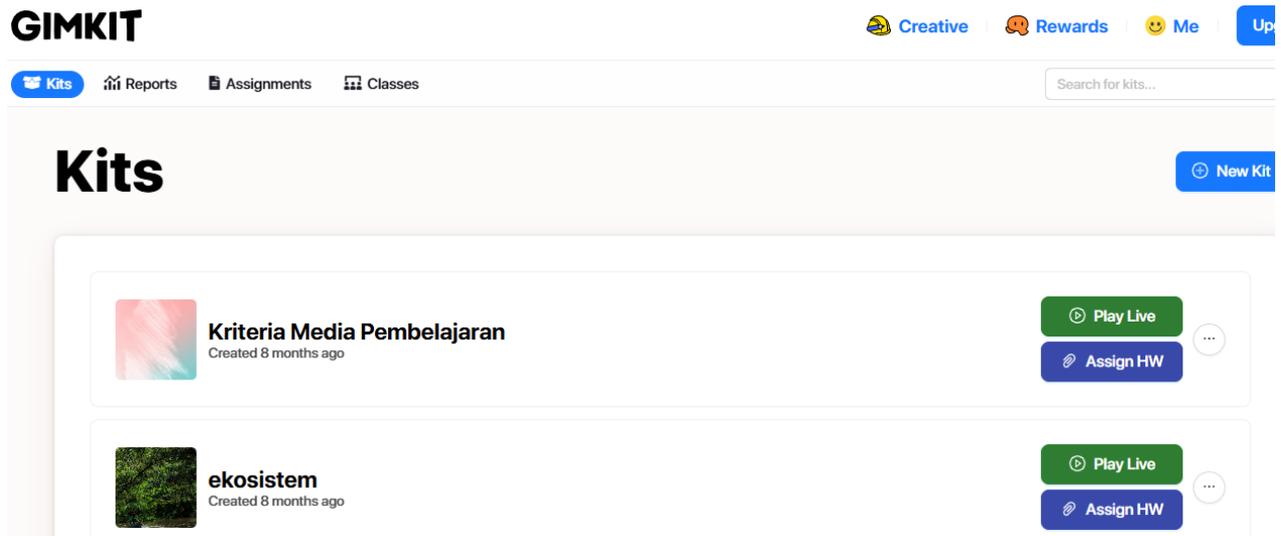
Hari pertama pelaksanaan pelatihan ini, tim pelatihan memberikan pengenalan tentang *Platform Gamekit*. Peserta mendapatkan pengetahuan umum tentang *Gamekit* dan bagaimana penggunaan *platform* tersebut dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan dalam pelatihan di hari pertama adalah: pengantar *Gamekit*, fitur-fitur dasar dari *Gamekit*.

Pelaksanaan pelatihan hari pertama, peserta pelatihan sangat antusias mempelajari bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan *platform* *Gamekit*. Banyak pertanyaan yang diajukan kepada narasumber, bagaimana nanti cara memasukan gambar, mengganti tulisan, mengedit soal dan memulai permainan. Pertanyaan pertanyaan tersebut langsung dijawab narasumber dengan jelas, sehingga peserta sangat puas mengikuti pelatihan.

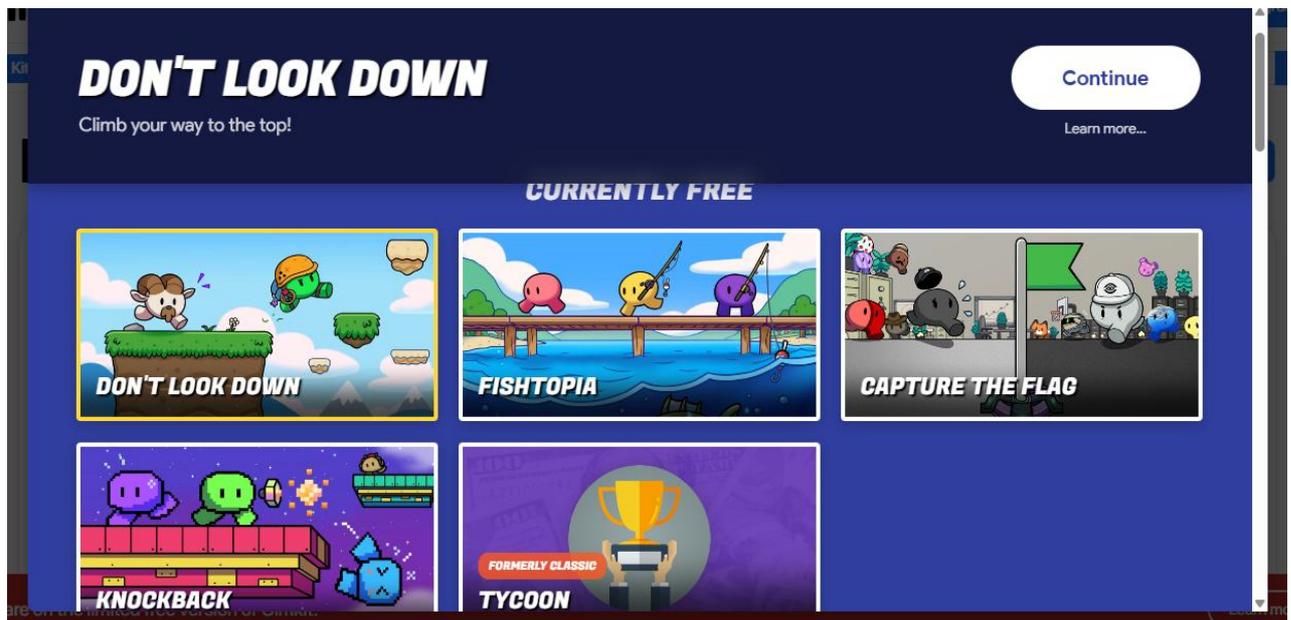
Pelatihan hari kedua, peserta diwajibkan mempresentasikan hasil dari tugas yang telah diberikan narasumber, banyak peserta yang memiliki hasil bagus, mereka sangat percaya diri dalam menyampaikan hasilnya. Bimbingan kepada peserta pelatihan oleh pemateri pada pelaksanaan pengerjaan yang mengalami kendala, seperti bagaimana cara membagikan soal, serta menambahkan soal. Berikut dokumentasi hasil pembuatan media pembelajaran dengan *Gamekit* peserta pelatihan.



Gambar 1. Narasumber memberikan materi tentang *platform* *Gamekit*



Gambar 2. Media pembelajaran yang dibuat oleh peserta dengan platform Gamekit



Gambar 3. pilihan game media pembelajaran di platform Gamekit

3.2 Pembahasan

Hasil dari Analisis Kuisioner menunjukkan pemahaman materi peserta pelatihan yaitu guru-guru SD 1 Ngepeh, sekitar 90% sangat memahami materi yang disampaikan oleh pemateri. Mereka berhasil membuat media yang inovatif dan menyenangkan yaitu dengan *platform Gamekit* untuk siswa-siswa sekolah dasar. Berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh pemateri peserta pelatihan tampak puas dengan pelatihan, serta adanya keinginan untuk berdiskusi dari hasil yang telah mereka rancang. Pada tahap rekomendasi dan saran, beberapa peserta menyarankan untuk memberikan pengetahuan terkait penggunaan teknologi pembelajaran digital lain selain *Gamekit*, sehingga mereka bisa menambah wawasan terkait kegunaan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan *insight* tentang pengalaman terkait pelatihan telah menunjukkan bahwa peserta merasakan pengalaman berharga selama pelatihan dua hari terkait pembuatan media pembelajaran digital menggunakan *Gamekit*. Adapun tantangan dari tim pengabdian adalah, memperkenalkan hal baru seperti *platform Gamekit* beserta fitur-fiturnya, terutama ketika menambahkan peserta pembelajaran pada halaman *platform* serta memasukan soal pada materi baru di *Gamekit*. *Feedback* peserta juga baik, terlihat dari harapan mereka untuk bisa mendapatkan pelatihan pada materi yang berbeda. Sedangkan pada tahap implementasi, para peserta sudah mampu menerapkan media pembelajaran *Gamekit* yang telah dibuat, ke dalam ruang-ruang pembelajaran yang ada di kelas SDN 1 Ngepeh Kabupaten Tulungagung. Guru mampu membuat alternatif media yang baru, serta mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran. Pendidik mampu melaksanakan pengajaran yang efektif bagi peserta didik serta menambah penguasaan kompetensi dengan alat bantu pengembangan teknologi dan media yang telah dirancang olehnya Smaldino [7], [8], [5]

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SDN 1 Ngepeh Kabupaten Tulungagung berjalan sangat lancar dan tanpa hambatan. Pelatihan tersebut dilaksanakan selama dua hari dengan tahapan yaitu analisis situasi, identifikasi masalah, penentuan tujuan kerja, rencana pemecahan masalah, tahap kegiatan dan evaluasi.

Pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah, demonstrasi dan praktik yang mampu membuat peserta pelatihan mudah memahami materi yang telah diberikan oleh narasumber. Hari pertama pelatihan adalah pemberian materi dasar terkait pengertian dan apa itu *platform Gamekit*, sedangkan pada hari kedua, peserta pelatihan mempresentasikan hasil pembuatan media pembelajaran pada *platform Gamekit*.

Evaluasi dilakukan dengan menyebar kuisioner dan wawancara setelah pelatihan, dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa peserta pelatihan sangat puas terhadap pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian Universitas Bhinneka PGRI dan berharap akan adanya program lanjutan. Para peserta pelatihan sudah mampu membuat media pembelajaran *platform Gamekit* yang menarik dan juga sudah menerapkannya di dalam kelas, sehingga mereka menginginkan adanya program lanjutan yang bisa menambah wawasan mereka terkait pembelajaran berbasis

digital.

REFERENSI

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta. 2017.
- [2] R. Hobbs, *Create to Learn: Introduction to Digital Literacy*. wiley Blackwell, 2017.
- [3] T. Nurseto, “Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011,” *J. Ekon. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–35, 2011, [Online]. Available: <https://media.neliti.com/media/publications/17286-ID-membuat-media-pembelajaran-yang-menarik.pdf>
- [4] Z. Zen, “Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi : Menuju Pendidikan Masa Depan,” *E-Tech J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–12, 2019, doi: 10.24036/et.v2i2.101346.
- [5] H. H. Ar Rosyid and S. Wonorahardjo, “Inovasi Pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit pada Materi Hindu Budha Kelas VII,” *J. Innov. Teach. Prof.*, vol. 3, no. 1, pp. 203–210, 2024, doi: 10.17977/um084v3i12025p203-210.
- [6] prof.dr. sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, 2013.
- [7] Hendriyati Haryani, S. M. Wahid, A. Fitriani, and M. faris Ariq, “Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan,” *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 163–174, 2023, doi: 10.34306/mentari.v1i2.250.
- [8] Z. Kedah, “Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka,” *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 133–143, 2023, doi: 10.34306/mentari.v1i2.259.