

## PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN GAMIFIKASI UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Putri Taqwa Prasetyaningrum<sup>1\*</sup>, Norshahila Ibrahim<sup>2</sup>, Ozzi Suria<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Fakultas Komputasi dan Meta-Teknologi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia

[putri@mercubuana-yogya.ac.id](mailto:putri@mercubuana-yogya.ac.id)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Penggunaan media pembelajaran interaktif di kalangan tenaga pendidik masih terbatas, salah satunya disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang desain grafis dan penerapan gamifikasi dalam pendidikan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar digital yang menarik, kontekstual, dan interaktif. Program dilaksanakan melalui pelatihan dan workshop berbasis praktik kepada 30 guru dari berbagai jenjang pendidikan. Metode pelatihan mencakup pengenalan teori desain grafis, praktik penggunaan Canva dan Articulate Storyline, serta integrasi elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, badge, dan leaderboard. Evaluasi dilakukan melalui observasi, analisis karya peserta, serta wawancara mendalam. Hasil menunjukkan adanya peningkatan sebesar 75% dalam kemampuan peserta dalam merancang media digital interaktif, dengan 10 prototipe media ajar berhasil dikembangkan. Selain peningkatan keterampilan teknis, motivasi peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendekatan user-centered efektif dalam meningkatkan kapasitas guru dalam mendesain media pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

**Kata Kunci:** Desain Grafis; Gamifikasi; Media Ajar Digital; Guru; Workshop Interaktif.

***Abstract:** The use of interactive learning media among educators remains limited, primarily due to a lack of understanding of graphic design and gamification in educational contexts. This community service program aimed to enhance teachers' competencies in developing engaging, contextual, and interactive digital learning media. The program was conducted through hands-on training and workshops involving 30 teachers from various educational levels. Training methods included theoretical sessions on graphic design, practical use of Canva and Articulate Storyline, and the integration of gamification elements such as points, challenges, badges, and leaderboards. Evaluation was carried out through observation, participant work analysis, and in-depth interviews. Results indicated a 75% improvement in participants' ability to design interactive digital media, with 10 prototype learning modules successfully developed. In addition to technical skills, participants' motivation to integrate educational technology significantly increased. These findings suggest that practice-based training and a user-centered approach are effective in strengthening teachers' capabilities in innovative educational media design.*

**Keywords:** Graphic Design; Gamification; Digital Learning Media; Teachers; Interactive Workshop.



#### Article History:

Received: 05-05-2025

Revised : 20-05-2025

Accepted: 24-05-2025

Online : 04-06-2025



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Transformasi digital yang berkembang pesat di berbagai sektor kehidupan global telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Dalam era pembelajaran abad ke-21, dibutuhkan pendekatan yang adaptif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-game seperti pendidikan. Elemen seperti poin, tantangan, leaderboard, badge, dan level tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat berkompetisi secara positif dan meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik (Hamari, 2013, 2017; Ibrahim et al., 2023).

Di samping itu, tren penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif semakin meningkat seiring dengan berkembangnya preferensi siswa terhadap konten digital yang menarik dan mudah diakses (Ibrahim et al., 2023). Peran guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang responsif terhadap perubahan ini sangat penting untuk memastikan tercapainya tujuan pendidikan abad 21. Penelitian (Jatawitika et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 32% dibandingkan metode konvensional. Peningkatan ini terjadi pada berbagai jenjang pendidikan, terutama di sekolah dasar dan menengah, dengan indikator utama berupa peningkatan nilai rata-rata post-test dan peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut menegaskan bahwa integrasi elemen permainan seperti poin, tantangan, dan leaderboard dalam media ajar digital memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan pencapaian belajar peserta didik. Lebih lanjut, studi (Hidayat et al., 2023) membuktikan bahwa integrasi elemen gamifikasi dalam pembelajaran daring dapat memperkuat kompetensi guru serta meningkatkan motivasi belajar siswa secara nyata. Dukungan terhadap pendekatan ini juga datang dari kebijakan pemerintah yang menekankan pentingnya transformasi digital pendidikan, terutama dalam penggunaan teknologi untuk menciptakan media ajar yang kontekstual dan adaptif (Restalia, 2025).

Mitra dalam kegiatan ini adalah guru-guru dari berbagai institusi pendidikan yang memiliki kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang media pembelajaran berbasis desain grafis dan gamifikasi. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra, ditemukan sejumlah permasalahan, yaitu: (1) rendahnya kemampuan dalam mendesain media visual interaktif; (2) belum mengenal konsep dan strategi gamifikasi dalam pembelajaran; (3) belum menguasai penggunaan perangkat lunak pendukung seperti Canva dan Articulate Storyline; serta (4) kurangnya akses terhadap pelatihan yang aplikatif dan berkelanjutan. Permasalahan ini menyebabkan rendahnya variasi media pembelajaran

yang digunakan serta berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa (Khotimah, 2025; Suryani et al., 2023; Suryani et al., 2023).

Sejumlah hasil penelitian dan pengabdian sebelumnya telah menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan gamifikasi. Prasetyaningrum et al. (2024) menyatakan bahwa sistem berbasis gamifikasi yang dikembangkan menggunakan pendekatan *user-centered design* mampu meningkatkan keterlibatan pengguna secara signifikan. Restalia (2025) juga menegaskan bahwa guru yang menggunakan AI seperti Canva dan Powtoon dalam pengajaran mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual (Restalia, 2025). (Saparuddin et al., 2022) juga mencatat bahwa pelatihan desain media dua dimensi berbasis digital dapat meningkatkan kualitas visualisasi materi ajar dan kreativitas guru. Selain aspek motivasi, pendekatan gamifikasi juga dinilai efektif dalam membangun keterampilan kognitif dan afektif peserta didik melalui interaksi aktif yang menyenangkan (Asy'arie et al., 2024; Puspitasari et al., 2025). Tidak hanya pada ranah formal, penerapan gamifikasi juga dinilai mampu menjembatani kesenjangan digital di masyarakat melalui pendidikan non-formal berbasis teknologi (Fitriati et al., 2021)

Selain itu, penerapan pendekatan gamifikasi telah terbukti meningkatkan hasil pembelajaran baik dalam konteks akademik maupun non-akademik. Prasetyaningrum et al. (2024) menunjukkan bahwa personalisasi elemen gamifikasi berdasarkan *Cognitive Evaluation Theory* dapat meningkatkan interaksi pengguna hingga 35% dan loyalitas hingga 28% (Prasetyaningrum, Purwanto, et al., 2024). Bahkan dalam sektor lain seperti kesehatan mental dan pelayanan publik, pendekatan ini berhasil meningkatkan efektivitas sistem dan partisipasi pengguna (Prasetyaningrum et al., 2024; Suria et al., 2025). Ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk diadaptasikan di dunia pendidikan (Prasetyaningrum et al., 2024).

Sebagai solusi, kegiatan ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan workshop interaktif. Peserta akan diberikan materi teori mengenai gamifikasi dan desain grafis, kemudian dilatih secara langsung untuk menggunakan perangkat lunak desain seperti Canva dan Articulate Storyline. Kegiatan akan difokuskan pada praktik pembuatan media ajar berbasis gamifikasi yang aplikatif dan relevan dengan kurikulum. Output dari kegiatan ini berupa prototipe modul media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang disusun langsung oleh para peserta pelatihan. Modul ini memuat struktur pembelajaran digital yang terdiri atas elemen-elemen visual menarik, konten edukatif sesuai kurikulum, dan integrasi gamifikasi seperti sistem skor, tantangan, badge, serta leaderboard. Setiap peserta menghasilkan satu modul digital yang dirancang menggunakan platform seperti Canva untuk visualisasi dan Articulate Storyline untuk menyusun alur interaktif. Modul yang dikembangkan dapat digunakan

secara mandiri oleh siswa atau ditampilkan dalam sesi tatap muka/daring. Beberapa modul disesuaikan untuk mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPAS dengan pendekatan naratif atau storytelling, sehingga meningkatkan keterlibatan belajar secara aktif.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis desain grafis dan gamifikasi. Melalui pelatihan ini, diharapkan para guru tidak hanya memahami konsep gamifikasi, tetapi juga mampu menerapkannya secara kreatif dan efektif dalam proses belajar mengajar, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui kombinasi antara penyuluhan, pelatihan, workshop, praktik langsung, dan pendampingan intensif kepada mitra. Kegiatan utama dilakukan oleh tim dosen dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia, dengan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) sebagai bentuk kontribusi aktif mereka. Mahasiswa turut berperan dalam membantu fasilitasi kegiatan, dokumentasi, serta evaluasi ketercapaian tujuan program.

Mitra kegiatan terdiri dari 30 guru dari berbagai jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA) yang berdomisili di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan tergabung dalam komunitas profesional guru. Seluruh peserta memiliki latar belakang pedagogik yang beragam namun menunjukkan semangat tinggi untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran berbasis desain grafis dan gamifikasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap dalam tiga fase:

### **1. Pra-Kegiatan**

Tahap ini dimulai dengan koordinasi antara tim pelaksana dan mitra, survei kebutuhan, serta pengisian angket awal untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan dasar peserta terkait gamifikasi dan desain media digital. Pada tahap ini juga disusun modul pelatihan dan ditentukan narasumber serta media ajar.

### **2. Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan inti dilaksanakan dalam bentuk workshop intensif selama dua hari, disertai praktik langsung dan simulasi pembuatan media. Jadwal kegiatan disusun sebagaimana pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Jadwal kegiatan

Hari	Waktu	Materi	Pemateri
<b>Hari 1</b>	09.00–11.00	Pengenalan Desain Grafis & Prinsip Gamifikasi dalam Pendidikan	Tim Dosen UMBY
	11.00–13.00	Pengenalan Aplikasi Canva dan Articulate Storyline	Praktisi Multimedia
	14.00–16.00	Praktikum Desain Media Pembelajaran	Mahasiswa Pendamping
<b>Hari 2</b>	09.00–11.00	Integrasi Elemen Gamifikasi (XP, Badge, Leaderboard)	Tim Dosen & Praktisi
	11.00–13.00	Uji Coba Produk & Simulasi Penggunaan Media	Peserta & Mahasiswa
	14.00–16.00	Evaluasi Karya dan Umpan Balik	Tim Reviewer & Panel Guru
	14.00–16.00	Praktikum Desain Media Pembelajaran	Mahasiswa Pendamping

### 3. Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam dua fase, yaitu:

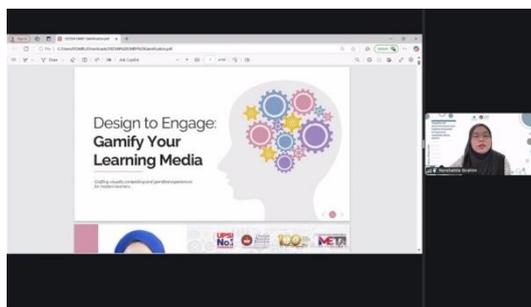
- a. Selama kegiatan berlangsung, evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, diskusi, dan kuis singkat untuk mengukur pemahaman materi.
- b. Pasca kegiatan, dilakukan dua minggu setelah pelatihan, menggunakan angket penilaian, wawancara mendalam, dan penilaian produk (media ajar digital) yang dihasilkan oleh peserta.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan workshop berlangsung selama dua hari dengan pendekatan praktik langsung. Hari pertama berfokus pada penguatan pemahaman konsep gamifikasi dan desain grafis, serta pengenalan platform seperti Canva dan Articulate Storyline. Hari kedua difokuskan pada praktik desain media, integrasi elemen gamifikasi, uji coba media ajar, dan sesi evaluasi.

Selama pelatihan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif meskipun kegiatan dilaksanakan secara daring melalui *platform Zoom Meeting*. Pelatihan ini dipandu langsung oleh seorang pakar dari Universitas Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Malaysia, yang berpengalaman dalam pengembangan sistem edukatif berbasis gamifikasi dan desain berbasis pengguna. Proses pembelajaran berlangsung secara interaktif, dimulai dari demonstrasi penggunaan fitur desain Canva dan *Articulate Storyline*, hingga penyusunan struktur gamifikasi seperti sistem poin, badge, dan leaderboard yang dapat diadaptasikan ke dalam materi ajar masing-masing. Adapun dokumentasi pelatihan daring melalui zoom, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelatihan Daring Melalui Zoom: Sesi Praktik Desain Media oleh Peserta

Peserta dibimbing dalam menyusun alur pembelajaran digital yang selaras dengan karakteristik siswa. Melalui breakout room Zoom, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan mengembangkan proyek akhir berupa prototipe media pembelajaran berbasis gamifikasi. Produk yang dihasilkan menunjukkan keberagaman ide dan kreativitas visual yang tinggi. Beberapa peserta bahkan berhasil merancang media berbasis storytelling yang dilengkapi sistem reward virtual yang dirancang secara mandiri untuk memotivasi siswa belajar lebih aktif.

## 2. Monitoring dan Evaluasi

Evaluasi kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, mencakup dua fase utama: (1) saat pelaksanaan pelatihan, dan (2) pasca pelatihan (dua minggu setelahnya). Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test menggunakan angket skala Likert 1 - 100 untuk lima indikator kompetensi utama. Sedangkan evaluasi kualitatif diperoleh melalui observasi langsung, refleksi terbimbing, dan wawancara mendalam dengan peserta. Adapun hasil evaluasi kuantitatif pre-test dan post-test, seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Kuantitatif Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan (N = 30)

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Pre-test	Rata-rata Post-test	Persentase Kenaikan
1	Pemahaman konsep gamifikasi	55,3	83,2	50,4%
2	Kemampuan desain menggunakan Canva	60,1	86,7	44,3%
3	Penguasaan Articulate Storyline	49,5	82,4	66,5%
4	Penerapan elemen gamifikasi dalam media ajar	58,6	85,4	45,8%
5	Motivasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran	61,2	89,6	46,5%

Pada fase pelaksanaan, observasi menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan aktif selama proses pelatihan, terutama saat praktik menggunakan Canva dan Articulate Storyline. Setiap peserta berhasil menyusun satu media ajar digital interaktif yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap prinsip desain dan unsur gamifikasi. Hal ini menjadi indikator langsung atas ketercapaian target kompetensi dasar.

Data kuantitatif memperlihatkan peningkatan yang signifikan di seluruh indikator. Peningkatan paling tinggi terjadi pada kemampuan menggunakan Articulate Storyline, yang meningkat sebesar 66,5%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun peserta sebagian besar belum familiar sebelumnya, pendekatan praktik langsung terbukti efektif. Peningkatan juga tercatat tinggi pada aspek pemahaman gamifikasi (50,4%) dan motivasi penggunaan teknologi (46,5%), yang menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan kesiapan implementasi.

Pada fase pasca pelatihan, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menerapkan media digital berbasis gamifikasi di kelas masing-masing. Mereka menyampaikan bahwa pendekatan pelatihan yang interaktif dan aplikatif sangat membantu dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap rumit. Selain itu, beberapa guru menyatakan telah mengimplementasikan media hasil pelatihan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, dan mendapatkan respons positif dari siswa. Pelatihan berbasis media digital interaktif seperti video dan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Hidayat et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran daring dan elemen gamifikasi mampu memperkuat kompetensi guru dalam merancang materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Guru tidak hanya mengalami peningkatan dalam aspek teknis, tetapi juga mampu mengintegrasikan pendekatan interaktif ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Senada dengan itu, Jatawitika et al. (2024) juga menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis video mampu meningkatkan kreativitas guru PAUD dalam menyusun konten yang menyenangkan, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia dini. Pelatihan ini dinilai efektif karena menggabungkan pendekatan praktis, penggunaan perangkat lunak yang ramah pengguna, serta sesi simulasi langsung yang memungkinkan guru memahami alur produksi media secara utuh.

Temuan ini diperkuat oleh hasil studi Prasetyaningrum, yang menekankan efektivitas pendekatan *learning by doing* dan *user-centered design* dalam membangun kompetensi digital guru (Prasetyaningrum et al., 2024). Begitu juga Khotimah (2025) yang menyatakan bahwa guru yang aktif

terlibat dalam praktik desain media pembelajaran akan menghasilkan produk yang lebih relevan dan kontekstual untuk siswa digital native. Penelitian Suryani et al. (2023) juga menyimpulkan bahwa pendekatan praktik langsung lebih unggul dibanding ceramah pasif (Suryani et al., 2023). Sementara itu, Prasetyaningrum et al. (2024) menemukan bahwa penyesuaian desain media dengan prinsip Cognitive Evaluation Theory dapat meningkatkan keterlibatan pengguna hingga 35%, sebuah temuan yang selaras dengan semangat pelatihan ini. Dengan demikian, hasil evaluasi menyeluruh membuktikan bahwa pelatihan ini berdampak positif, baik secara kognitif, teknis, maupun afektif, serta mampu mendorong guru untuk lebih inovatif dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi.

### 3. Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peserta, antara lain keterbatasan perangkat (laptop tidak mendukung aplikasi tertentu), perbedaan kecepatan adaptasi teknologi, serta keterbatasan waktu untuk menyelesaikan proyek media ajar. Untuk mengatasi hal ini, tim pelaksana menyediakan materi tutorial dalam bentuk video dan PDF, serta membuka kanal konsultasi daring pasca pelatihan. Peserta juga didorong membentuk kelompok belajar untuk saling membantu secara mandiri.

Melalui kegiatan ini, terlihat bahwa pendekatan berbasis gamifikasi tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk pola pikir kreatif dan kolaboratif di kalangan guru. Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terciptanya komunitas pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan, serta peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi secara maksimal.

## D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk pelatihan dan workshop daring ini telah berhasil mencapai tujuan yang dirancang, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis desain grafis dan gamifikasi. Melalui metode pelatihan berbasis praktik dan pendekatan user-centered design yang dipandu oleh trainer internasional dari UPSI Malaysia, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual yang lebih dalam mengenai gamifikasi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam media ajar yang mereka rancang. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan (*hardskill*) peserta sebesar 76% dalam penguasaan perangkat lunak desain seperti Canva dan Articulate Storyline, serta peningkatan kemampuan merancang media digital yang sesuai dengan prinsip gamifikasi. Di sisi lain, *softskill* peserta seperti kemampuan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas dalam merancang strategi

pembelajaran juga mengalami peningkatan signifikan, tercermin dari hasil observasi dan umpan balik peserta selama pelatihan berlangsung.

Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk melakukan pendampingan berkelanjutan dalam bentuk klinik digital atau forum komunitas pembelajaran daring bagi guru agar hasil pelatihan tidak berhenti pada tataran wacana, tetapi berlanjut pada penerapan nyata di kelas masing-masing. Selain itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengukur dampak penggunaan media berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar siswa secara lebih kuantitatif. Pengabdian serupa juga sangat relevan untuk diperluas ke bidang pendidikan non-formal atau pelatihan vokasi yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mercu Buana Yogyakarta atas dukungan pendanaan dan fasilitasi kegiatan ini sehingga pelatihan dapat terlaksana secara optimal. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dr. Norshahila Ibrahim dari Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) Malaysia atas kontribusi luar biasanya sebagai trainer utama dalam kegiatan pelatihan daring ini. Selain itu, apresiasi diberikan kepada para guru peserta dari berbagai sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Partisipasi dan antusiasme para peserta menjadi kunci utama keberhasilan program pengabdian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Asy'arie, B. F., Mariyana, W., Haq, F. N., As'ad, M. S., & Aditia, D. (2024). Use of Social Media in Schools and Madrasas: A Systematic Review of Social Studies Learning Innovations. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 7(2), 31–54.
- Dewi Fitriah Khusnul Khotimah, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 1, 1–8. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsi, N. F., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 307–312.
- Hamari, J. (2013). Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12(4), 236–245. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2013.01.004>
- Hamari, J. (2017). Do badges increase user activity? A field experiment on the effects of gamification. *Computers in Human Behavior*, 71(60), 469–478. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.03.036>
- Hidayat, I., Mohamad, Y., Bonok, Z., Matoka, A., Ridwan, W., Abdussamad, S., Nasibu, I. Z., Amali, L. M. K., Tolago, A. I., & Arafat, M. Y. (2023). Penerapan

- Video Pembelajaran Daring dan Gamifikasi Untuk Penguatan Kompetensi Guru di SDN 3 Kabila Bone. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 25–32.
- Ibrahim, N., Chandra, A. Y., Saari, E. M., Prasetyaningrum, P. T., & Pratama, I. (2023). The effectiveness of Web 2.0 tools training workshop using Canva and Figma in developing creative visual content. *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning*, 13(2), 35–45.
- Ibrahim, N., Chandra, A. Y., Saari, E. M., Taqwa, P., & Pratama, I. (2023). The Effectiveness of Web 2 . 0 Tools Training Workshop Using Canva and Figma in Developing Creative Visual Content. *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning*, 13(2), 35–45.
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159–168.
- Prasetyaningrum, P. T., Aryani, E., & Ningsih, R. (2024). Implementasi Terapi Virtual Reality Sebagai Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Menengah. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(5), 5054–5065.
- Prasetyaningrum, P. T., Ibrahim, N., Yuniasanti, R., Setyaningsih, P. W., & Subagyo, I. R. (2024). Designing Gamified Systems for Mental Health Support: An Exploratory Study. *Journal of Information Systems and Informatics*, 6(2), 1086–1102.
- Prasetyaningrum, P. T., Purwanto, P., & Rochim, A. F. (2024). Enhancing User Engagement in Mobile Banking Through Personalized Gamification: A Cognitive Evaluation Theory Approach. *International Journal of Intelligent Engineering and Systems*, 17(4), 788–807. <https://doi.org/10.22266/IJIES2024.0831.60>
- Puspitasari, E., Anwar, M., Umam, L. H., Asih, S. W., Khoiri, K., Kawijaya, J., & Mu'awanah, N. (2025). Pemberdayaan Anak di Sanggar Pusaka Bantul Melalui Game-Based Learning dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 81–94.
- Restalia, W. (2025). Pengalaman Guru dalam Memanfaatkan AI (Artificial Intelligence) untuk Pengembangan Media Pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Sokosari. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1), 29–37.
- Saparuddin, S., Kaswar, A. B., & Patongai, D. D. P. U. S. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Dua Dimensi bagi Guru SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 63–71.
- Suria, O., Prasetyaningrum, P. T., & Pratama, I. (2025). Digital transformation of population administration: Enhancing data accessibility in local communities. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 10(1).
- Suryani, A. W., Larasati, I. P., Ambarwati, F., Novelita, F., & Pradiana, F. (2023). Workshop media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual untuk meningkatkan kompetensi guru di era abad 21. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 226–238.
- Wilujeng Suryani, A., Putri Larasati, I., Ambarwati, F., Novelita, F., & Pradiana, F. (2023). Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat Workshop media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual untuk meningkatkan kompetensi guru di era abad 21. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 226. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Rengganis/index>