

Workshop Inovatif: Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Gamifikasi dan Teknologi untuk Guru SMK Pelayaran Wira Samudera

Dhesi Wulan Sari¹, Ari Ani Dyah Setyoningrum², Alimatussa'diyah³, Ahmad Umam Aufi⁴, Evi Sirait⁵, Fajar Sari Kurniawan⁶, Purwanto⁷, Deri Herdawan⁸
^{1,2,3,4,5,6,7,8} Politeknik Maritim Negeri Indonesia, Indonesia

Received : 4 Juni 2025, Revised : 10 Juni 2025, Published : 1 Juli 2025

Corresponding Author

Nama Penulis: Dhesi Wulan Sari

E-mail: wulandhesi@polimarin.ac.id

Abstrak

Akumulasi aktivitas di luar kegiatan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan pelayaran seringkali menyebabkan kelelahan fisik dan mental yang berdampak pada rendahnya tingkat konsentrasi dan kesiapsiagaan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran aktif menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut. Tim pengabdian Politeknik Maritim Negeri Indonesia melaksanakan kegiatan workshop dengan mengintegrasikan gamifikasi dan teknologi di SMK Pelayaran Wira Samudera Semarang untuk membantu menguatkan kapasitas guru dalam menyajikan pembelajaran aktif dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan workshop, dan evaluasi. Perencanaan dilakukan dengan matang dengan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan selama workshop berlangsung. Kegiatan workshop disajikan dengan menerapkan model sharing knowledge, best practice, dan pemberian umpan balik. Selama workshop berlangsung, guru-guru SMK Pelayaran Wira Samudera berpartisipasi aktif menyampaikan ide-ide kreatif dan tanya jawab terkait strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa guru-guru SMK Pelayaran Wira Samudera memiliki komitmen tinggi untuk merancang kegiatan pembelajaran yang aktif dan interaktif dengan mengintegrasikan gamifikasi dan teknologi. Program lanjutan perlu yang intensif dan berkelanjutan perlu diterapkan untuk menguatkan kompetensi guru-guru SMK Pelayaran Wira Samudera.

Kata kunci - gamifikasi, pengabdian kepada masyarakat, strategi pembelajaran, belajar mengajar

Abstract

Students' extracurricular activities at maritime vocational high schools often lead to physical and mental fatigue, which in turn reduces their concentration and readiness to engage in the learning process. To address this issue, an active learning approach can serve as an effective alternative. The community service team from the Indonesian Maritime Polytechnic conducted a workshop at SMK Pelayaran Wira Samudera Semarang, integrating gamification and technology to help enhance teachers' capacity in delivering active and interactive learning. This community service activity was carried out in three stages: planning, implementation of the workshop, and evaluation. The planning stage involved preparing the tools and materials needed. The workshop included knowledge-sharing sessions, best practice demonstrations, and interactive feedback. Teachers from SMK Pelayaran Wira Samudera actively participated by contributing creative ideas and engaging in discussions on gamification-based learning strategies. The outcomes of this community service activity indicate that the teachers are strongly committed to designing learning experiences that are both active and technology-integrated. To further support and enhance teacher competencies, an intensive and continuous follow-up program is recommended.

Keywords - gamification, community service, learning strategy, teaching learning.

How To Cite : Sari, D. W., Setyoningrum, A. A. D., Alimatussa'diyah, A., Aufi, A. U., Sirait, E., Kurniawan, F. S., Purwanto, P., & Herdawan, D. (2025). *Workshop Inovatif: Strategi Pembelajaran Aktif Berbasis Gamifikasi dan Teknologi untuk Guru SMK Pelayaran Wira Samudera*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka*, 3(4), 445–452. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v3i4.183>

Copyright ©2025 Dhesi Wulan Sari, Ari Ani Dyah Setyoningrum, Alimatussa'diyah Alimatussa'diyah, Ahmad Umam Aufi, Evi Sirait, Fajar Sari Kurniawan, Purwanto Purwanto, Deri Herdawan

PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi belajar peserta didik di lingkungan kelas merupakan salah satu faktor determinan yang memengaruhi capaian hasil belajar secara keseluruhan. Peserta didik dengan tingkat motivasi belajar yang tinggi umumnya menunjukkan performa akademik yang lebih baik dibandingkan mereka yang memiliki motivasi rendah. Motivasi belajar itu sendiri merupakan konstruksi psikologis yang dipengaruhi oleh dua aspek utama, yakni faktor intrinsik dan ekstrinsik (Achmad Ali Mashartanto; Chanra Purnama; Fitri Mulyana, 2022). Faktor intrinsik meliputi variabel internal seperti minat, bakat, kapasitas intelektual (intelegensi), serta kesiapan individu dalam menerima pembelajaran (Prawiro et al., 2019). Sementara itu, faktor ekstrinsik mencakup kondisi lingkungan eksternal seperti dinamika sosial di sekolah, dukungan dari keluarga di rumah, serta pengaruh masyarakat sekitar (Pelayaran & Surakarta, 2024).

Secara khusus, dalam konteks pendidikan vokasi kelautan atau sekolah pelayaran, terdapat kecenderungan penurunan motivasi belajar yang signifikan di kalangan siswa. Fenomena ini dipicu oleh intensitas aktivitas fisik yang cukup tinggi di luar ruang akademik, seperti kegiatan praktik lapangan, latihan fisik, dan agenda kedisiplinan khas pendidikan semi-militer. Akumulasi aktivitas tersebut seringkali menyebabkan kelelahan fisik dan mental, sehingga berdampak langsung pada rendahnya tingkat konsentrasi dan kesiapsiagaan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak jarang ditemukan situasi di mana siswa tertidur di dalam kelas akibat kelelahan yang berkepanjangan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) menjadi salah satu alternatif yang relevan. Pendekatan berbasis *ice-breaking* telah diterapkan di dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa. Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar pendidik menggunakan teknik *ice-breaking* hanya untuk menciptakan suasana menyenangkan tanpa diimbangi dengan esensi inti materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mentransformasi praktik pedagogik yang mampu mengaktifkan peran serta siswa secara optimal (Welong et al., 2020).

Berbagai temuan riset pedagogis menegaskan bahwa pembelajaran aktif yang mengandalkan teknik-teknik interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, mendorong pemikiran tingkat tinggi (*higher-order thinking*), serta memperkuat proses *encoding*, penyimpanan, dan pengambilan kembali informasi dalam memori jangka Panjang (Saputri et al., 2018). Untuk itu, integrasi strategi pembelajaran aktif dengan pendekatan gamifikasi menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Strategi pembelajaran gamifikasi telah diyakini dan dibuktikan mampu mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa (Khaleel et al., 2016). Gamifikasi, dengan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, peringkat, dan imbalan, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga secara psikologis mampu membangkitkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik (Antonaci et al., 2019) (Hong et al., 2024). Selain itu, pada era digital seperti sekarang ini, penerapan gamifikasi pada media pembelajaran terbukti berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Buckley & Doyle, 2016; Huseinović, 2023; V. et al., 2015). Integrasi ini diyakini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menantang, dan menyenangkan bagi siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran yang menuntut stamina dan disiplin tinggi seperti di sekolah pelayaran (Welong et al., 2020). Strategi pembelajaran berbasis permainan bukan hanya berfungsi sebagai pemicu motivasi siswa, tetapi juga menjadi inti dari proses belajar yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan fokus siswa dalam mengikuti kegiatan di kelas (Bouchrika et al., 2021; Hong et al., 2024; Huseinović, 2023).

Oleh karena itu, tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat Politeknik Maritim Negeri Indonesia melaksanakan kegiatan workshop di SMK Pelayaran Wira Samudera Semarang untuk membantu menguatkan kapasitas guru dalam menyajikan pembelajaran aktif dan interaktif berbasis gamifikasi dan teknologi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam kerangka Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) diarahkan untuk mendukung pencapaian Indikator Kinerja

Utama (IKU) perguruan tinggi. Program ini secara khusus ditujukan untuk mendorong peningkatan IKU 5, yaitu pemanfaatan hasil kerja dosen oleh masyarakat, serta menghasilkan luaran dalam bentuk publikasi pada jurnal nasional terakreditasi. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung tercapainya IKU 2, yakni keterlibatan mahasiswa dalam memperoleh pengalaman belajar di luar kampus melalui partisipasi aktif dalam seluruh tahapan pengabdian.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertajuk "Penguatan Kompetensi Guru melalui Integrasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dan Teknologi" dilaksanakan pada 25 September 2024 di SMK Pelayaran Wira Samudera Semarang. Kegiatan ini melibatkan 7 dosen, 2 Tenaga Pendidik, dan 10 mahasiswa Politeknik Maritim Negeri Indonesia dari jurusan Nautika, Teknika, dan Bisnis Maritim. Pengabdian kepada masyarakat ini menasar 28 guru dari SMK Pelayaran Wira Samudera.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Pelayaran Wira Samudera dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari tahap persiapan hingga tahap evaluasi, yang seluruhnya dijabarkan dalam tahapan-tahapan berikut;

1. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan identifikasi dan analisis permasalahan dengan melakukan kunjungan langsung ke SMK Pelayaran Wira Samudera sebagai mitra. Melalui wawancara informal dan diskusi terbuka, tim memperoleh gambaran mengenai tantangan yang dihadapi pihak sekolah.

2. Observasi dan Wawancara

Setelah tahap persiapan, tim melanjutkan dengan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dan implementasi kurikulum di SMK Pelayaran Wira Samudera. Wawancara dengan pihak sekolah turut dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh.

3. Studi Literatur

Referensi dikumpulkan dari berbagai sumber digital seperti jurnal ilmiah serta buku-buku akademik yang relevan. Referensi ini digunakan sebagai dasar pengembangan materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian.

4. Penyusunan Materi

Tim menyusun materi pelatihan yang berfokus pada penguatan kompetensi guru melalui penerapan pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Materi ini disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di sekolah mitra.

5. Persiapan Teknis dan Logistik

Tahap ini mencakup penyediaan berbagai kebutuhan teknis dan logistik, seperti spanduk, LCD proyektor, mikrofon, papan tulis, laptop, dan *smartphone* yang telah terpasang aplikasi pendukung. Selain itu, juga dilakukan persiapan tempat kegiatan, konsumsi untuk peserta, serta *doorprize* guna menunjang kelancaran acara.

6. Pelaksanaan Workshop

Pelaksanaan kegiatan PKM menerapkan model lokakarya interaktif di mana materi disampaikan melalui permainan dengan mengintegrasikan gamifikasi dan teknologi seperti penerapan polimarlish.id.

7. Evaluasi

Pada tahap terakhir, tim PKM melakukan evaluasi dan pemberian umpan balik terhadap akhir program melalui tanya jawab dengan peserta.

Pelaksanaan kegiatan workshop dilakukan dengan menerapkan tiga metode utama, yaitu sesi berbagi pengetahuan (*sharing session*), pemaparan praktik terbaik (*best practices*), serta pemberian umpan balik melalui sesi tanya jawab. Guna menilai efektivitas kegiatan, tim pengabdian kepada masyarakat mengumpulkan masukan dari para peserta sebagai bentuk evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berjudul "Penguatan Kompetensi Guru melalui Integrasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dan Teknologi" di SMK Pelayaran Wira Samudera bertujuan untuk memberikan penguatan keterampilan pengajaran interaktif sesuai kurikulum IMO Model Course. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilaksanakan pada Agustus 2024 melalui serangkaian kegiatan sistematis yang mencakup identifikasi dan analisis awal permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Selama ini, SMK Pelayaran Wira Samudera membutuhkan bantuan penguatan keterampilan kepada guru-guru untuk menciptakan pembelajaran interaktif namun tetap sesuai dengan kurikulum IMO Model Course. Identifikasi permasalahan dilakukan dengan melakukan interview secara langsung kepada Kepala Sekolah, guru-guru pengampu serta observasi langsung. Observasi ini dilengkapi dengan wawancara lanjutan bersama guru untuk memperdalam pemahaman tentang hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran dan sejauh mana integrasi teknologi telah dilakukan sebelumnya. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini menjadi dasar penting dalam perancangan materi pelatihan agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan nyata sekolah.

Selanjutnya, tim melakukan studi literatur untuk memperkuat landasan teoritis kegiatan pengabdian. Literatur yang dikaji mencakup jurnal-jurnal ilmiah, buku teks pendidikan, serta sumber akademik lain yang relevan dengan topik pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Studi literatur ini menjadi referensi utama dalam menyusun strategi pelatihan yang berbasis praktik terbaik dan teori pendidikan mutakhir, sehingga materi yang dikembangkan tidak hanya kontekstual, tetapi juga berbasis ilmiah dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan kajian pustaka, tim kemudian menyusun materi pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan gamifikasi. Materi difokuskan pada penguatan kemampuan pedagogik guru melalui pengenalan dan praktik penggunaan media digital yang interaktif. Beberapa media interaktif yang direkomendasikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran antara lain Kahoot!, Quizziz, Duolingo, dan polimarlish.id (Wang & Tahir, 2020). Dalam pelatihan ini, para guru dikenalkan dengan berbagai jenis media digital interaktif yang dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tidak hanya sebatas teori, pelatihan ini juga dirancang agar para peserta dapat langsung mempraktikkan penggunaan media-media tersebut melalui simulasi dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa (Alimatussa'diyah et al., 2022; Wang & Tahir, 2020).

Sedangkan pengenalan website pembelajaran polimarlish.id merupakan bagian dari implementasi hasil penelitian tim pengabdian kepada masyarakat Politeknik Maritim Negeri Indonesia untuk mengetahui respon pasar terhadap pengembangan website pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, pengembangan polimarlish.id diciptakan untuk mengatasi permasalahan demotivasi siswa kemaritiman akibat tingginya aktivitas di lingkungan kampus dalam menguasai pembelajaran Bahasa Inggris Maritim SMCP (Sari et al., 2025).

Setelah materi selesai disiapkan, tim PKM menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk kesuksesan kegiatan seperti spanduk, LCD proyektor, mikrofon, papan tulis, laptop, dan *smartphone* yang telah terpasang aplikasi pendukung. Selain itu, juga dilakukan persiapan tempat kegiatan, konsumsi untuk peserta, serta *doorprize* guna menunjang kelancaran acara.

Pelaksanaan Workshop

Kegiatan workshop dilaksanakan untuk memberikan penguatan keterampilan guru dalam mengajar. Kegiatan ini meliputi serangkaian kegiatan yang meliputi pemaparan materi melalui implementasi gamifikasi, pemaparan *best practice*, *sharing session*, dan tanya jawab. Pada awal sesi, tim PKM melakukan perkenalan dengan pihak SMK Pelayaran Wira Samudera. Tujuan dari sesi ini adalah untuk membangun komunikasi awal serta menciptakan suasana yang kondusif dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah sesi perkenalan, kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi utama yang berfokus pada pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi. Selain itu, diperkenalkan pula berbagai aplikasi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pengabdian kepada Masyarakat

Dalam sesi diskusi interaktif, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Minimnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi salah satu kendala utama. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang diusulkan adalah pendekatan pembelajaran aktif dengan menerapkan strategi gamifikasi yang dapat dikombinasikan dengan penggunaan teknologi (Shatri, 2020; Votano et al., 2004). Untuk mengimplementasikan pendekatan ini, dibutuhkan media pembelajaran digital yang mudah digunakan oleh guru dan dapat menarik minat siswa. Salah satu contoh media yang diperkenalkan dalam kegiatan ini adalah polimarlish.id yakni sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang mendukung penerapan prinsip-prinsip gamifikasi. Polimarlish.id dikembangkan dengan mengacu pada teori motivasi intrinsik dan alur permainan yang berfokus pada materi pembelajaran Bahasa Inggris Maritim sehingga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Platform ini menggabungkan respons interaktif, permainan peran, serta media audiovisual yang memudahkan proses transfer pengetahuan (Sari et al., 2025).

Materi workshop dirancang untuk memberikan pemahaman kepada guru mengenai metodologi pengajaran yang interaktif melalui integrasi teknologi dan gamifikasi. Setelah sesi penyampaian materi, guru-guru didorong untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri, baik dalam bentuk digital maupun non-digital, dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip gamifikasi. Dalam sesi praktik, tim PKM memperkenalkan teknis penggunaan polimarlish.id sebagai sarana simulasi pembelajaran berbasis permainan.

Kegiatan ini juga dikaitkan dengan kebijakan nasional terkait pengembangan keprofesian guru. Berdasarkan Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, setiap guru dari jenjang III/a hingga IV/e diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB). PKB mencakup tiga bentuk kegiatan, yaitu pengembangan diri, publikasi ilmiah, serta karya inovatif.

Salah satu bentuk kegiatan karya inovatif yang dapat dilakukan guru adalah menciptakan atau memodifikasi media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam konteks ini, gamifikasi menjadi salah satu pendekatan strategis yang mampu mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan retensi pembelajaran siswa.

Pada sesi berbagi pengetahuan (*sharing knowledge*), tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan pengalaman mereka dalam menerapkan strategi gamifikasi di lingkungan kelas. Dalam kesempatan yang sama, para guru di SMK Pelayaran Wira Samudera juga turut membagikan pengalaman serta kendala yang dihadapi saat mencoba berbagai strategi pembelajaran berbasis gamifikasi.

Meski kegiatan *ice-breaking* telah diterapkan di kelas, fungsinya masih terbatas sebagai sarana mencairkan suasana, mengalihkan perhatian siswa, atau meningkatkan interaksi antara guru dan murid (Rogers & Brignull, n.d.). Sementara itu, penyampaian materi pembelajaran yang efektif tetap menjadi prioritas utama agar siswa dapat memahami isi pelajaran dengan baik. Untuk menjaga konsentrasi siswa selama proses belajar tanpa mengurangi rasa ketertarikan mereka terhadap topik yang dibahas, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang bersifat aktif dan interaktif (Major & Classes, 2022).

Active learning mendorong siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan melalui kegiatan seperti diskusi, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan refleksi—semua yang melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Ketika strategi ini diintegrasikan dengan elemen-elemen gamifikasi seperti tantangan, poin, lencana, papan peringkat, dan *reward*, pengalaman belajar menjadi semakin menarik dan kompetitif secara sehat. Penerapan gamifikasi tidak hanya membangkitkan motivasi intrinsik siswa, tetapi juga memberikan konteks yang menyenangkan dan bermakna dalam pembelajaran. Misalnya, kegiatan diskusi kelompok dapat dikemas sebagai "misi tim," penugasan bisa dirancang sebagai "level yang harus diselesaikan," dan kuis formatif bisa menjadi "tantangan harian." Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang imersif, mendukung teori konstruktivisme sosial, dan mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam secara kognitif maupun afektif.

Idealnya, guru mulai mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi seperti tantangan, badge, poin, dan penghargaan ke dalam penyampaian materi ajar. Strategi ini memungkinkan proses pembelajaran tetap serius dan terstruktur, namun diselingi dengan sistem penghargaan yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat. Dengan demikian, gamifikasi tidak semata-mata diartikan sebagai aktivitas permainan ringan atau hiburan, melainkan mencakup pendekatan yang menyeluruh terhadap penyampaian materi inti (Mekler et al., 2017).

Penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada aplikasi digital. Strategi ini tetap dapat diimplementasikan secara klasikal, terutama dalam pembelajaran tatap muka. Para guru dapat menghadirkan unsur-unsur gamifikasi seperti tantangan, sistem poin atau imbalan, kompetisi antarkelompok, hingga narasi permainan yang menarik tanpa perlu menggunakan perangkat teknologi canggih. Misalnya, melalui aktivitas kelas yang dirancang menyerupai permainan, siswa diajak menyelesaikan misi atau tantangan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital tetap memberikan nilai tambah yang signifikan. Integrasi elemen-elemen gamifikasi dalam platform digital tidak hanya memperluas variasi media pembelajaran, tetapi juga menjawab tantangan transformasi pendidikan di era digital. Teknologi memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan mudah diakses.

Dalam sesi praktik yang dilaksanakan bersama para guru SMK Pelayaran Wira Samudera, terlihat antusiasme tinggi dalam merancang skenario pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual dengan bidang keahlian masing-masing. Mereka mengeksplorasi berbagai pendekatan, baik digital maupun konvensional, untuk merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna. Setiap rancangan kemudian dipresentasikan dan didiskusikan dalam forum terbuka, di mana para peserta saling memberikan masukan, berbagi ide, serta menyempurnakan desain pembelajarannya agar dapat diterapkan secara efektif di kelas masing-masing.

Evaluasi Program

Evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan langsung, tanya jawab, dan pemberian umpan balik dari peserta. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yakni peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan gamifikasi ke dalam pembelajaran.

Selama kegiatan berlangsung, guru-guru SMK Pelayaran Wira Samudera berpartisipasi aktif dalam kegiatan dengan tanya jawab serta menyampaikan ide-ide terkait strategi pembelajaran berbasis gamifikasi. Respon peserta terhadap kegiatan PKM sangat positif. Hal tersebut terlihat dari respon peserta yang antusias saat sesi diskusi dan praktik penyusunan rancangan pembelajaran. Selain itu, peserta nampak antusias saat pengenalan website pembelajaran berbasis permainan seperti polimarlish.id. Website berbasis *game-learning* ini sangat cocok diterapkan saat pembelajaran Bahasa Inggris Maritim di kelas jurusan Nautika dan Teknika.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi pedagogis guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi dan penerapan gamifikasi. Namun, evaluasi juga menunjukkan adanya beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Hal ini menjadi catatan penting bagi tim pengabdian kepada masyarakat untuk merancang program lanjutan yang lebih intensif dan berkelanjutan, misalnya melalui pendampingan teknis atau pelatihan lanjutan dengan topik yang lebih spesifik. Secara umum, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuannya dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Hasil evaluasi ini sekaligus menjadi dasar untuk menyusun rencana pengembangan program

pengabdian yang lebih komprehensif di masa mendatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk penguatan kompetensi guru SMK Pelayaran Wira Samudera melalui integrasi teknologi dan gamifikasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kapasitas profesional guru. Melalui pelatihan ini, guru memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga memperkenalkan berbagai aplikasi pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMK Pelayaran Wira Samudera atas kerja sama dan partisipasi aktif seluruh guru dalam kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Politeknik Maritim Negeri Indonesia dan seluruh tim pelaksana yang telah mendukung kelancaran kegiatan, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan. Dukungan dan antusiasme semua pihak sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan ini sehingga dapat memberikan manfaat nyata dalam peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam integrasi teknologi dan gamifikasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Ali Mashartanto; Chanra Purnama; Fitri Mulyana. (2022). Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Ekstrinsik terhadap Prestasi Belajar Teknologi Informatika Taruna/i Angkatan V Politeknik Pelayaran Sumatera Barat. *Jurnal Saintek Maritim*, 22(2), 183–192.
- Alimatussadiyah, A., Putri, C. O., & Mondiana, P. (2022). Kahoot! Alternatif Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Kutipan Pada Mahasiswa Prodi Kpn Polimarin Semarang. *Jurnal Skripta*, 8(1), 61–68. <https://doi.org/10.31316/skripta.v8i1.2756>
- Antonaci, A., Klemke, R., & Specht, M. (2019). The effects of gamification in online learning environments: A systematic literature review. *Informatics*, 6(3), 1–22. <https://doi.org/10.3390/informatics6030032>
- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2021). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1244–1257. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Huseinović, L. (2023). *The Effects of Gamification On Student Motivation And Achievement In Learning English As A Foreign Language In Higher Education*.
- Khaleel, F. L., Ashaari, N. S., Wook, T., Sahari, N., & Ismail, A. (2016). The Architecture of Dynamic Gamification Elements Based Learning Content. *Journal of Convergence Information Technology (JCIT)*, 11(3), 1–14. <https://www.researchgate.net/publication/304639660>
- Major, C. C., & Classes, N. B. (2022). *Active Learning Compared With Lecture-Based Pedagogies in Gender and Socio- What is it? What ' s the theoretical basis? March*. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9564-0.ch014>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–534. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- Pelayaran, A., & Surakarta, N. (2024). *M u a r a*. 7(1), 18–22.
- Prawiro, I. Y., Anggrarini, N., & Anggrarini, N. (2019). an Exploration of Potential Rewards in English for Young Learner (Eyl) Classroom. *Wiralodra English Journal*, 3(2), 329–343. <https://doi.org/10.31943/wej.v3i2.68>
- Rogers, Y., & Brignull, H. (n.d.). *Subtle ice-breaking : encouraging socializing and interaction around a*

large public display.

- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Learning Innovation By Applying Interactive Game-Based Multimedia: Teachers' Perception. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*, 468–471. https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/10024/ICCE_Proceeding_FULL_rev06062018_87.pdf?sequence=1
- Sari, D. W., Herdawan, D., Kurniawan, F. S., & Anggoro, R. (2025). *Polimarlish . id , a game-based learning website to meet the standard marine communication phrases proficiency. 19(2)*. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21361>
- Shatri, Z. G. (2020). Advantages and disadvantages of using information technology in learning process of students. *Journal of Turkish Science Education*, 17(3), 420–428. <https://doi.org/10.36681/tused.2020.36>
- V., I., Nikulchev, E., A., A., & Y., A. (2015). Study of Gamification Effectiveness in Online e-Learning Systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 6(2), 71–77. <https://doi.org/10.14569/ijacsa.2015.060211>
- Votano, J., Parham, M., & Hall, L. (2004). Game-Based Learning Using Web Technologies. *Chemistry & ...* <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/cbdv.200490137/abstract>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(January), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Welong, S. S., Manampiring, A. E., & Posangi, J. (2020). Hubungan antara kelelahan, motivasi belajar, dan aktivitas fisik terhadap tingkat prestasi akademik. *Jurnal Biomedik:JBM*, 12(2), 125. <https://doi.org/10.35790/jbm.12.2.2020.29516>