Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal
Vol. 8 No. 4, Oktober 2025, hlm. 585 - 590 ISSN 2614-7912 (Print)
DOI: https://doi.org/10.33330/jurdimas.v8i4.4058 ISSN 2622-3813 (Online)
Available online at https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BERBASIS EDUGAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMPN 29 BENGKULU TENGAH

Ayudho Selviani[1*], Jayanti Syahfitri[2], Agung Kharisma[3], Nasral[4]
[1]Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
[2]Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
[3]Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
[4]Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
email: ayudhoselviani@umb.ac.id

Abstract: This community service program aimed to improve teachers' competence in creating digital learning materials based on educational games (edugames) to enhance students' learning motivation. The activity was conducted at SMP Negeri 29 Bengkulu Tengah with 15 participating teachers. The program adopted a workshop approach, including the introduction of edugame concepts, guidance in designing digital learning scenarios, and hands-on practice using free-access edugame platforms. Teachers actively engaged in discussions and collaborative work, resulting in several prototype edugames ready for classroom trials. The outcome indicates increased teacher skills in integrating technology into teaching and potential improvement in students' engagement through interactive digital learning resources.

Keywords: digital learning materials; edugame; learning motivation; teacher competency

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar digital berbasis permainan edukatif (*edugame*) untuk mendorong motivasi belajar siswa. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 29 Bengkulu Tengah dengan peserta sebanyak 15 guru. Metode yang digunakan adalah pelatihan (*workshop*) yang mencakup pengenalan konsep *edugame*, pendampingan penyusunan skenario pembelajaran digital, dan praktik langsung menggunakan platform *edugame* yang dapat diakses secara gratis. Peserta terlibat aktif dalam diskusi dan kolaborasi, sehingga dihasilkan beberapa prototipe *edugame* yang siap diujicobakan di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran serta potensi peningkatan keterlibatan siswa melalui bahan ajar digital yang interaktif.

Kata Kunci: bahan ajar digital; edugame; motivasi belajar siswa; kompetensi guru

Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal
Vol. 8 No. 4, Oktober 2025, hlm. 585 - 590 ISSN 2614-7912 (Print)
DOI: https://doi.org/10.33330/jurdimas.v8i4.4058 ISSN 2622-3813 (Online)
Available online at https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi yang signifikan, dimana digitalisasi menjadi fokus penting untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045 (Delia Maharani & Latifah Meynawati, 2024). Transformasi pendidikan di era digital bukan hanya sekedar pengenalan teknologi baru, melainkan sebuah revolusi dalam pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, berkualitas dan relevan (Sindi Septia Hasnida et al., 2023). Digitalisasi pendidikan diantaranya dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital yang bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi dan memberikan kemudahan akses bagi siswa (Isma et al., 2022).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital sangat efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Wahyuni & Sutiah, 2024), (Munawir et al., 2024). Selain itu, guru juga harus terus melakukan inovasi pendekatan pembelajaran, yang mana salah satu pendekatan yang digemari siswa saat ini adalah *edugame*. Guru dapat melakukan inovasi dengan cara mengintegrasikan pendekatan tersebut dengan bahan ajar. (Pratiwi et al., 2021), (Putri et al., 2024), (Suci Hanifah Nahampun et al., 2024) Media atau bahan ajar digital terintegrasi permainan (*edugame*) merupakan pendekatan yang inovatif dan sangat efektif meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa

Uraian – uraian di atas menjelaskan bahwa guru memainkan peranan penting dan bertanggungjawab dalam menyediakan pembelajaran berkualitas, sehingga program pedampingan pembuatan bahan ajar digital berbasis *edugame* merupakan salah satu *alternative* tepat yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru di era perkembangan zaman. Hal ini didukung dengan hasil penelitian (Febriyani & Hidayati, 2023) bahwa guru dituntut untuk mengembangkan kompetensi dalam menggunakan teknologi untuk memudahkan interaksi dan penyampaian materi. (Sari et al., 2024) Guru harus mampu mengembangkan ide-ide dalam menyediakan bahan ajar digital.

Hasil survey menunjukkan bahwa beberapa tantangan yang dihadapi SMP Negeri 29 Bengkulu diantaranya yaitu minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah mitra berdampak juga pada pengembangan kompetensi yang dimiliki oleh guru-guru. Selanjutnya diketahui bahwa lebih dari 85% guru-guru masih menggunakan metode dan media pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*Teacher Centre*), sehingga kualitas pembelajaran belum memadai. Selain itu, kondisi riil di sekolah mitra juga menunjukkan bahwa selama ini guru-guru mitra kesulitan dalam akses pengembangan kompetensi diri. Oleh sebab itu, adanya kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar digital adalah salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini menjadi kesempatan besar bagi guru-guru di sekolah mitra, karena selama ini dapat dikatakan memang jarang sekali terjamah dengan berbagai macam kegiatan pengembangan kompetensi yang kemungkinan disebabkan oleh letak sekolah yang berada di tengah-tengah perkebunan.

METODE

Kegiatan PKM dilaksanakan pada 25 Juli 2025 di SMP Negeri 29 Bengkulu Tengah dengan melibatkan 15 guru dari

Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal
Vol. 8 No. 4, Oktober 2025, hlm. 585 - 590 ISSN 2614-7912 (Print)
DOI: https://doi.org/10.33330/jurdimas.v8i4.4058 ISSN 2622-3813 (Online)
Available online at https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas

berbagai mata pelajaran. Metode pelaksanaan dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: 1) Sosialisasi (30 Menit), dimana guru-guru diberikan pengenalan konsep *edugame* dan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) Pelatihan (90 Menit), pada tahap ini peserta dibimbing untuk menyusun skenario pembelajaran digital yang mengintegrasikan unsur *edugame*. Terdapat tiga aplikasi yang digunakan yatu Canva, *Liveworsheet* dan *Wordwall*, 3) Praktik Langsung (150 Menit) yaitu guru mencoba membuat *edugame* menggunakan *platform* seperti *Wordwall*. Selain aplikasi edugame guru-guru juga diberikan pelatihan dalam mendesain bahan ajar menggunakan CANVA yang dilanjutkan dengan pemanfaatan aplikasi *liveworksheet*, 4) Pendampingan (60 Menit) – Selama proses pembuatan, tim fasilitator memberikan masukan teknis dan pedagogis agar produk yang dihasilkan relevan dengan kurikulum dan karakteristik siswa.

Evaluasi dilakukan melalui observasi aktivitas peserta, analisis kualitas produk *edugame*, serta refleksi akhir untuk mengetahui tingkat kepuasan dan kendala yang dihadapi guru.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibuka langsung oleh Bapak Sufianto, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 29 Bengkulu Tengah. Dalam sambutannya beliau menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih atas dilibatkannya dalam kegiatan peningkatan kompetensi guru-guru dalam menyediakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital seperti saat ini.

Gambar 1. Pembukaan Kegiatan

Gambaran menyeluruh dari rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan

Tahapan / Kegiatan	Waktu (Estimasi)	Output yang Dihasilkan	Peserta yang Terlibat
Sosialisasi	30 Menit	1. Pemahaman awal tentang pentingnya edugame 2. Pengetahuan dasar tentang edugame 3. Data kebutuhan dan peta kemampuan guru 4. Komitmen mitra untuk mengikuti program	1. Tim pelaksana PkM 2. Guru mitra 3. Kepala sekolah
Pelatihan	90 Menit	1. Pemahaman software pembuatan edugame (Canva, Liveworksheet, Wordwall)	2. Tim pelaksana PkM 3. Guru mitra 4. Kepala

Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal
Vol. 8 No. 4, Oktober 2025, hlm. 585 - 590 ISSN 2614-7912 (Print)
DOI: https://doi.org/10.33330/jurdimas.v8i4.4058 ISSN 2622-3813 (Online)
Available online at https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas

Tahapan / Kegiatan	Waktu (Estimasi)	Output yang Dihasilkan	Peserta yang Terlibat
			sekolah
Praktik Langsung	150 Menit	1. Guru mampu membuat draft edugame sederhana 2. Guru dapat membuat Template bahan ajar digital untuk pembelajaran	3. Tim pelaksana PkM 4. Guru mitra 5. Kepala sekolah
Pendampingan	60 Menit	1. Guru mampu memproduksi edugame secara mandiri 2. Perbaikan edugame berdasarkan evaluasi kelas 3. Grup diskusi/mentoring aktif	1. Tim pelaksana PkM 2. Guru mitra 3. Kepala sekolah

Kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahap yaitu penyampaian materi sosialisasi, pelatihan, praktik simulasi, dan pendampingan pembauatn bahan ajar digital berbasis edugame. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang konsep dan karakteristik bahan ajar digital. Selain itu, guru-guru diberkan penguatan terkait pentingnya digitalisasi bahan ajar di era teknologi saat ini dan pendekatan edugame sebagai alternative yang dapat dilakukan untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru-guru dikenalkan dengan beberapa aplikasi yang digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis edugame seperti: 1) Canva yang digunakan untuk mendesain bahan ajar, 2) aplikasi liveworskheet yang digunakan untuk membuat bahan ajar menjadi live dapat digunakan secara realtime, dan 3) aplikasi wordwall yang digunakan untuk mendesain edugame yang akan diintegrasikan dalam bahan ajar. Setelah guru-guru memiliki bekal awal terkait program, selanjutnya guru-guru diberikan pelatihan dan pengambingan bagaimana menyusun draft atau desain awal bahan ajar digital dan bagaimana menentukan edugame yang akan diangkat dalam bahan ajar digital. Setiap guru didampingi untuk menghasilkan produk bahan ajar digital berbasis edugame.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki minat yang sangat tinggi dalam mengembangkan *edugame* sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru mitra dari skor rata-rata yang meningkat dari 30 menjadi 82. Peningkatan ini dipengaruhi oleh metode pelatihan yang berbasis praktik langsung (hands-on), pendampingan intensif, serta relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah, sehingga mendorong motivasi dan keterlibatan aktif peserta.

Antusiasme guru-guru mitra tampak dari keterlibatan aktif mereka selama sesi praktik, di mana para guru saling bertukar ide, mencoba berbagai fitur platform, dan memberikan masukan terhadap rancangan rekan sejawat. Kondisi ini menjadi kemajuan signifikan, mengingat sebelum mengikuti pelatihan sebagian guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional atau penggunaan media visual sederhana yang kurang mampu menstimulasi keterlibatan siswa secara optimal.

Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal
Vol. 8 No. 4, Oktober 2025, hlm. 585 - 590 ISSN 2614-7912 (Print)
DOI: https://doi.org/10.33330/jurdimas.v8i4.4058 ISSN 2622-3813 (Online)
Available online at https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/jurdimas

Setelah memperoleh pendampingan, guru mampu merancang permainan edukatif yang memadukan materi pelajaran dengan elemen interaktif, seperti kuis berbasis poin, teka-teki, *matching game*, hingga simulasi sederhana.

Gambar 2. Pelatihan & Pendampingan

Beberapa prototipe unggulan yang dihasilkan meliputi *edugame* matematika berbasis kuis interaktif yang menguji pemahaman konsep secara cepat, permainan bahasa dengan konsep *matching* untuk memperkuat kosakata, serta simulasi IPA *drag-and-drop* yang memungkinkan siswa mempraktikkan konsep secara virtual.

Dari sisi teknis, penggunaan platform gratis seperti Wordwall, Educandy, dan Quizizz menjadi solusi yang efektif karena sifatnya yang *user-friendly*, tidak memerlukan keterampilan pemrograman, serta dapat diakses melalui perangkat yang umum dimiliki sekolah. Hal ini mematahkan anggapan bahwa inovasi berbasis teknologi memerlukan biaya tinggi atau infrastruktur canggih. Temuan ini sejalan dengan pandengan (Li et al., 2024), (Jaramillo-Mediavilla et al., 2024) yang menegaskan bahwa *gamification* dan *edugame* dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui tantangan, umpan balik langsung, serta elemen kompetisi yang membangun. Lebih dari itu, kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendampingan yang tepat, guru mampu bertransformasi menjadi perancang pembelajaran kreatif yang mampu menghadirkan pengalaman belajar relevan di era digital.

SIMPULAN

Pendampingan pembuatan bahan ajar digital berbasis *edugame* mampu meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendampingan yang tepat, guru dapat memanfaatkan teknologi secara kreatif meskipun dengan keterbatasan fasilitas. Oleh karena itu, sekolah mitra diharapkan dapat membentuk komunitas belajar bagi guru-guru yang berfokus pada pengembangan bahan ajar digital berbasis edugame. Komunitas ini dapat menjadi sarana belajar dan berbagi praktik baik bagi guru didalam maupun diluar sekolah secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Tahun 2025 atas dukungan pendanaan, serta SMP Negeri 29 Bengkulu Tengah yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Delia Maharani, & Latifah Meynawati. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(1), 89–98. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i1.1771

IPA, *1*(1), 36–43. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27

Febriyani, H., & Hidayati, D. (2023). Urgensi Media Digital Dalam Proses Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *5*(2), 3910–3916. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12815

Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of Gamification on Motivation and Academic Performance: A Systematic Review. *Education Sciences*, *14*(6), 1–16. https://doi.org/10.3390/educsci14060639

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 72, Issue 2). Springer US. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, *9*(1), 63–71. https://jurnal.uai.ac.id/index.php/SH/article/view/2828

Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciyati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan*

Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., & Hasanah, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, *8*(1), 49. https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329

Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, *18*(1), 205–218. https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266

Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, & Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(3), 63–68. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415

Wahyuni, H., & Sutiah. (2024). Analisis Urgensi Penggunaan Media dan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dalam Keberhasilan Kurikulum di Madrasah Ibtiadiyah (MI). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI Volume 11, Nomor 4, Desember 2024; p-ISSN: 2442-3661; e-ISSN: 2477-667X, 322-336*, *11*(4), 322–336. https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2568