

Penggunaan *platform* pembelajaran berbasis *game* (*gamification*) untuk guru SD dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas 2–4

¹Dwita Laksmi Rachmawati*, ²Dian Fadhilawati

¹Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Gresik, Gresik, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Balitar, Blitar, Indonesia

*Corresponding Author

Jl. I. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121
(08563301306)

E-mail: dwitalaksmi@umg.ac.id

How to cite (APA 7th style): Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2025). Penggunaan platform pembelajaran berbasis game (*gamification*) untuk guru SD dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa Kelas 2–4. *Community Empowerment Journal*, 3(4), 167-176. <https://doi.org/10.61251/cej.v3i4.277>

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam penggunaan platform pembelajaran berbasis game (*gamification*) untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa kelas 2–4 di Kabupaten Malang. Kegiatan berlangsung selama delapan minggu melalui empat tahapan utama: Penyuluhan, pelatihan, sosialisasi, dan pendampingan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap konsep gamifikasi, kemampuan teknis penggunaan platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall, serta kreativitas dalam merancang pembelajaran interaktif. Siswa juga menunjukkan antusiasme dan partisipasi belajar yang lebih tinggi. Secara teoritis, hasil kegiatan ini mendukung teori motivasi belajar dan pendekatan konstruktivistik yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, interaktif, dan berbasis pengalaman. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi pada transformasi pedagogis guru SD dan memperkuat literasi digital dalam pendidikan dasar di era digital.

Kata kunci: gamification; guru SD; literasi digital; pembelajaran bahasa Inggris

Abstract

This Community Service Program (PKM) aimed to enhance the competence of elementary school teachers in using game-based learning platforms (gamification) to enrich the English vocabulary of students in grades 2–4 in Malang Regency. The program was conducted over eight weeks through four main stages: counseling, training, dissemination, and mentoring. Evaluation results showed a significant improvement in teachers' understanding of the concept of gamification, their technical skills in using platforms such as Kahoot, Quizizz, and Wordwall, and their creativity in designing interactive learning activities. Students also demonstrated higher enthusiasm and participation in learning. Theoretically, the outcomes of this program support learning motivation theory and the constructivist approach, which emphasize the importance of active, interactive, and experience-based learning. Thus, this program contributes to the pedagogical transformation of elementary school teachers and strengthens digital literacy in primary education in the digital era.

Keywords: digital literacy; elementary school teachers; English learning; gamification

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah mengubah paradigma pembelajaran di seluruh dunia, termasuk dalam bidang pendidikan bahasa. Di era globalisasi saat ini, kemampuan berbahasa Inggris menjadi salah satu kompetensi kunci yang dibutuhkan untuk menghadapi persaingan internasional (Rachmawati et al., 2024). Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi global, tetapi juga sebagai pintu gerbang menuju akses ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya dunia. Oleh karena itu, penguasaan kosakata sebagai fondasi utama dalam keterampilan berbahasa perlu ditanamkan sejak usia dini. Namun, tantangan besar masih dihadapi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, terutama di negara-negara berkembang. Banyak guru masih menggunakan metode tradisional yang berfokus pada hafalan, terjemahan, dan latihan tertulis yang monoton. Akibatnya, siswa mudah kehilangan minat, merasa bosan, dan tidak mampu mengingat kosakata dalam jangka Panjang (Rachmawati & Fadhilawati, 2023). Kondisi ini menunjukkan perlunya pendekatan baru yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang gemar bermain dan bereksplorasi.

Salah satu inovasi yang mulai banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah penggunaan pendekatan *gamification*, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran (Mujiarni et al., 2025). *Gamification* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Melalui platform pembelajaran berbasis game, siswa dapat belajar kosakata bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan menantang tanpa merasa terbebani (Prasongko et al., 2025). Guru juga dapat memanfaatkan berbagai fitur seperti poin, level, dan penghargaan untuk menumbuhkan semangat belajar yang kompetitif namun positif di kelas. Pendekatan ini sangat relevan diterapkan di tingkat SD, terutama bagi siswa kelas 2–4 yang berada pada fase perkembangan kognitif konkret dan sangat responsif terhadap aktivitas visual dan interaktif. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada literasi digital dan inovasi pedagogis (Zahraa et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan platform pembelajaran berbasis game menjadi salah satu solusi efektif untuk membantu guru SD meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara kreatif dan berkelanjutan (Ahmad, 2012).

Mitra pengabdian kepada masyarakat dalam kegiatan ini adalah beberapa SD Negeri yang berada di Kabupaten Malang, khususnya di Kecamatan Kepanjen, Pagelaran, Turen, dan Wajak. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan beberapa guru, diketahui bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Inggris masih terbatas. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti menerjemahkan kata, menghafal daftar kosakata, dan latihan menulis sederhana tanpa melibatkan media interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam mengingat serta menggunakan kosakata bahasa Inggris secara kontekstual. Selain itu, fasilitas pelatihan atau pendampingan bagi guru terkait penggunaan platform pembelajaran berbasis game masih sangat minim di wilayah tersebut. Padahal, potensi penerapan *gamification* sangat besar mengingat sebagian besar sekolah telah memiliki akses dasar terhadap perangkat digital seperti laptop dan koneksi internet (Almanda et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini perlu dilakukan untuk meningkatkan kapasitas guru SD dalam mengintegrasikan teknologi berbasis game ke dalam pembelajaran bahasa Inggris sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar.

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis game atau *gamification* dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mujiarni et al. (2025) menunjukkan bahwa *gamification* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan

memperkuat retensi kosakata karena proses belajar berlangsung melalui pengalaman yang menyenangkan. Demikian pula, studi oleh Prasongko et al. (2025) membuktikan bahwa penggunaan permainan secara signifikan meningkatkan partisipasi aktif dan daya ingat mahasiswa ESP (Rachmawati et al., 2024) terhadap kosakata baru. Pembelajaran berbasis permainan membantu siswa belajar secara tidak langsung melalui tantangan dan umpan balik yang instan, yang membuat proses belajar terasa lebih alami. Selain itu, guru juga menjadi lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran yang berpusat pada siswa, bukan hanya pada guru. Hasil-hasil penelitian tersebut memperkuat pentingnya penerapan *gamification* sebagai strategi pedagogis inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Selain temuan empiris, kebijakan pemerintah Indonesia juga memberikan dukungan kuat terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui program Merdeka Belajar menekankan pentingnya pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan berbasis teknologi digital. Dalam konteks pendidikan dasar, kebijakan ini mendorong guru untuk memanfaatkan sumber belajar interaktif dan platform digital agar proses belajar lebih kontekstual dan menarik. Pemerintah juga mengembangkan berbagai pelatihan dan platform seperti Guru Penggerak dan Kampus Merdeka untuk meningkatkan kompetensi pedagogis serta literasi digital para pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian yang berfokus pada pelatihan guru SD dalam penggunaan platform gamifikasi sejalan dengan arah kebijakan nasional di bidang pendidikan. Dengan demikian, program ini bukan hanya bersifat aplikatif, tetapi juga mendukung implementasi kebijakan strategis pemerintah dalam membangun ekosistem pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, sejumlah kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu juga menunjukkan efektivitas pelatihan berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan guru SD. Misalnya, program PKM oleh Rachmawati et al. (2024) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan ICT meningkatkan keterampilan guru dalam merancang evaluasi pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan. Program serupa yg dilakukan oleh Siagiyanto et al. (2025) juga menemukan bahwa guru yang dilatih menggunakan aplikasi Wordwall mampu menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif yang meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, kegiatan pengabdian di daerah pedesaan menunjukkan bahwa guru yang mendapatkan pendampingan intensif dalam penggunaan media digital lebih percaya diri dalam mengajar bahasa Inggris (Rachmawati et al., 2024). Hal ini memperlihatkan bahwa upaya peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan berbasis teknologi benar-benar berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Utami et al., 2023). Berdasarkan hasil-hasil tersebut, pelaksanaan PKM di Kabupaten Malang menjadi relevan dan penting untuk menjawab kebutuhan guru akan inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Program ini diharapkan mampu menjadi contoh praktik baik yang dapat direplikasi di daerah lain. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi praktis terhadap rendahnya penguasaan kosakata siswa, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kapasitas guru di era digital pendidikan Indonesia.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan intensif kepada guru SD di Kabupaten Malang, khususnya di Kecamatan Kepanjen, Pagelaran, Turen, dan Wajak, mengenai penggunaan platform pembelajaran berbasis game seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall dalam pengajaran kosakata bahasa Inggris. Pelatihan ini akan mencakup pembuatan akun, perancangan aktivitas pembelajaran interaktif, serta strategi integrasi gamifikasi dalam kurikulum bahasa Inggris Kelas 2–4. Selain pelatihan, tim pengabdian juga akan melakukan pendampingan langsung di kelas agar guru dapat menerapkan hasil pelatihan secara nyata dan menyesuaikannya dengan karakteristik siswa. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, partisipatif, dan efektif. Dengan demikian, diharapkan terjadi peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris

siswa sekaligus peningkatan kompetensi pedagogis dan literasi digital guru.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini mencakup empat bentuk utama kegiatan, yaitu penyuluhan, pelatihan, sosialisasi, dan pendampingan, yang dilaksanakan selama delapan minggu di beberapa SD Negeri di Kabupaten Malang (Kecamatan Kepanjen, Pagelaran, Turen, dan Wajak). Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru SD dalam memanfaatkan platform pembelajaran berbasis game (*gamification*) untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris siswa kelas 2–4. Tahap penyuluhan dilakukan untuk memperkuat pemahaman konseptual guru terhadap pentingnya gamifikasi dalam pembelajaran modern. Tahap pelatihan berfokus pada praktik penggunaan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall untuk membuat kegiatan belajar yang menarik. Kemudian, tahap sosialisasi dilakukan melalui forum KKG (Kelompok Kerja Guru) agar hasil pelatihan dapat diadopsi oleh guru lain di sekitar wilayah kegiatan. Tahap terakhir adalah pendampingan langsung di kelas, di mana guru menerapkan hasil pelatihan dengan bimbingan tim PKM untuk memastikan keberlanjutan program.

Langkah-langkah Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pra kegiatan, kegiatan utama, dan monitoring-evaluasi.

Pra Kegiatan (Minggu 1)

Tahapan ini diawali dengan koordinasi bersama Dinas Pendidikan Kabupaten Malang dan kepala sekolah mitra untuk menentukan lokasi, jadwal kegiatan, serta peserta pelatihan. Tim juga melakukan survei kebutuhan dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital dan tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Kegiatan Utama (Minggu 2–7)

Rangkaian kegiatan utama dilaksanakan selama enam minggu, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan Utama PKM

| Minggu | Nama Kegiatan | Materi / Topik | Pemateri / Penanggung Jawab |
|----------|--------------------------|---|---|
| Minggu 1 | Pra Kegiatan | Koordinasi dengan Dinas Pendidikan dan sekolah mitra, survei kebutuhan, dan pemetaan kesiapan guru | Tim PKM |
| Minggu 2 | Penyuluhan | Konsep <i>gamification</i> , manfaatnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, dan contoh penerapan di SD | Tim PKM & Narasumber ahli pendidikan bahasa Inggris (Tim PKM) |
| Minggu 3 | Pelatihan I | Pengenalan dan praktik dasar penggunaan platform Kahoot dan Quizizz | Tim PKM |
| Minggu 4 | Pelatihan II | Pembuatan dan desain media pembelajaran bahasa Inggris dengan Wordwall dan integrasi dalam RPP | Tim PKM |
| Minggu 5 | Sosialisasi | Berbagi hasil pelatihan melalui forum KKG dan diskusi antar guru untuk memperluas dampak kegiatan | Tim PKM dan Guru Mitra |
| Minggu 6 | Pendampingan Lapangan I | Implementasi pembelajaran berbasis <i>gamification</i> di kelas bahasa Inggris | Tim PKM dan Guru Mitra |
| Minggu 7 | Pendampingan Lapangan II | Refleksi hasil implementasi, identifikasi kendala, dan umpan balik langsung di sekolah mitra | Tim PKM dan Guru Mitra |
| Minggu 8 | Monitoring dan Evaluasi | Observasi, wawancara guru, dan penilaian dampak terhadap keterampilan mengajar dan motivasi siswa | Tim PKM |

Monitoring dan Evaluasi (Minggu 8)

Tahap monitoring dan evaluasi bertujuan menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan dan sejauh mana tujuan PKM tercapai. Evaluasi dilakukan melalui dua tahap, yaitu (1) saat kegiatan berlangsung dan (2) pasca kegiatan lapangan. Evaluasi selama kegiatan dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pelatihan dan pendampingan untuk menilai partisipasi aktif guru, pemahaman terhadap materi, serta kemampuan mengaplikasikan teknologi. Setelah kegiatan lapangan selesai, dilakukan evaluasi pasca kegiatan melalui wawancara dan observasi di kelas untuk mengukur sejauh mana guru dapat menerapkan platform gamifikasi secara mandiri serta dampaknya terhadap keaktifan dan penguasaan kosakata siswa. Hasil dari proses evaluasi ini dianalisis untuk menyusun laporan akhir serta menjadi dasar dalam merancang tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan atau pengembangan modul pembelajaran berbasis *gamification* bagi guru SD di Kabupaten Malang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan selama delapan minggu di beberapa SD Negeri di Kabupaten Malang menghasilkan perubahan yang signifikan pada kompetensi guru dan dinamika pembelajaran di kelas. Proses pelaksanaan yang meliputi penyuluhan, pelatihan, sosialisasi, dan pendampingan memberikan pengalaman belajar langsung bagi guru dalam memanfaatkan teknologi gamifikasi untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Pada tahap awal, banyak guru yang merasa kurang percaya diri menggunakan platform digital karena belum terbiasa dan menganggap teknologi sulit diakses. Namun, seiring pendampingan dan pelatihan berkelanjutan, para guru mulai menunjukkan peningkatan dalam hal pemahaman konsep, keterampilan teknis, serta kemampuan merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dinamika proses pendampingan menunjukkan antusiasme tinggi dari para guru ketika mereka mulai mencoba dan mengimplementasikan platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall di kelas. Guru terlihat lebih kreatif dalam menyusun kegiatan belajar yang menyenangkan, sementara siswa merespons positif dengan menunjukkan partisipasi dan motivasi belajar yang meningkat. Selain itu, kegiatan sosialisasi melalui forum KKG (Kelompok Kerja Guru) mendorong terbentuknya komunitas belajar antarguru yang berkelanjutan. Aksi teknis yang dilakukan di lapangan mencakup praktik langsung penggunaan aplikasi, refleksi hasil pembelajaran, serta diskusi tindak lanjut untuk perbaikan pembelajaran. Perubahan sosial yang tampak mencakup peningkatan literasi digital guru, munculnya budaya berbagi antar rekan sejawat, dan meningkatnya semangat inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar. Kegiatan PKM dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Pendampingan dan pelatihan berkelanjutan kepada para guru KKG yang mengimplementasikannya kepada siswa di kelas

Untuk memperkuat hasil pengabdian ini, dilakukan evaluasi kuantitatif menggunakan angket yang diberikan kepada 30 guru peserta. Angket tersebut diisi sebelum (pre-test) dan sesudah kegiatan (post-test) untuk menilai tingkat peningkatan kompetensi guru pada lima aspek utama. Skala penilaian menggunakan rentang 1–5 (1 = sangat rendah, 5 = sangat tinggi). Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Kegiatan PKM

| Aspek yang Dinilai | Rata-rata Skor Sebelum PKM (Pre-Test) | Rata-rata Skor Setelah PKM (Post-Test) | Peningkatan (%) | Keterangan Perubahan |
|---|---------------------------------------|--|-----------------|--|
| Pemahaman tentang <i>Gamification</i> | 2.3 | 4.6 | 100% | Guru memahami konsep gamifikasi dan manfaatnya dalam pembelajaran |
| Kemampuan Teknis Menggunakan Platform Digital | 2.1 | 4.4 | 110% | Guru mampu membuat dan menggunakan konten pada Kahoot, Quizizz, dan Wordwall |
| Kreativitas dalam Mendesain Pembelajaran | 2.6 | 4.5 | 73% | Guru mulai mengembangkan RPP berbasis game dan media interaktif |
| Partisipasi dan Antusiasme Siswa (menurut guru) | 2.8 | 4.7 | 68% | Siswa lebih aktif, fokus, dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar |
| Kolaborasi dan Komunitas Guru | 2.4 | 4.3 | 79% | Terbentuk kelompok guru yang saling berbagi praktik baik dan materi ajar |

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek yang diukur. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek kemampuan teknis guru dalam menggunakan platform digital (110%), diikuti oleh pemahaman konsep *gamification* (100%), yang menunjukkan efektivitas pendekatan pelatihan dan pendampingan. Selain itu, peningkatan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran serta kolaborasi antarguru menjadi indikator penting bahwa kegiatan PKM ini tidak hanya berdampak pada keterampilan individual, tetapi juga mendorong perubahan sosial dan profesional di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil menciptakan transformasi pedagogis di sekolah mitra, dari pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Hasil ini memperlihatkan bahwa pendekatan gamifikasi dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar sekaligus memberdayakan guru agar lebih adaptif terhadap inovasi pendidikan di era digital.

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menunjukkan bahwa penerapan *gamification* dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta kompetensi pedagogik guru secara signifikan. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Yang (2025) yang menyatakan bahwa *gamification* yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-game dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi individu melalui mekanisme penghargaan, tantangan, dan umpan balik langsung. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris di SD, pendekatan ini terbukti efektif karena anak-anak pada usia 7–10 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif konkret (Piaget, 1972), sehingga mereka belajar lebih optimal melalui pengalaman bermain dan aktivitas interaktif. Hasil angket yang menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek partisipasi siswa (dari 2,8 menjadi 4,7)

memperkuat bukti empiris bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar.

Selain peningkatan motivasi siswa, kegiatan PKM ini juga menghasilkan peningkatan yang berarti dalam kompetensi digital guru. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam menggunakan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall, namun melalui pelatihan dan pendampingan intensif, mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Li et al. (2025), yang menegaskan bahwa peningkatan kompetensi digital guru berpengaruh langsung terhadap kualitas proses pembelajaran. Guru yang memiliki literasi digital yang baik cenderung mampu merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi digital guru melalui pendekatan gamifikasi tidak hanya berdampak pada keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kesiapan guru menghadapi transformasi digital dalam pendidikan dasar.

Dari sisi teoritik, keberhasilan kegiatan ini juga dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Self-Determination Theory (Liu et al., 2024). Menurut teori tersebut, motivasi intrinsik seseorang dapat ditingkatkan ketika kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan terpenuhi. Dalam konteks kegiatan ini, guru mendapatkan otonomi saat mereka berkreasi membuat media pembelajaran berbasis game; merasa kompeten ketika berhasil menggunakan platform digital; dan merasa terhubung dengan rekan sejawat melalui kegiatan kolaboratif di forum KKG. Demikian pula, siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena mereka dapat berpartisipasi aktif dalam lingkungan yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat. Dengan demikian, pendekatan gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai inovasi teknologi, tetapi juga sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan psikologis dasar baik bagi guru maupun siswa.

Temuan lain yang menarik dari kegiatan ini adalah munculnya perubahan sosial dalam komunitas guru di wilayah Kabupaten Malang. Sebelum pelaksanaan PKM, interaksi antar guru umumnya bersifat individual dan terbatas pada kegiatan administratif sekolah. Namun setelah serangkaian pelatihan dan sosialisasi, terbentuklah komunitas belajar yang lebih kolaboratif melalui forum KKG. Fenomena ini sejalan dengan konsep *community of practice* yang dikemukakan oleh Graven et al. (1998), yang menyatakan bahwa pembelajaran profesional terjadi ketika individu dengan minat atau tantangan yang sama berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan membangun pengetahuan bersama. Komunitas guru yang terbentuk melalui kegiatan ini menjadi wadah berkelanjutan bagi guru untuk bertukar ide, berbagi praktik baik, dan memperkuat profesionalisme dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

Secara lebih luas, hasil pengabdian ini mendukung arah kebijakan pemerintah Indonesia dalam meningkatkan literasi digital guru dan siswa melalui program Merdeka Belajar serta Transformasi Digital Pendidikan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2023. Dalam kebijakan tersebut, guru diharapkan menjadi agen perubahan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual serta berbasis teknologi digital. Melalui kegiatan PKM ini, guru tidak hanya memahami pentingnya penggunaan media digital, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkannya di ruang kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dapat menjadi strategi implementatif yang mendukung kebijakan nasional melalui pemberdayaan guru di tingkat akar rumput.

Dengan demikian, secara teoritis dan praktis, kegiatan PKM ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kompetensi pedagogik, digital, dan sosial guru SD. Temuan dari proses pendampingan hingga munculnya perubahan sosial menunjukkan bahwa pelatihan berbasis gamifikasi bukan sekadar kegiatan teknis, tetapi merupakan proses transformasi pembelajaran

yang berkelanjutan. Pendekatan ini menegaskan pentingnya integrasi teori pendidikan konstruktivistik, teori motivasi, dan literasi digital dalam pengembangan kapasitas guru (Rachmawati & Purwati, 2021). Pada akhirnya, perubahan perilaku dan budaya belajar guru yang muncul pasca kegiatan membuktikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis *gamification* dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 di tingkat sekolah dasar, sekaligus memperkuat peran perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan masyarakat melalui kegiatan pengabdian berbasis riset dan teknologi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertema “Penggunaan Platform Pembelajaran Berbasis Game (*Gamification*) untuk Guru SD dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2–4” telah berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di sekolah mitra. Berdasarkan hasil evaluasi dan observasi, guru mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep gamifikasi, kemampuan teknis penggunaan platform digital, serta kreativitas dalam merancang pembelajaran interaktif. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi dalam kegiatan belajar bahasa Inggris. Secara teoritis, kegiatan ini membuktikan relevansi pendekatan *gamification* dengan teori motivasi belajar (*Self-Determination Theory*) dan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan bermakna. Kegiatan ini juga menegaskan bahwa pemberdayaan guru melalui pelatihan berbasis teknologi mampu menciptakan transformasi pedagogis yang berkelanjutan dan memperkuat literasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

Sebagai refleksi teoritis, kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi, guru, dan komunitas pendidikan lokal dapat menjadi strategi efektif dalam mewujudkan perubahan sosial di bidang pendidikan. Pembentukan komunitas guru berbasis praktik bersama (*community of practice*) menjadi bukti nyata bahwa perubahan profesional tidak hanya terjadi melalui pelatihan formal, tetapi juga melalui interaksi sosial dan berbagi pengalaman antarpendidik. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dilanjutkan secara berkesinambungan dengan cakupan yang lebih luas, misalnya dengan mengintegrasikan gamifikasi ke dalam kurikulum tematik atau pelatihan antarwilayah. Pemerintah daerah dan lembaga pendidikan tinggi juga diharapkan memperkuat dukungan kebijakan dan sumber daya untuk memperluas literasi digital guru SD, sehingga transformasi pembelajaran berbasis teknologi dapat terus berlanjut dan berkontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pendidikan nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Gresik atas dukungan fasilitasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Malang, para kepala sekolah dan guru SD mitra di Kecamatan Kepanjen, Pagelaran, Turen, dan Wajak atas partisipasi aktif, kerja sama, dan antusiasme mereka selama pelaksanaan program. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan kompetensi guru SD dan penguatan literasi digital dalam pembelajaran bahasa Inggris di era teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2012). English Language Teaching (ELT) and Integration of Media Technology. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 924–929. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.758>
- Almanda, R. D., Rahmawati, M. R., & Redjeki, I. S. (2025). Exploring Pedagogical Implications of Gamification in EFL Classroom. *The 5th Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 2025*.
- Graven, M., Lerman, S. Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning and identity*. *Journal of Mathematics Teacher Education* 6, 185–194 (2003). <https://doi.org/10.1023/A:1023947624004>
- Li, Y., Zhou, X., & Chiu, T. K. F. (2025). Systematics review on artificial intelligence chatbots and ChatGPT for language learning and research from self-determination theory (SDT): what are the roles of teachers? In *Interactive Learning Environments* (Vol. 33, Issue 3, pp. 1850–1864). Routledge. <https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2400090>
- Liu, Y., Zhang, H., Jiang, M., Chen, J., & Wang, M. (2024). A systematic review of research on emotional artificial intelligence in English language education. *System*, 126. <https://doi.org/10.1016/j.system.2024.103478>
- Mujiarni, U., Perdana, I., & Karani, E. (2025). Using Gamification Techniques in Teaching English: Empowering Student's Interest in ELT Classrooms. *EJI (English Journal of Indragiri): Studies in Education, Literature, and Linguistics*, 9(2), 463-473. <https://doi.org/10.61672/eji.v9i2.2951>
- Piaget, J. (1972). Development and learning. *Reading in child behavior and development*, 38-46.
- Prasongko, A., Farikha, N., Lestari, P. Y., & Hamida, U. D. (2025). Gamification Approaches in ELT: Implementation and its Influence on ESP Accounting Students' Vocabulary Mastery. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Proficiency*, 7(2), 265-274. <https://doi.org/10.32503/proficiency.v7i2.7395>
- Rachmawati, D. L., Budiarti, D., & Oktafiah, Y. (2024). Pembelajaran Berbasis ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Siswa SMP. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 5(1), 56-66. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijecs/article/view/4895>
- Rachmawati, D. L., & Fadhilawati, D. (2023). Lagu dan Cerita Rakyat Sebagai Sarana Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *IJECS: Indonesian Journal of Empowerment and Community Services*, 4(2), 71-83. <https://doi.org/10.32585/ijecs.v4i2.3549>
- Rachmawati, D. L., & Purwati, O. (2021). Web 2.0 Platform as a Creative and Interesting Supplementary Tool for Teaching Writing. *JPI*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.28489>
- Siagiyanto, B. E., Thresia, F., Faliyanti, E., & Qomar, A. H. (2025). Implementasi Gamification dan Edutainment dalam Pendampingan Guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berdiferensiasi. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 214-222. <http://dx.doi.org/10.24127/sss.v9i1.3639>
- Utami, S. P. T., Andayani, Winarni, R., & Sumarwati. (2023). Utilization of Artificial Intelligence Technology in An Academic Writing Class: How do Indonesian Students Perceive? *Contemporary Educational Technology*, 15(4). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13419>

Yang, Y. (2025). AI-supported L2 vocabulary acquisition—a systematic review from 2015 to 2023. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13417-8>

Zahraa, S. A., Destianingsih, A., & Satria, A. (2025). A Survey Approach to Investigate the Perceived Effects of Gamification Tools on the English Process among Vocational Students. *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, 12(2). [https://doi.org/10.25299/jshmic.2025.vol12\(2\).24220](https://doi.org/10.25299/jshmic.2025.vol12(2).24220)

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2025 Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC BY\)](#). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.