

Pelatihan In-On Training Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru IPS di Purwakarta

Didin Saripudin^{1*}, Kokom Komalasari², Diana Noor Anggraini³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding author, e-mail: didin36@upi.edu

Abstrak

Kabupaten Purwakarta merupakan wilayah strategis di Jawa Barat dengan luas 971,72 km² yang terbagi ke dalam 17 kecamatan. Pada tahun 2024, tercatat 124 SMP dengan 2.034 guru dan 40.711 siswa, serta capaian Angka Partisipasi Murni (APM) 87,11% pada jenjang SMP/MTs. Namun, guru IPS masih menghadapi kendala berupa keterbatasan sarana digital, rendahnya literasi digital, dan minimnya pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim pengabdian Universitas Pendidikan Indonesia menyelenggarakan pelatihan *In-On Training* media gamifikasi bagi 82 guru IPS SMP, dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 50 orang. Pelatihan dirancang berbasis *experiential learning* yang menekankan partisipasi aktif melalui diskusi, praktik, dan simulasi. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran IPS berbasis gamifikasi digital. Penerapan gamifikasi yang dipadukan dengan pendekatan *deep learning* berbasis proyek dapat mendukung penguatan literasi digital dan kompetensi pedagogik guru.

Kata Kunci: In-On Training; Literasi Digital; Media Gamifikasi; Pembelajaran IPS.

Abstract

Purwakarta Regency is a strategic area in West Java with an area of 971.72 km² divided into 17 subdistricts. In 2024, there were 124 junior high schools with 2,034 teachers and 40,711 students, and a Net Enrolment Rate (NER) of 87.11% at the junior high school/MTs level. However, social studies teachers still face obstacles in the form of limited digital facilities, low digital literacy, and minimal use of innovative media in learning. To address these challenges, the University of Education Indonesia's community service team organised an In-On Training on gamification media for 82 junior high school social studies teachers, with 50 participants in attendance. The training was designed based on experiential learning that emphasised active participation through discussion, practice, and simulation. The results of the activity showed an increase in teachers' understanding of designing, implementing, and evaluating digital gamification-based social studies learning. The application of gamification combined with a project-based deep learning approach can support the strengthening of teachers' digital literacy and pedagogical competencies.

Keywords: Digital Literacy; Gamification Media; In-On Training; Social Studies Learning.

How to Cite: Saripudin, D., Komalasari, K. & Anggraini, D. N. (2026). Pelatihan In-On Training Media Gamifikasi untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru IPS di Purwakarta. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(2), 426-439.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Kabupaten Purwakarta merupakan salah satu daerah di Provinsi Jawa Barat yang terletak di antara 107°30'–107°40' Bujur Timur dan 6°25'–6°45' Lintang Selatan. Secara administratif, Purwakarta berbatasan dengan Kabupaten Karawang di sebelah barat dan sebagian wilayah utara, Kabupaten Subang di utara dan sebagian timur, Kabupaten Bandung di selatan, serta Kabupaten Cianjur di barat daya. Letaknya sangat strategis karena berada di jalur utama transportasi Jawa Barat, yakni jalur Pantura yang menghubungkan Jakarta dengan kota-kota di pantai utara Jawa Barat dan Jawa Tengah, serta jalur Jakarta–Bandung yang menghubungkan DKI Jakarta dengan ibu kota Provinsi Jawa Barat. Jaraknya sekitar 70 km dari Jakarta dan 50 km dari Bandung, menjadikan Purwakarta sebagai wilayah penyangga pertumbuhan dan pembangunan dua kota besar tersebut.

Luas wilayah Kabupaten Purwakarta mencapai 97.172 hektar atau sekitar 971,72 km², yang terbagi ke dalam 17 kecamatan, 183 desa, 9 kelurahan, 490 dusun, 1.056 rukun warga, dan 3.071 rukun tetangga. Berdasarkan karakteristik geografis, Purwakarta terbagi menjadi tiga wilayah: (1) wilayah pegunungan di tenggara dengan ketinggian 1.100–2.036 mdpl (29,73% luas wilayah), (2) wilayah perbukitan dan danau di barat laut dengan ketinggian 500–1.100 mdpl (33,80%), serta (3) wilayah dataran di utara dengan ketinggian 35–499 mdpl (36,47%). Kondisi alam tersebut memengaruhi iklim, di mana wilayah pegunungan bersuhu sejuk 17°–26°C dengan curah hujan tinggi mencapai 3.000–5.000 mm per tahun, sedangkan wilayah lainnya bersuhu 22°–28°C dengan curah hujan 2.000–3.000 mm per tahun. Dari total luas wilayah, sekitar 15,98% (15.532 hektar) merupakan lahan sawah beririgasi maupun tadah hujan, sedangkan sisanya 84,02% (81.640 hektar) merupakan lahan bukan sawah (Pemkab Purwakarta, 2025).

Tabel 1. Jumlah Sekolah, Murid, dan Guru SMP Negeri dan Swasta

Kecamatan	Jumlah Sekolah SMP (Negeri)	Jumlah Sekolah SMP (Swasta)	Jumlah Sekolah SMP (Negeri+S swasta)	Jumlah Guru SMP (Negeri)	Jumlah Guru SMP (Swasta)	Jumlah Guru SMP (Negeri+S swasta)	Jumlah Murid SMP (Negeri)	Jumlah Murid SMP (Swasta)	Jumlah Murid SMP (Negeri+S swasta)
Jatiluhur	4	1	5	68	4	72	1.502	9	1.511
Sukasari	6	-	6	54	-	54	728	-	728
Maniis	4	2	6	60	7	67	1.293	165	1.458
Tegal Waru	6	3	9	88	26	114	1.583	416	1.999
Plered	5	5	10	103	40	143	2.104	513	2.617
Sukatani	7	2	9	120	40	160	2.664	893	3.557
Darangdan	8	-	8	131	-	131	2.867	-	2.867
Bojong	4	1	5	71	8	79	1.595	105	1.700
Wanayasa	4	4	8	78	45	123	1.566	1.072	2.638
Kiarapedes	3	-	3	51	-	51	854	-	854
Pasawahan	3	3	6	90	17	107	1.926	87	2.013
Pondok Salam	3	2	5	44	13	57	888	68	956
Purwakarta	10	14	24	381	145	526	8.542	1.980	10.522
Babakancikao	3	2	5	73	18	91	1.622	163	1.785
Campaka	3	4	7	84	34	118	1.742	761	2.503
Cibatu	3	-	3	52	-	52	1.052	-	1.052
Bungursari	3	2	5	75	14	89	1.848	103	1.951
Purwakarta	79	45	124	1.623	411	2.034	34.376	6.335	40.711

Sumber : Kabupaten Purwakarta Dalam Angka Tahun 2024 (BPS, 2025)

Tabel 2. Angka Partisipasi Murni (APM)

Jenjang Pendidikan	Angka Partisipasi Murni (APM) (Persen)
	2023
SD/ MI/Paket A	99,70
SMP/ MTS/Paket B	87,11
SMA/ SMK/ MA/Paket C	49,81

Sumber: Kabupaten Purwakarta Dalam Angka Tahun 2023 (BPS, 2025)

Dalam bidang pendidikan, pada tahun 2024 Kabupaten Purwakarta memiliki 124 SMP dengan status negeri sebanyak 79 sekolah dan swasta 45 sekolah. Jumlah guru SMP mencapai 2.034 orang dengan total siswa 40.711. Angka Partisipasi Murni (APM) menunjukkan capaian 99,70% untuk SD/MI/ sederajat, 87,11% untuk SMP/MTs/ sederajat, dan 49,81% untuk SMA/SMK/MA/ sederajat (BPS, 2025). Data tersebut memperlihatkan bahwa meskipun capaian APM jenjang SMP sudah cukup tinggi, namun masih ada tantangan dalam pemerataan dan kualitas pendidikan pada jenjang menengah.

Guru IPS di Kabupaten Purwakarta yang tergabung dalam MGMP berjumlah 2.034 orang dan tersebar di 20 kecamatan. Jumlah ini merupakan potensi penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran IPS, namun di sisi lain menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi guru agar mampu menyesuaikan dengan tuntutan kurikulum berbasis teknologi digital. Analisis kebutuhan menunjukkan guru IPS menghadapi beberapa permasalahan, antara lain: (1) keterbatasan sarana prasarana pendukung pembelajaran berbasis digital, (2) keterampilan literasi digital guru yang masih perlu ditingkatkan, (3) belum optimalnya pemanfaatan media inovatif, khususnya gamifikasi, serta (4) minimnya pelatihan yang fokus pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

Perkembangan era digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama pada cara guru menyampaikan pembelajaran. Digitalisasi menuntut guru beradaptasi dengan teknologi, tidak hanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga untuk memperkuat literasi digital peserta didik. Literasi digital menjadi kebutuhan utama generasi *digital natives*, yaitu generasi yang tumbuh bersama teknologi, memiliki gaya belajar berbeda, dan terbiasa menyerap informasi secara cepat melalui perangkat digital (Faith, 2010; Juliane et al., 2017; Prensky, 2001; Saripudin, Ratmaningsih & Anggraini, 2022).

Survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) tahun 2022 menunjukkan Indeks Literasi Digital Indonesia berada pada kategori sedang dengan skor 3,54. Indeks ini mengukur empat pilar: keterampilan digital, etika digital, keamanan digital, dan budaya digital. Tiga pilar mengalami kenaikan, namun budaya digital menurun, menandakan masih adanya tantangan dalam menjaga nilai dan etika di ruang digital. Pemerintah merespons dengan meluncurkan Gerakan Nasional Literasi Digital yang menargetkan 50 juta masyarakat terliterasi pada tahun 2024, termasuk segmen pendidikan (Saripudin, Fauzi & Nugraha, 2022).

Literasi digital sendiri mencakup kemampuan memahami, mengelola, dan memanfaatkan perangkat digital untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber. Keterampilan ini berperan dalam memperluas wawasan, melatih berpikir kritis, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat kemampuan komunikasi dan kolaborasi (Sumiati & Wijonarko, 2020; Handiyani & Abidin, 2023). Urgensi literasi digital, di mana guru dan siswa dituntut memanfaatkan perangkat virtual, mengelola kelas daring, dan menggunakan media berbasis multimedia (Dewi et al., 2021). Menurut Gilster (1997), literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format, yang menuntut keterampilan kognitif untuk mengintegrasikan media digital dan analog (Pangrazio et al., 2020). Dalam konteks pendidikan IPS, literasi digital bukan hanya kemampuan mengoperasikan perangkat, tetapi juga keterampilan merancang media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan. Namun, praktik di lapangan masih banyak didominasi metode ceramah yang membuat siswa jenuh serta kurang memahami relevansi IPS dengan kehidupan sehari-hari. Padahal, IPS seharusnya disampaikan secara kontekstual karena berkaitan erat dengan realitas sosial.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa upaya peningkatan kompetensi guru IPS melalui pelatihan telah banyak dilakukan, namun masih belum menyentuh integrasi gamifikasi digital secara menyeluruh. Wiyono et al. (2023) menyelenggarakan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah dan berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media, namun pelatihan tersebut hanya bersifat satu sesi tanpa mekanisme tindak lanjut terstruktur dan tidak menyentuh aspek gamifikasi maupun literasi digital secara sistematis. Abbas et al. (2024) yang melaksanakan pelatihan penyusunan media pembelajaran IPS berbasis Android di Kota Banjarmasin, namun juga tidak

mengintegrasikan gamifikasi sebagai pendekatan utama maupun mengukur dampaknya terhadap literasi digital guru secara komprehensif. [Wahyuni et al. \(2024\)](#) membuktikan bahwa pendampingan terstruktur berbasis platform digital seperti Merdeka Mengajar mampu meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru. Sementara [Kustiawan et al. \(2023\)](#) menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dengan mekanisme tindak lanjut terbukti meningkatkan keterampilan peserta secara terukur. Akan tetapi, kedua penelitian tersebut belum menerapkan model *In-On Training* secara eksplisit dalam konteks pendidikan IPS berbasis teknologi gamifikasi.

[Hakeu & Pakaya \(2023\)](#) membuktikan bahwa pemanfaatan media berbasis gamifikasi berdampak positif terhadap proses pembelajaran di satuan pendidikan formal, namun gamifikasi dalam penelitian tersebut sepenuhnya ditempatkan sebagai strategi bagi siswa, bukan sebagai konten pelatihan profesional guru. Sementara itu, [Munandar & Setiawan \(2025\)](#) menegaskan bahwa guru dituntut menguasai berbagai kompetensi teknologi melalui penggunaan multiplatform secara bersamaan dalam pembelajaran, tetapi belum ada penelitian yang mengintegrasikan multiplatform gamifikasi seperti Genially, Educaplay, dan Wordwall ke dalam satu kerangka pelatihan guru IPS yang terstruktur dan mengukur dampaknya terhadap literasi digital.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, pengabdian ini menawarkan kebaruan dalam tiga aspek sekaligus. Pertama, pengabdian ini menerapkan model *In-On Training* dengan struktur *In1-On* yang memungkinkan siklus belajar utuh, dimana penguatan konsep gamifikasi pada fase *In1*, dilanjutkan implementasi nyata di kelas pada fase *On*, sehingga guru tidak hanya memahami konsep tetapi juga mengalami langsung proses integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS. Kedua, pengabdian ini menempatkan gamifikasi sebagai konten utama pengembangan profesional guru dengan mengintegrasikan tiga platform gamifikasi sekaligus dalam satu kerangka pelatihan multiplatform yang menjawab tuntutan penguasaan teknologi secara menyeluruh serta menggabungkannya dengan pendekatan *Deep Learning*. Ketiga, pengabdian ini secara eksplisit berupaya untuk meningkatkan literasi digital guru IPS di Kabupaten Purwakarta sebagai variabel yang diukur.

Salah satu solusi yang relevan adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, level, reward, timer, dan leaderboard untuk meningkatkan motivasi, mencegah kejenuhan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan ([Kapp, 2012](#); [Cheong et al., 2014](#); [Sailer et al., 2017](#)). Hasil diskusi dengan MGMP IPS Purwakarta mengonfirmasi bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media digital, baik karena keterbatasan pemahaman maupun faktor kebiasaan menggunakan metode konvensional ([Indarwati, 2021](#)).

Selain aspek pendidikan, Kabupaten Purwakarta juga memiliki potensi budaya yang kuat. Terdapat tujuh Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) periode 2018–2023, antara lain Kesenian Domyak, Sate Maranggi, Sumping Kaum, Seni Ibing Pencak Paleredan, Gula Cikeris, Seni Carulung, dan Peuyeum Bendul. Identitas budaya ini perlu dilestarikan dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPS melalui media berbasis kearifan lokal. Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian dari Universitas Pendidikan Indonesia berinisiatif melaksanakan *Pelatihan In-On Training Media Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS* bagi guru SMP di Kabupaten Purwakarta. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam pembelajaran sekaligus mendukung pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi oleh dosen. Adapun tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah (1) Meningkatkan keterampilan digital guru dalam membuat modul ajar digital berbasis media gamifikasi pada mata pelajaran IPS; (2) Meningkatkan keterampilan digital guru dalam menerapkan media gamifikasi pada mata pelajaran IPS; (3) Meningkatkan keterampilan digital guru dalam melakukan asesmen pada mata pelajaran IPS.

Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini dirancang dan dilaksanakan menggunakan model *In-On Training* dengan *pendekatan experiential learning*. Model *In-On Training* dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru melalui kombinasi sesi tatap muka (*In*) dan implementasi langsung di sekolah (*On*), sehingga guru tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual tetapi juga pengalaman praktis yang kontekstual ([Komalasari et al., 2021](#); [Hidayah et al., 2021](#); [Saripudin et al., 2022](#)). Model ini sejalan dengan prinsip pelatihan berbasis kompetensi yang menekankan keterkaitan antara teori dan praktik di lapangan ([Basuki et al., 2022](#); [Prihidayanti et al., 2019](#)). Pada tahap *In1*, tim pengabdian menyelenggarakan workshop sehari penuh di SMPN 8 Purwakarta pada tanggal 7 Agustus 2025, mencakup penyampaian materi, diskusi kelompok, dan latihan praktik merancang media gamifikasi. Pada tahap *On*, peserta mengimplementasikan rancangan gamifikasi yang telah disusun ke dalam pembelajaran IPS nyata di sekolah masing-masing, didampingi secara daring oleh tim pengabdian.

Seluruh sesi pelatihan pada tahap In1 dirancang berdasarkan pendekatan *experiential learning*. Pendekatan ini dipilih karena guru sebagai orang dewasa belajar paling efektif ketika dilibatkan langsung dalam pengalaman bermakna yang kemudian direfleksikan dan diterapkan (Morris, 2020). Dalam praktiknya, siklus ini diwujudkan melalui: (1) pemberian paparan materi konseptual tentang gamifikasi dan *deep learning* oleh narasumber; (2) eksplorasi dan demonstrasi langsung platform gamifikasi (Genially, Educaplay, Wordwall); (3) diskusi kelompok dan curah pendapat untuk merefleksikan pengalaman mengajar yang selama ini dilakukan; serta (4) penyusunan Rencana Tindak Lanjut (RTL) sebagai bentuk eksperimentasi aktif yang akan diimplementasikan di sekolah masing-masing.

Metode pelatihan yang diterapkan dalam sesi In1 bersifat *participant-centered* atau berpusat pada peserta. Metode ini dipilih karena peserta pelatihan adalah guru-guru yang telah memiliki pengalaman mengajar bertahun-tahun, sehingga pengetahuan dan pengalaman mereka justru menjadi sumber belajar yang berharga dalam pelatihan (Knowles et al., 2015). Secara konkret, metode-metode berikut diimplementasikan dalam program ini. Pertama, *brainstorming* dan curah pendapat diterapkan pada sesi analisis kebutuhan untuk menggali pengalaman dan tantangan guru dalam pembelajaran IPS berbasis teknologi. Metode ini dipilih karena mampu mengaktifkan pengetahuan awal peserta dan menciptakan keterlibatan emosional sejak awal pelatihan (Laal & Ghodsi, 2012). Kedua, *focus group discussion* (FGD) dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil lintas kecamatan untuk membahas rancangan media gamifikasi yang akan dikembangkan, sehingga terjadi pertukaran pengetahuan dan pengalaman antar-guru yang memperkaya perspektif masing-masing (Saripudin et al., 2022). Ketiga, simulasi dan demonstrasi langsung dilakukan saat peserta diajak mencoba platform Genially, Educaplay, dan Wordwall secara mandiri. Metode ini dipilih karena guru membutuhkan pengalaman langsung (*hands-on experience*) dengan teknologi agar rasa percaya diri dalam menggunakan media digital meningkat (Schunk & DiBenedetto, 2020). Keempat, metode *peer teaching* diterapkan melalui sesi presentasi hasil kerja kelompok, di mana setiap kelompok memaparkan rancangan media gamifikasi yang telah dikembangkan dan menerima umpan balik dari peserta lain serta narasumber. Hal ini mendorong proses belajar kolaboratif sekaligus melatih kemampuan komunikasi dan refleksi pedagogik (Topping, 2015). Keseluruhan metode tersebut dikemas dalam nuansa yang menyenangkan, sehingga peserta merasa aman untuk bereksplorasi.

Kegiatan PkM dilaksanakan di SMPN 8 Purwakarta dengan sasaran guru-guru IPS SMP se-Kabupaten Purwakarta yang tersebar di 17 kecamatan, berjumlah 82 orang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 50 orang hadir sebagai peserta pelatihan.



Gambar 1. Peserta Pelatihan dan Tim PkM UPI di SMPN 8 Purwakarta

Hasil dan Pembahasan

Konsep Model Proyek Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS

Gamifikasi merupakan proses penggunaan elemen permainan pada konteks non-game untuk membuat aktivitas lebih menarik, mudah dipahami, kreatif, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan (Pradana et al., 2018; Sailer et al., 2017; Bernik et al., 2017). Penerapannya meluas ke berbagai bidang seperti e-learning, e-commerce, aplikasi perangkat lunak, hingga pendidikan dan pelatihan, dengan penggunaan elemen seperti poin, level, badge, reward, timer, dan leaderboard (Alshamari et al., 2019).

Dalam pembelajaran, *Game-Based Learning* (GBL) memanfaatkan integrasi elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus menumbuhkan rasa ingin tahu,

kerja sama, berpikir kritis, dan hasil belajar yang lebih baik (Amalia & Athiyah, 2024; Wibawa et al., 2021; Widiana, 2022; Nahampun et al., 2024; D. Dewi, 2022; Sugiani, 2023; Afriyadi et al., 2023; Mashuri et al., 2024). Gamifikasi bersifat lebih luas penggunaannya, sedangkan GBL berfokus langsung pada proses pembelajaran. Keduanya efektif menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan adaptif (Maya et al., 2019; Muharam, 2024; Annuar et al., 2025).

Project-Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam mengeksplorasi, menganalisis, dan mempresentasikan informasi secara kelompok untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Hosnan, 2014; Pratiwi & Setyaningtyas, 2020). PjBL memungkinkan siswa bekerja mandiri, mengeksplorasi masalah nyata, dan menghasilkan produk realistik (Thomas dalam Murfiah, 2017; Bell, 2020; Bern & Erickson, 2001; Yulianto et al., 2017), dengan landasan teori *Experiential Learning* (Kolb, 2015). Sintaksnya meliputi: (1) merumuskan pertanyaan esensial, (2) merancang rencana proyek, (3) membuat jadwal, (4) memantau progres, (5) menilai hasil, dan (6) mengevaluasi pengalaman (Baker et al., 2011). Penelitian menunjukkan PjBL efektif meningkatkan penguasaan konsep, pemahaman materi, hingga capaian final project mahasiswa (Suranti et al., 2017; Rahmawati, 2018; Sindu & Pradnyana, 2018; Dewi, 2021). Model konseptual penelitian ini mengintegrasikan PjBL dengan gamifikasi sehingga setiap tahap proyek dilengkapi mekanisme permainan. Misalnya, tahap essential question diberi batas waktu (*timer*), tahap monitoring progress ditampilkan leaderboard, dan tahap assessment disertai badge atau reward. Dengan penerapan ini, pembelajaran IPS yang selama ini cenderung monoton dapat dikembangkan menjadi lebih menarik. Materi pembelajaran diperkaya dengan pengalaman belajar dari lingkungan peserta didik, kemudian dikemas dalam media berbasis elemen permainan. Seperti halnya permainan yang melatih pengguna menghadapi berbagai tantangan, pendidikan juga bertujuan melatih siswa mencapai kompetensi melalui aktivitas belajar yang bermakna.

Tahapan Proyek Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS

Pengembangan gamifikasi melalui *project learning* dalam pembelajaran IPS adalah pengembangan materi pembelajaran IPS yang diperkaya dan diperdalam dengan mengambil unsur belajar dari lingkungan peserta didik, kemudian dikemas dalam pemaketan media pembelajaran dengan menerapkan elemen permainan. Terlebih dalam pembelajaran IPS memberikan kesan yang monoton dalam proses pembelajarannya, untuk itu peneliti memanfaatkan potensi motivasi dengan menggunakan elemen *game* dalam tahapan *project learning*. Implementasi pembelajaran IPS yang memuat unsur *games* merupakan hal yang logis karena terdapat beberapa fakta yang khas bahwa permainan memiliki tujuan untuk melatih pengguna dalam menghadapi segala macam rintangan. Begitu pula di dalam pendidikan, terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan melakukan kegiatan pembelajaran tertentu atau interaksi dengan konten pendidikan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam Project-Based Learning pada pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual. Elemen permainan yang diterapkan secara sistematis membantu siswa menghadapi tantangan pembelajaran, mengelola proses proyek, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini menjadikan pembelajaran IPS lebih dinamis, adaptif terhadap kebutuhan peserta didik, serta selaras dengan tujuan pendidikan yang menekankan pencapaian kompetensi melalui aktivitas belajar yang nyata dan terstruktur.



Gambar 2. Model Konseptual Gamification melalui Project Learning dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan gambar tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut: (1) Pembelajaran dirancang dengan menggunakan *project learning*: menggabungkan aspek TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dalam pembelajaran yang menekankan hubungan antara materi pelajaran, teknologi dan pedagogi. (2) Pembelajaran melalui *gamification* dapat mengubah aktivitas dalam konteks *non-game* menjadi lebih menyerupai *game* dengan menggunakan elemen-elemen *game*. Ide utama dari *gamification* adalah untuk memanfaatkan potensi motivasi dengan menggunakan elemen *game* dalam lingkungan *non-game*. Terdapat enam elemen *game* yang memungkinkan untuk diterapkan pada *e-learning* antara lain: a) *badge*: Lambang khusus yang diberikan kepada individu saat menyelesaikan tugas tertentu; b) *reward*: imbalan yang akan diberikan kepada individu setelah berhasil menyelesaikan tugas tertentu; c) *point*: individu akan mendapatkan poin berdasarkan kemajuan perilaku; d) *timer*: Beberapa tugas maupun tantangan masalah memiliki pengaturan waktu dan individu harus menyelesaikan dalam waktu yang tersedia; e) *level*: Posisi individu berdasarkan kemajuan belajar masing-masing, dan f) *leaderboard*: Papan peringkat yang menampilkan nama individu dari nilai yang tertinggi. (3) Tahapan *project learning* diantaranya: a) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*); b) Menyusun perencanaan proyek (*design project*); c) Menyusun jadwal (*create schedule*); d) Memantau kemajuan proyek (*monitoring the students and progress of project*); e) Penilaian hasil (*assess the outcome*); f) Evaluasi dan refleksi Pengalaman (*evaluation the experience*). (4) Tujuan pengukuran akhirnya adalah meningkatkan kemampuan literasi digital dengan pengukuran yang dilakukan menggunakan empat pilar, yaitu kecakapan digital (*digital skills*), etika digital (*digital ethics*), keamanan digital (*digital safety*), dan budaya digital (*digital culture*).

Sumber belajar dan media pembelajaran menggunakan media digital dan sumber digital yang tersedia dan dapat diakses kapan pun. Media yang digunakan dalam membuat *games* adalah sejenis *games maker* yang digunakan secara online dan di dalamnya terdapat banyak *bank data* serta sumber konten sehingga dapat membantu para pembuat *games* langsung eksplorasi terkait *games* yang akan dibuat. *Games maker* pertama tersebut dapat diakses di: <https://genially.com/>. Berikut tahapan penggunaan genially: (1) Daftar Akun: Kunjungi situs Genially dan buat akun baru jika Anda belum memilikinya. (2) Pilih Konten & Template: Klik "Buat Genially" dan pilih jenis konten yang ingin dibuat, seperti presentasi, gambar interaktif, atau video. Pilih template yang tersedia atau mulai dari awal dengan desain kosong. (3) Edit Konten & Desain: Sesuaikan warna, font, dan tata letak sesuai keinginan. Tambahkan teks, gambar, ikon, grafik, dan elemen visual lainnya dari menu yang tersedia. (4) Tambahkan Interaktivitas: Pilih elemen di dalam kreasi Anda dan klik ikon interaktivitas untuk menambahkan tautan, jendela, atau elemen interaktif lainnya. Sematkan video YouTube, audio dari Spotify, atau konten lain dari web. (5) Atur Animasi: Atur pergerakan elemen untuk menciptakan konten yang lebih dinamis. (6) Bagi Kreasi Anda: Setelah konten selesai, publikasikan dan Anda akan mendapatkan URL unik untuk dibagikan melalui tautan. Anda juga bisa menyematkan Genially ke situs web atau platform pembelajaran online Anda.

Selanjutnya, *games maker* yang dapat digunakan ialah Educaplay. Berikut tahapan penggunaannya: (1) Akses Platform: Buka peramban web Anda dan kunjungi situs web resmi Educaplay. <https://www.educaplay.com/> (2) Daftar atau Masuk: Jika Anda belum memiliki akun, klik "Daftar" (Sign up) dan isi formulir pendaftaran yang diminta. Jika sudah punya akun, klik "Masuk" (Log in) dan masukkan kredensial Anda. (3) Mulai Membuat Aktivitas: Setelah masuk, cari dan klik tombol "New Activity" (Aktivitas Baru) untuk membuat permainan atau kuis edukasi. (4) Pilih Jenis Permainan: Pilih jenis aktivitas yang Anda inginkan, misalnya Froggy Jumps, teka-teki silang, kuis, atau permainan peta. (5) Kreasikan Permainan: Tambahkan Konten: Masukkan teks, gambar, atau audio ke dalam pertanyaan dan jawaban untuk membuat aktivitas lebih menarik. (6) Atur Poin dan Pengaturan: Tentukan poin, pengaturan, dan elemen lain yang sesuai dengan kebutuhan Anda dan materi pelajaran. (7) Publikasikan Aktivitas: Setelah selesai membuat dan mengkonfigurasi permainan, klik tombol "Publish!" (Terbitkan!) untuk menyimpannya. (8) Bagikan ke Siswa: Anda bisa membagikan aktivitas yang sudah jadi kepada siswa melalui kode atau tautan. (9) Lihat Hasil: Setelah siswa bermain, Anda dapat melihat hasil dan performa mereka dengan menekan tombol "See Results" (Lihat Hasil). *Games maker* berikutnya yang dapat digunakan ialah wordwall, berikut tahapan penggunaannya: Berikut adalah langkah-langkah detailnya: (1) Mendaftar atau Masuk Akun: Buka situs web Wordwall di browser Anda. <https://wordwall.net/> Jika belum punya akun, klik "Daftar" atau "Sign Up". Jika sudah punya, klik "Masuk" atau "Log In". Anda bisa mendaftar atau masuk menggunakan email atau akun Google yang sudah ada. (2) Membuat Aktivitas Baru: Setelah masuk, klik tombol untuk membuat aktivitas baru, biasanya bertuliskan "Create Activity" atau "Buat aktivitas pertama Anda sekarang". Pilih salah satu template aktivitas yang disediakan, seperti Kuis (Quiz), Cocokkan Pasangan (Match Pairs), atau lainnya, sesuai dengan materi yang ingin Anda buat. (3) Memasukkan Konten: Beri judul dan deskripsi untuk aktivitas Anda. Ketikkan pertanyaan dan jawaban sesuai dengan template yang dipilih: Anda juga bisa menambahkan gambar untuk membuat aktivitas lebih menarik, karena Wordwall menyediakan gambar atau Anda bisa mengunggah gambar sendiri. Setelah

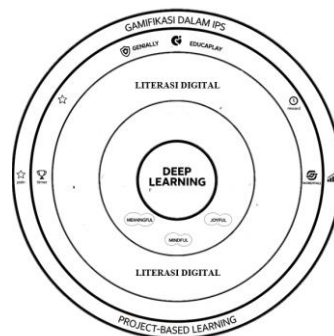
semua pertanyaan dan jawaban selesai dimasukkan, centang jawaban yang benar dan klik "Selesai" atau "Done". (4) Mengatur dan Membagikan Aktivitas: Setelah selesai, Anda bisa mengatur tema, font, timer, dan pengaturan lainnya sebelum membagikan permainan. Klik tombol "Bagikan" (Share) untuk mendapatkan tautan aktivitas. Pilih opsi untuk membagikan aktivitas, seperti menyalin tautan, menyematkannya di media sosial, atau langsung mengarahkannya ke Google Classroom. Anda juga bisa membuat "Tugas" (Assignment) untuk melacak hasil siswa, yang akan tersedia di bagian "Hasil Saya" (My Results). (5) Melihat Hasil dan Berinteraksi dengan Siswa Siswa dapat memainkan permainan dengan mengklik tautan atau menggunakan kode QR yang dibagikan. Setelah siswa selesai bermain, Anda bisa melihat hasilnya di bagian "Hasil Saya" pada akun Wordwall Anda.

Penerapan Proyek Gamifikasi dengan Pendekatan *Deep Learning*

Deep Learning (Pembelajaran Mendalam) menekankan proses belajar secara berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui keterpaduan olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga, tidak sekadar hafalan tetapi mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan yang relevan dengan kehidupan nyata. Urgensinya terletak pada kelemahan model pendidikan tradisional yang cenderung menekankan hafalan sehingga kurang relevan dengan tantangan abad 21, sedangkan *Deep Learning* hadir sebagai solusi dengan menekankan pemikiran kritis, penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa. Manfaatnya dalam pembelajaran IPS antara lain mendukung pemahaman mendalam terhadap konsep sosial, pembelajaran berbasis masalah dan penyelidikan, kemandirian belajar siswa, pengembangan pemikiran kritis dan kreatif, keterkaitan antara materi dengan kehidupan nyata, serta mendorong diskusi, refleksi bermakna, dan pengalaman belajar jangka panjang yang berkesan. Karakteristik *Deep Learning* berorientasi pada penguatan kompetensi abad 21 dengan kerangka 6C (*Character, Citizenship, Collaboration, Communication, Creativity, Critical Thinking*), yang dapat diwujudkan melalui strategi *project-based learning, inquiry, problem-based learning, STEAM, dan design thinking*.

Prinsipnya mencakup berkesadaran (*mindfulness*) di mana siswa memahami tujuan dan proses belajarnya, bermakna (*meaningful learning*) di mana pengetahuan baru terhubung dengan konsep lama dan kontekstual, serta menggembirakan (*joyful learning*) di mana belajar penuh tantangan namun tetap menyenangkan sehingga siswa aktif dan merasa dihargai. Dalam IPS, *Deep Learning* sangat relevan diterapkan melalui gamifikasi dengan aktivitas berbasis proyek, simulasi sosial, maupun studi kasus nyata seperti perbandingan pasar tradisional dan modern, simulasi pemilu, atau isu keberlanjutan lingkungan, sejalan dengan filosofi Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan kontekstual, holistik (cipta, rasa, karsa), reflektif, dan berkarakter. Penerapan *Deep Learning* dalam IPS menekankan pada pembelajaran yang bermakna, mendalam, serta menumbuhkan kesadaran dan keterampilan nyata bagi peserta didik. Agar tujuan tersebut tercapai, diperlukan strategi yang mampu memadukan antara pemahaman konsep, keterampilan digital, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

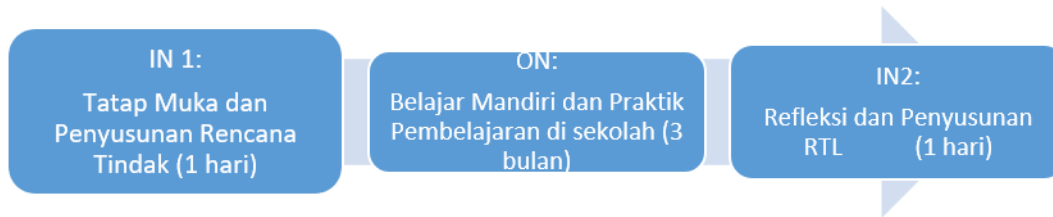
Salah satu strategi yang relevan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik mencapai pemahaman mendalam sesuai dengan prinsip *Deep Learning*. Selanjutnya, gamifikasi dapat diintegrasikan dalam *project learning*, di mana peserta didik terlibat langsung dalam proses perancangan, penyelesaian tantangan, dan refleksi hasil belajar. Melalui tahapan-tahapan *project learning*, unsur permainan seperti poin, level, badge, reward, timer, dan leaderboard dikemas secara sistematis untuk mengasah keterampilan abad 21, khususnya literasi digital. Untuk mendukung implementasi ini, guru dapat memanfaatkan berbagai media digital seperti *Genially, Educaplay, dan Wordwall*, yang menyediakan fitur interaktif guna menghidupkan pembelajaran. Dengan kombinasi tersebut, pembelajaran IPS tidak lagi monoton, tetapi berubah menjadi pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kreatif, sekaligus bermakna.



Gambar 3. Konsep Proyek Gamifikasi dengan Pendekatan *Deep Learning*

Pelaksanaan Pelatihan Gamifikasi untuk Meningkatkan Literasi Digital

Literasi digital dalam konteks pembelajaran IPS berperan dalam mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap isu-isu sosial aktual sekaligus membuka peluang penerapan metode pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa (Puspitasari & Resmalasari, 2023).



Gambar 4. Model In 1-On-In 2

Pelatihan In-On Training Service ini dirancang dengan menggunakan model *In1-On-In2* yang dikembangkan secara sistematis untuk menjawab kebutuhan guru IPS di Kabupaten Purwakarta. Namun, karena keterbatasan dana dan waktu, tim hanya dapat melaksanakan model In1-On, dengan tetap mempertahankan esensi pelatihan. Tahap In1 berfokus pada analisis kebutuhan, penyampaian materi, dan penguatan pemahaman melalui diskusi serta kerja kelompok. Pada tahap ini, empat orang narasumber memberikan arahan dan struktur program kegiatan. Narasumber juga membimbing peserta melalui serangkaian prosedur, mulai dari pretes, kontrak belajar, analisis kebutuhan peserta, curah pendapat, pemaparan materi, tanya jawab, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, hingga penyusunan Rencana Tindak Lanjut (RTL) yang akan dilaksanakan pada tahap On. Pada tahap In1, peserta tidak hanya memperdalam konsep gamifikasi, tetapi juga diarahkan untuk mengasah keterampilan literasi digital. Narasumber membimbing guru dalam memanfaatkan aplikasi daring, menyusun bahan ajar berbasis multimedia, serta memahami etika dan keamanan digital yang relevan dengan praktik pembelajaran IPS. Dengan demikian, pelatihan ini secara sistematis menghubungkan aspek pedagogik dengan keterampilan literasi digital.



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan Gamifikasi

Selama tahap On, peserta mengimplementasikan hasil pelatihan ke dalam praktik pembelajaran nyata di sekolah masing-masing, khususnya melalui integrasi media gamifikasi. Proses ini tidak hanya menjadi ajang penerapan materi, tetapi juga sarana pengembangan literasi digital praktis, seperti mendesain kelas interaktif, menggunakan platform pembelajaran digital, dan merefleksikan tantangan maupun peluang pemanfaatan teknologi dalam IPS. Idealnya, kegiatan ini diakhiri dengan tahap In2, di mana peserta melaporkan hasil implementasi dan melakukan refleksi bersama narasumber. Akan tetapi, tahap ini tidak sempat dilaksanakan. Meskipun demikian, model In1-On yang diterapkan sudah memberikan pengalaman langsung yang berharga bagi guru dalam mengembangkan literasi digital melalui gamifikasi.

Sebelum pelaksanaan, tim pengabdian melakukan serangkaian persiapan strategis:

Identifikasi dan Analisis Kebutuhan Pelatihan

Tahap awal difokuskan pada pemetaan permasalahan guru IPS terkait keterampilan literasi digital, pemanfaatan media gamifikasi, serta tantangan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil analisis menunjukkan perlunya penguatan kompetensi digital dan pedagogik melalui pelatihan yang aplikatif.

Klasifikasi dan Penentuan Peserta

Peserta pelatihan ditentukan berdasarkan kriteria pengalaman mengajar, jenjang sekolah, dan keterampilan digital. Hal ini bertujuan agar komposisi peserta seimbang sehingga diskusi dapat lebih produktif.

Perumusan Tujuan Pelatihan

Tujuan pelatihan dibagi dalam tiga ranah kompetensi utama: (1) *Content Knowledge*: pemahaman konsep gamifikasi dan literasi digital. (2) *Pedagogical Content Knowledge*: kemampuan merancang dan mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran IPS. (3) *Technological Pedagogical Knowledge*: penguasaan integrasi teknologi digital ke dalam praktik mengajar.

Rancangan Program Pelatihan

Program dirancang dengan porsi 30% teori dan 70% praktik. Metode yang digunakan berbasis *participant-centered* dengan pendekatan diskusi, simulasi, *role play*, studi kasus, dan *focus group discussion*.

Rencana Program Pelatihan

Rencana mencakup jumlah peserta, narasumber, tempat, fasilitas pendukung, serta alokasi waktu dan anggaran.

Penyusunan TOR (Kerangka Acuan)

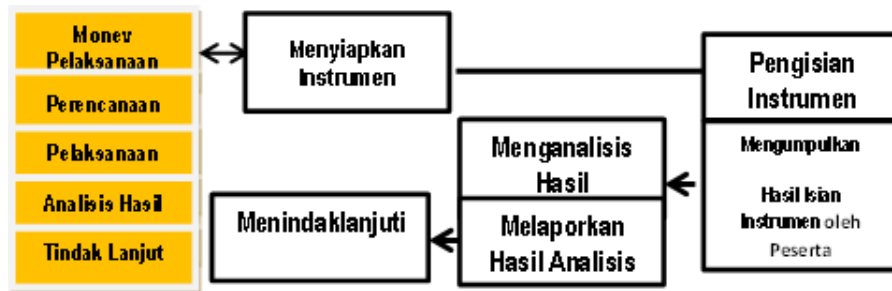
TOR dijadikan pedoman utama agar pelatihan berjalan sesuai sasaran, meliputi latar belakang, tujuan, materi, pendekatan, peserta, fasilitator, hingga sumber dana. Hasil dari serangkaian persiapan strategis tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dengan landasan analisis kebutuhan, klasifikasi peserta, serta perumusan tujuan dan rancangan program yang matang, pelatihan diharapkan mampu menjawab tantangan guru IPS dalam mengintegrasikan gamifikasi dan literasi digital ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pun resmi dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2025 di Aula SMPN 8 Purwakarta, bekerja sama dengan MGMP IPS Kabupaten Purwakarta. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru IPS SMP negeri dan swasta dengan jumlah peserta sesuai kapasitas yang ditetapkan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan registrasi peserta, dilanjutkan dengan pembukaan resmi, sambutan-sambutan, dan pengantar dari moderator. Sesi inti pelatihan terbagi menjadi tiga materi utama: (1) Integrasi Deep Learning dalam Pembelajaran IPS (Prof. Dr. Didin Saripudin, M.Si) Pemateri menekankan pentingnya pendekatan *deep learning* yang mengutamakan kebermaknaan, kesadaran, dan keceriaan dalam belajar. Guru didorong untuk tidak sekadar menekankan hafalan, tetapi mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan kontekstual. (2) Pembuatan Modul Ajar Deep Learning (Prof. Dr. Neiny Ratmaningsih, M.Pd.) Materi ini fokus pada praktik penyusunan modul ajar berbasis *deep learning* yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. (3) Media Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS (Diana Noor Anggraini, M.Pd.). Sesi ini memperkenalkan konsep, contoh, serta praktik penggunaan gamifikasi dalam IPS. Guru diajak mencoba secara langsung bagaimana merancang elemen permainan dalam pembelajaran.

Setelah sesi pemaparan materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi kelompok, tanya jawab, serta curah pendapat. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan mengenai cara mengatasi keterbatasan sarana prasarana. Meskipun menghadapi keterbatasan, para guru menunjukkan semangat tinggi untuk mencoba pendekatan gamifikasi.

Untuk memastikan kegiatan berjalan sistematis dan sesuai tujuan, pelaksanaan workshop dirancang dengan alur kegiatan yang terstruktur melalui rundown. Rundown ini berfungsi sebagai pedoman waktu, urutan acara, serta penanggung jawab setiap sesi, sehingga jalannya kegiatan dapat terkontrol dengan baik.

Pelaksanaan kegiatan yang telah disusun dalam rundown tidak hanya menjadi panduan jalannya acara, tetapi juga menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam melakukan pemantauan dan evaluasi. Dengan adanya acuan yang jelas, setiap tahap kegiatan dapat diamati efektivitasnya, baik dari segi ketepatan waktu, keterlibatan peserta, maupun pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setelah seluruh rangkaian acara selesai, dilakukan monitoring dan evaluasi untuk menilai keberhasilan program sekaligus merumuskan tindak lanjut yang diperlukan.



Gambar 6. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Kegiatan diakhiri dengan sesi evaluasi yang dipimpin oleh narasumber melalui penyimpulan materi sekaligus refleksi atas jalannya pelatihan. Evaluasi ini mencakup dua aspek utama. Pertama, aspek penyelenggaraan, yang menilai kesiapan panitia dalam mengatur alur kegiatan, kelengkapan fasilitas penunjang seperti ruang, perangkat teknologi, serta ketersediaan bahan ajar dan media pelatihan. Penilaian ini penting untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan lancar sesuai perencanaan serta mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Kedua, aspek hasil, yang difokuskan pada tingkat pemahaman peserta terhadap konsep gamifikasi dan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran IPS. Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengalaman belajar, mengemukakan kendala, serta memberikan masukan terkait penerapan materi yang telah dipelajari. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar bagi tim pengabdian dalam menilai efektivitas pelatihan sekaligus merumuskan tindak lanjut berupa rekomendasi kegiatan lanjutan bagi guru maupun penguatan komunitas MGMP IPS sebagai wadah berbagi praktik baik.

Monitoring dan evaluasi kegiatan dilakukan secara sistematis oleh tim pengabdian bekerja sama dengan MGMP IPS serta Dinas Pendidikan Kabupaten Purwakarta. Proses ini dilaksanakan untuk menilai sejauh mana tujuan pelatihan tercapai, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala yang muncul selama kegiatan berlangsung. Pada tahap perencanaan, tim menyiapkan instrumen evaluasi berupa lembar penilaian kegiatan, instrumen pretes, dan postes guna mengukur peningkatan pengetahuan peserta. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pengisian instrumen oleh peserta yang mencakup penilaian terhadap materi, metode penyampaian, fasilitas, serta manfaat pelatihan. Selanjutnya, pada tahap analisis data, tim mengolah hasil kerja kelompok, jurnal reflektif yang ditulis peserta, serta lembar evaluasi yang dikumpulkan. Analisis ini memberikan gambaran objektif mengenai tingkat ketercapaian materi dan respons peserta terhadap pelatihan. Tahap terakhir adalah tindak lanjut, yang diwujudkan dalam bentuk pelaporan hasil serta penyusunan rekomendasi kegiatan berikutnya. Dari hasil evaluasi ditemukan adanya peningkatan pemahaman peserta terkait integrasi gamifikasi dan literasi digital dalam pembelajaran IPS. Selain itu, peserta memberikan masukan agar ke depan diselenggarakan pelatihan lanjutan dengan cakupan materi yang lebih mendalam serta adanya pembentukan komunitas praktisi digital berbasis MGMP IPS sebagai wadah kolaborasi dan berbagi pengalaman.

Kesimpulan

Pelatihan In-On Training Media Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS di Kabupaten Purwakarta menjadi upaya strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam literasi digital dan penerapan pembelajaran inovatif. Melalui pendekatan gamifikasi yang dipadukan dengan prinsip Deep Learning, guru IPS didorong untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis dalam mendesain pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga berkontribusi pada penguatan kompetensi abad 21 (6C) yang relevan dengan tantangan era digital. Meskipun kegiatan pelatihan ini telah memberikan dampak positif bagi guru IPS di Kabupaten Purwakarta, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, dari 82 guru IPS yang tergabung dalam MGMP Kabupaten Purwakarta, hanya 50 orang yang hadir sebagai peserta aktif, sehingga jangkauan pelatihan belum mencakup seluruh guru secara merata di 17 kecamatan. Kedua, pelatihan lebih terfokus pada tiga platform gamifikasi tertentu (Genially, Educaplay, dan Wordwall) sehingga belum mengeksplorasi ragam media digital lain yang juga berpotensi diintegrasikan dalam pembelajaran IPS berbasis teknologi. Ketiga, pengukuran dampak pelatihan terhadap literasi digital guru masih bersifat awal dan belum dilakukan secara longitudinal untuk melihat keberlanjutan peningkatan kompetensi dalam jangka panjang.

Berdasarkan hasil evaluasi dan keterbatasan yang telah diidentifikasi, terdapat beberapa rekomendasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya. Pertama, cakupan peserta perlu diperluas agar seluruh guru IPS dari

17 kecamatan di Kabupaten Purwakarta dapat terlibat, misalnya dengan menyelenggarakan pelatihan secara bertahap per klaster wilayah. Kedua, perlu dikembangkan komunitas praktisi digital berbasis MGMP IPS sebagai wadah kolaborasi, berbagi pengalaman, dan saling mendukung antar guru dalam mengimplementasikan gamifikasi secara berkelanjutan. Ketiga, diperlukan penelitian lanjutan yang mengukur dampak program terhadap peningkatan literasi digital guru secara lebih komprehensif dan terukur dalam jangka panjang, termasuk dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, program pengabdian serupa di masa mendatang dapat dirancang lebih berdampak lebih luas bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS di era digital.

Ucapan Terimakasih

Kegiatan Pelatihan ini dilaksanakan melalui Hibah Pengabdian kepada Masyarakat berbasis Bidang Ilmu (PkMBI) FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2025. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada FPIPS atas dukungan dana kegiatan. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Purwakarta dan MGMP IPS Kabupaten Purwakarta atas kerjsamanya dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Daftar Pustaka

- Abbas, E. W., Putro, H. P. N., Mutiani, M., Sari, R., Handy, M. R. N., Ilhami, M. R., ... & Athala, M. A. (2024). Pelatihan Penyusunan Media Pembelajaran IPS Berbasis Android Kepada Guru Mata Pelajaran IPS Di Kota Banjarmasin. *Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 76-81. <https://doi.org/10.20527/aznbg229>
- Abidin, Y. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 408-414.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S., Prakasa, Y., Hasibuan, R., & Asyhar, A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alshamari, A., Yang, C.-T., Helmy, M., Wahab, A., Tun, U., Onn, H. M., & Prasad, T. V. (2019). Design and learning effectiveness evaluation of gamification in e-learning systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 10(9). www.ijacsa.thesai.org
- Annuar, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). *Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning*. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Purwakarta. (2016). Number of schools, teachers, and pupils in lower secondary schools under the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology by district in Purwakarta Regency. <https://purwakartakab.bps.go.id/idresearch--and-technology-by-district>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Purwakarta. (2022). Angka partisipasi murni menurut jenjang pendidikan di Kabupaten Purwakarta. <https://purwakartakab.bps.go.id/id/statistics-table/2/MjQ4IzI=/apm-angka-partisipasi-murni-menurut-jenjang-pendidikan-di-kabupaten-purwakarta.html>
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Purwakarta. (2022). Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin di Kabupaten Purwakarta, 2022. <https://purwakartakab.bps.go.id/>
- Baker, E., Breanna, T., Patricia, O., & Margaret, L. F. (2022). *Project-based learning model, relevant learning for the 21st century*. Washington: Pacific Education Institute.
- Basuki, T., Riyanto, Y., & Nurlaela, L. (2022). Effectiveness of Education and Training Model In-On-In in the Supervision Competency Perspective of Principal Candidates. *SAR Journal-Science and Research*, 5(3), 119-122. <https://doi.org/10.18421/sar53-01>.
- Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Berns, R. G., & Erickson, P. M. (2001). *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. The Highlight Zone: Research@ Work No. 5.
- Bernik, A., Radošević, D., & Bubaš, G. (2017). Introducing gamification into e-learning university courses. 2017 40th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO) (pp. 711-716).
- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education*, 25(3), 233–244.
- Dewi, D. (2022). Implementasi model pembelajaran Game-Based Learning terhadap minat belajar siswa sekolah dasar di masa pandemi. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279-282.

-
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dewi, P. S. (2021). E-learning: Penerapan project based learning pada mata kuliah media pembelajaran. *Prisma*, 10(1), 97. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1012>
- Diskominfo Purwakarta. (2023). Tujuh buah karya dari Purwakarta ditetapkan sebagai warisan budaya. <https://purwakartakab.go.id/read/2644>
- Faith, G. (2010). An exploratory study of the achievement of the twenty-first century skills in higher education. *Education & Training*, 52(6/7), 489–498.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hidayah, R., Prihatin, T., & Utanto, Y. (2021). Development of training on writing digital textbooks based in on in service learning for teacher. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 10(2), 74-89. 10.15294/ijcet.v10i1.46468
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hsin-Yuan Huang, W., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Toronto, ON: Rotman School of Management, University of Toronto.
- Indarwati, N. (2021). Pelaksanaan workshop untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membimbing kegiatan ekstrakurikuler tulis dan baca puisi kepada siswa melalui teknik asosiasi dan fantasi. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 782–791. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.160>
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital teaching learning for digital native: Tantangan dan peluang. *[Jurnal]*, 3(2), 29–35.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Case-based methods and strategies for training and education*. Wiley.
- Kustiawan, P. M., Hanifa, D. N. C., Nugraha, A. S. D., Suwandi, A., Monica, A., & Agustinur, A. (2023). Edukasi dan Pelatihan Pembuatan Turunan Hasil Olahan dari Produk Lebah Kelulut pada Kelompok Peternak Lebah di Samarinda: Education and Training on Making Derivatives from Kelulut Bee Products for Beekeepers in Samarinda. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 21-26. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i1.4200>
- 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.
- Komalasari, K., Rahmat, R., & Anggraini, D. N. (2021). Model In-On Service Training Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Living Values Education Bagi Guru-Guru PPKn. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 16-27. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i1.79>
- Kominfo. (2022, Februari 6). Indeks literasi digital Indonesia kembali meningkat tahun 2022. <https://aptika.kominfo.go.id/2023/02/indeks-literasi-digital-indonesia-kembali-meningkat-tahun-2022/>
- Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of collaborative learning. *Procedia-social and behavioral sciences*, 31, 486-490. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>
- Mashuri, M., Mulyanto, A., & Lahinta, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Materi Internet of Things. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(1), 95–106. <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i1.23058>
- Muharam, T. (2024). Penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran bipa siswa di eakkapapsasanawich islamic school thailand. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 19(5).
- Munandar, A., & Setiawan, C. (2025). Penggunaan multiplatform dalam pembelajaran di SMA 1 Jatibarang Kabupaten Indramayu. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), (hlm. 11–25). <https://doi.org/10.33086/snpm.v5i1.1542>
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive learning environments*, 28(8), 1064-1077. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Nahampun, S., Gurning, P., Nexandika, R., Zalukhu, Y., & Sianturi, M. (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>
- Pemerintah Kabupaten Purwakarta. (2023). *Laporan kinerja instansi pemerintah Dinas Pendidikan Kabupaten Purwakarta tahun 2022*. Pemerintah Kabupaten Purwakarta.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*. Universitas AMIKOM Yogyakarta.
-

- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan berpikir kritis siswa melalui model pembelajaran problem based learning dan model pembelajaran project based learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. MCB University Press.
- Prihidayanti, Y., Florentinus, T. S., & Kustiono, K. (2019). The effect of the education and training program of continuous professional development program of in on in modes on pedagogical and professional competence of teachers in Kendal. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 8(2), 90-91. 10.15294/ijcet.v8i2.33091
- Rahmawati, N. I. (2018). Pemanfaatan ICT dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika. *Prisma*, 1(1), 381–387.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Sariipudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022b). The development of interactive e-book of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17–31.
- Sariipudin, D., Ratmaningsih, N., & Anggraini, D. (2022a). Smart Maps Indonesia based on augmented reality as digital learning resources of social studies. *The New Educational Review*, 67(1), 172–182.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary educational psychology*, 60, 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31.
- Sindu, I. G. P., & Pradnyana, G. A. (2018). Rancangan Project Based E-Learning Content mata kuliah multimedia di Jurusan PTI Undiksha. Seminar Nasional Riset Inovatif ke-6.
- Sugiani, K. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis *Game Based Learning* terhadap minat dan hasil belajar siswa smk di buleleng. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(2), 457–474. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i2.770>
- Sumiati, E., & Wijonarko. (2020). Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>
- Toimah, T. F., Maulana, Y. I., & Fajar, I. (2021). Gamification model framework and its use in e-learning in higher education. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(1), 28–35.
- Topping, K. (2015). Peer tutoring: old method, new developments/Tutoría entre iguales: método antiguo, nuevos avances. *Journal for the Study of Education and Development*, 38(1), 1-29. <https://doi.org/10.1080/02103702.2014.996407>
- Wahyuni, R., Ernawatie, E., Berliani, T., Nugroho, P. J., Purnomo, W., Radiafilan, C., & Febriyanti, L. (2024). Pendampingan Penyusunan Aksi Nyata Pelatihan Mandiri Pada Platform Merdeka Mengajar Dalam Rangka Meningkatkan Kemampuan Dan Keterampilan Guru Di Sekolah: Assisting In The Preparation Of Real Action For Independent Training On The Merdeka Teaching Platform To Improve The Skills And Abilities Of Teachers In Schools. *Pengabdianmu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(11), 2059-2066. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i11.7912>
- Wibawa, A., Mumtaziah, H., Sholaihah, L., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Jurnal: Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmt Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183-191. <http://dx.doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
- Yulianto, A., dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(2), 448-453