

MANAJEMEN KELAS BERBASIS TEKNOLOGI DAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI GURU SEKOLAH DASAR DI GUGUS HARAPAN, KARANGANYAR, KEBUMEN SEBAGAI IMPLEMENTASI SDG'S 4 (QUALITY EDUCATION)

Khairina Widya Primandari H, Lupi Yudhaningrum, Irma Rosalinda, Nazir Utama Anugrah, Zubaedah Kuswani, Syaiful Arif, Andienna Putri Dakakris, Lucky Davri
Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Khairina.widya@unj.ac.id , lupiyudhaningrum@unj.ac.id , irmarosas@unj.ac.id ,
nazir.ultama@unj.ac.id

Abstract

UNJ's community service program aims to enhance the motivation of elementary school (SD) teachers to use technology in the form of gamification for classroom management, through a training program entitled "Technology- and Gamification-Based Classroom Management". The activity was conducted in the Gugus Harapan cluster and involved 61 teachers in the experimental group and 61 teachers in the control group. The method employed was a quasi-experimental design using a pre-test and post-test structure across two groups. The evaluation was based on a single-item question: "I use technology in the form of gamification in my teaching", rated on a two-point scale (1 = No, 2 = Yes). Quantitative data analysis was carried out using a paired sample t-test (to measure changes within each group) and an independent sample t-test (to compare post-test results between the experimental and control groups). Additionally, a qualitative approach was conducted through Focus Group Discussions (FGD) to explore teachers' perceptions and experiences after participating in the training. Quantitative analysis showed that the experimental group experienced a significant increase in the average score from 1.387 to 1.839 after the training ($p < 0.001$). In contrast, the control group showed a decrease in the average score from 1.226 to 1.097 ($p = 0.045$). The between-group comparison of post-test scores also revealed a statistically significant difference ($p < 0.001$), indicating that the training had a positive impact on teachers' use of gamification. Furthermore, results from the FGD revealed that teachers felt supported in managing their classrooms after understanding the concept of gamification. They reported that gamification increased student motivation, created a more interactive learning environment, and supported the achievement of learning objectives. The majority of teachers expressed a strong commitment to applying gamification in their future teaching practices. Thus, the Technology and Gamification-Based Classroom Management Training proved effective in increasing elementary school teachers' motivation to use technology in learning. This program aligns with UNJ's 2025 research roadmap, which emphasizes the importance of early support in learning through the provision of electronic modules that facilitate access to applications and classroom implementation. This initiative also reflects a strong commitment to SDG 4, in promoting inclusive, equitable, and quality education for all.

Keywords : *technology-based classroom management; gamification; elementary school teacher motivation; SDG's 4*

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi guru Sekolah Dasar (SD) dalam menggunakan teknologi berupa gamifikasi dalam manajemen kelas, melalui pelatihan bertajuk "Manajemen Kelas Berbasis Teknologi dan Gamifikasi". Kegiatan ini dilaksanakan di Gugus Harapan dan melibatkan 61 guru sebagai kelompok eksperimen dan 61 guru sebagai kelompok control. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kuasi eksperimen dengan desain pre-test dan post-test pada dua kelompok. Penilaian dilakukan menggunakan 'one single question': "Saya menggunakan teknologi berupa gamifikasi dalam mengajar", dengan skala dua poin (1 = Tidak, 2 = Ya). Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan uji paired sample t-test (untuk mengukur perubahan dalam setiap kelompok) dan independent sample t-test (untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol setelah pelatihan). Selain itu, pendekatan kualitatif dilakukan melalui Focus Group Discussion (FGD) untuk menggali persepsi dan pengalaman guru setelah mengikuti pelatihan. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata dari 1,387 menjadi 1,839 setelah pelatihan, dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan penurunan skor dari 1,226 menjadi 1,097 ($p = 0,045$). Hasil uji beda antara kelompok pada post-test juga menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,001$), mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap penggunaan gamifikasi oleh guru. Selain itu, hasil FGD menunjukkan bahwa para guru merasa terbantu dalam pengelolaan kelas setelah memahami konsep gamifikasi. Mereka menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana yang lebih interaktif, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Mayoritas guru menyampaikan komitmen untuk menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran mereka ke depan. Dengan demikian, Pelatihan Manajemen Kelas Berbasis Teknologi dan Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi guru SD untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Program ini selaras dengan roadmap penelitian UNJ 2025 yang menggarisbawahi pentingnya dukungan pembelajaran sejak dini melalui penyediaan modul elektronik yang memudahkan akses aplikasi dan implementasi di kelas. Inisiatif ini juga merefleksikan komitmen terhadap SDG 4 untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, inklusif, dan setara bagi semua.

Kata Kunci: manajemen kelas berbasis teknologi, gamifikasi, motivasi guru SD, SDG's 4

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pencapaian SDG 4 (Quality Education) mensyaratkan pembelajaran yang berkualitas serta penguatan kapasitas dan kesejahteraan (well-being) guru sebagai pengungkit mutu proses dan hasil belajar. Laporan dan scorecard terbaru menunjukkan progres SDG 4 masih tertinggal sehingga intervensi pada kualitas pengajaran dan dukungan bagi tenaga pendidik menjadi prioritas kebijakan. Pada konteks lokal Gugus Harapan (Kecamatan Karanganyar, Kebumen), terdapat ± 61 guru dari lima SD yang menjadi sasaran pendampingan melalui KKG; permasalahan kunci yang diidentifikasi bersama mitra ialah kelas yang sangat aktif/sulit diatur yang menurunkan motivasi mengajar. Program pengabdian merespons melalui pelatihan manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi disertai pendampingan implementasi.

Meta-analisis menunjukkan gamifikasi berdampak positif pada capaian kognitif, motivasional, dan perilaku belajar bila disejajarkan dengan tujuan instruksional (Sailer & Homner, 2020). Studi tentang Kahoot! menyimpulkan perbaikan performa, dinamika kelas, dan sikap siswa/guru saat diintegrasikan secara pedagogis (Wang & Tahir, 2020) Di sisi penguatan kapasitas, *technology-enabled teacher professional development* (TPD) yang *blended* dan berorientasi praktik efektif meningkatkan pengetahuan, strategi, dan

keyakinan diri guru (Huang et al., 2024) Secara substantif, ulasan 2023–2024 menautkan teacher well-being dengan retensi, relasi guru–murid, serta luaran siswa (Dreer, 2023)

Berbeda dari banyak studi yang berfokus pada luaran siswa atau sekadar integrasi TIK, artikel ini menawarkan model pelatihan–pendampingan manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi yang secara eksplisit menarget dua luaran guru: (1) motivasi untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dan (2) *teacher well-being*. Intervensi dilaksanakan pada ekosistem KKG Gugus Harapan dengan praktik langsung *Wordwall–Quizizz* serta target penerapan di sekolah mitra—konteks yang jarang dilaporkan di literatur Indonesia.

Permasalahan yang dirumuskan bersama mitra: (a) motivasi mengajar menurun pada kelas yang sangat aktif/sulit diatur; (b) pemanfaatan TIK dan gamifikasi belum konsisten; (c) pendampingan berkelanjutan terbatas. Adapun tujuan program pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut (1) Mendeskripsikan rancangan intervensi manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi pada KKG Gugus Harapan; (2) mengevaluasi perubahan motivasi guru dan *teacher well-being* pasca intervensi; (3) memetakan adopsi praktik di sekolah sebagai kontribusi implementatif terhadap SDG 4 (*Quality Education*).

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

2.1 Konteks SDG 4 dan kebutuhan lokal

SDG 4 menekankan peningkatan kualitas pengajaran melalui dukungan kompetensi guru dan integrasi teknologi secara bijak. Hal ini juga ditegaskan bahwa pemanfaatan teknologi harus ditopang kesiapan, regulasi, dan pelatihan guru agar benar-benar berdampak pada mutu pembelajaran. Pada konteks Gugus Harapan (Karanganyar, Kebumen), masalah utama adalah kelas yang sangat aktif/sulit diatur yang menurunkan motivasi mengajar; program merespons dengan pelatihan manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi untuk ±59 guru dari 5 SD melalui KKG.

2.2 Kerangka teoritis: motivasi guru dan desain yang mendukung

Motivasi kerja guru dipahami melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang menekankan dukungan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan untuk mendorong motivasi yang lebih otonom. Desain pembelajaran/TPD yang memberi umpan balik kompetensi, pilihan, dan kolaborasi cenderung meningkatkan motivasi dan kesejahteraan kerja guru (Ryan & Deci, 2020).

2.3 Manajemen kelas berbasis teknologi

Manajemen kelas berbasis teknologi memanfaatkan alat digital guna membantu guru menata aturan, rutinitas, pemantauan keterlibatan, umpan balik cepat, dan iklim kelas positif. Bukti mutakhir menunjukkan teknologi respons kelas (misalnya kuis/umpan balik real-time) memperbaiki dinamika kelas, meningkatkan perhatian, serta mendukung lingkungan belajar yang lebih tertib dan menyenangkan sebagai faktor yang berkaitan dengan motivasi mengajar guru (Wang & Tahir, 2020) Pada konteks Gugus Harapan, program pengabdian memang menarget kelas aktif/sulit

diatur melalui penguatan praktik digital sederhana (aplikasi pengelolaan kelas dan kuis interaktif) serta elemen umpan balik segera agar iklim kelas lebih kondusif.

2.4 Gamifikasi dan platform respons kelas

Meta-analisis dan studi sebelumnya menunjukkan gamifikasi berdampak positif pada capaian kognitif dan motivasional bila elemen permainan (point, tantangan, lencana/leaderboard) disejajarkan dengan tujuan instruksional (Zeng et al., 2024). Secara spesifik, penggunaan platform seperti *Worldwall*, *Kahoot!*/*Quizizz* berdampak pada peningkatan keterlibatan, perhatian, dan retensi; beberapa studi komparatif 2024 menempatkan Kahoot! sedikit lebih unggul pada pemahaman konseptual tertentu, sementara bukti lain menekankan perlunya durasi sesi dan keseimbangan aktivitas (Aibar-Almazán et al., 2024; Maraza-Quispe et al., 2024). Beberapa penelitian tentang penggunaan *Word Wall* sebagai gamifikasi pembelajaran menunjukkan bahwa alat ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, dimana *Wordwall* menyediakan berbagai template permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran dengan menggunakan elemen permainan seperti point, tantangan, dan papan peringkat, yang membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan merasa lebih termotivasi untuk belajar, serta memudahkan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang variatif dan menyenangkan (Ma'arif et al., 2025; Nisa & Susanto, 2022). Di sisi lain, bukti terbaru di pendidikan dasar juga mencatat potensi efek negatif pada kerja sama bila gamifikasi tidak dirancang cermat sehingga kebutuhan pada desain yang menumbuhkan otonomi, kolaborasi, dan aturan kelas harus kuat dan jelas (Romero-Rodríguez et al., 2024).

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Program Pengabdian kepada Masyarakat kelompok dosen Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta akan memberikan program intervensi sesuai dengan hasil diskusi dengan pihak mitra yang berfokus pada pemberian intervensi untuk meningkatkan motivasi guru melalui strategi manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi. Tantangan utama dalam pembelajaran di Gugus Harapan meliputi rendahnya motivasi mengajar guru, minimnya pemanfaatan teknologi, kurangnya pemahaman tentang gamifikasi, terlalu aktif siswa di kelas, serta terbatasnya pelatihan dan pendampingan berkelanjutan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test* pada dua kelompok. Penilaian dilakukan menggunakan satu pertanyaan kunci: "*Saya menggunakan teknologi berupa gamifikasi dalam mengajar*", dengan skala dua poin (1 = Tidak, 2 = Ya). Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan uji *paired sample t-test* (untuk mengukur perubahan dalam setiap kelompok) dan *independent sample t-test* (untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol setelah pelatihan). Selain itu, pendekatan kualitatif dilakukan melalui *Focus Group Discussion (FGD)* untuk menggali persepsi dan pengalaman guru setelah mengikuti pelatihan.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode sistematis yang mencakup sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, serta pendampingan dan evaluasi. Langkah-langkah ini dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra. Tahapan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dimulai dengan sosialisasi mengenai kegiatan dengan tujuan memperkenalkan konsep manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi kepada guru serta menggali masukan dari guru mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam mengajar. Tahapan ini dilakukan dengan presentasi tentang manfaat gamifikasi dalam pembelajaran serta contoh implementasinya, serta survei awal untuk mengukur pemahaman guru terhadap gamifikasi dan teknologi pembelajaran.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan tema Pelatihan Guru dalam Gamifikasi dan Teknologi Pembelajaran. Para peserta kemudian dikenalkan dengan berbagai platform dan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Google Classroom, Quizizz, Kahoot, Word Wall, Duolingo for Schools, hingga Powtoon. Kegiatan ini dilakukan juga sesi praktik langsung dengan studi kasus pengelolaan kelas berbasis gamifikasi. Pada pelatihan ini, peserta melakukan simulasi dan praktik langsung hingga mampu menggunakan aplikasi gamifikasi, yakni *Worldwall* dan *Quizizz* yang akan diterapkan dalam rencana pembelajaran mereka.

Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan selama dua hari secara luring di *Meeting room* Hotel Candisari, Karanganyar, Kebumen sebagai pusat kegiatan Gugus Harapan. Materi pelatihan difokuskan pada dua hal utama, yang pertama pengenalan Konsep Gamifikasi dalam pembelajaran dasar, termasuk prinsip motivasi intrinsik dan ekstrinsik, penggunaan elemen permainan (point, lencana, *leaderboard*), dan desain aktivitas belajar berbasis permainan. Yang kedua pemanfaatan Teknologi Pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi *Word Wall* dan *Quizizz*. Peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga diberikan kesempatan untuk praktik langsung merancang dan mensimulasikan skenario pembelajaran berbasis gamifikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta (FPsi UNJ) menyelenggarakan seminar bertajuk “Manajemen Kelas Berbasis Teknologi dan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Guru Sekolah Dasar Implementasi SDGs 4: Pendidikan Berkualitas” pada tanggal 24 Mei 2025 ini melibatkan 61 guru Sekolah Dasar dari Gugus Harapan dan digelar di Ruang Pedalen, Hotel Candisari, Karanganyar, Kebumen, Jawa Tengah.

Setelah praktik, peserta diajak melakukan refleksi dalam bentuk FGD untuk menggali pengalaman dan kesan terhadap pembelajaran berbasis teknologi yang telah mereka jalani. Acara ditutup dengan penyampaian tips implementasi gamifikasi serta etika penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar.



Gambar 1. Narasumber sedang memberikan materi mengenai manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi



Gambar 2. Tim Pengabdian Masyarakat Fakultas Psikologi UNJ foto Bersama para guru Gugus Harapan

Hasil analisis kuantitatif dengan menggunakan uji paired t-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata dari 1,387 menjadi 1,839 setelah pelatihan, dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan penurunan skor dari 1,226 menjadi 1,097 ($p = 0,045$). Hasil uji beda antara kelompok pada post-test juga menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,001$), mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan dampak positif

terhadap penggunaan gamifikasi oleh guru. Berikut adalah Tabel 1. Hasil uji paired t-test.

Kelompok Eksperimen (Mengikuti Pelatihan)		Kelompok Kontrol (Tidak Mengikuti Pelatihan)	
Statistik	Nilai	Statistik	Nilai
Rata-rata Pre-test	1.387	Rata-rata Pre-test	1.226
Rata-rata Post-test	1.839	Rata-rata Post-test	1.097
Peningkatan Skor	+0.452	Peningkatan Skor	-0.129
Uji Paired t-test	t = 6.313	Uji Paired t-test	t = -2.051
p-value	< 0.001 (sangat signifikan)	p-value	0.04456 (signifikan)

Perbandingan Antarkelompok (Post-test)	
Statistik	Nilai
Uji Independent t-test (Post)	t = 12.280
p-value	< 0.001 (sangat signifikan)

Tabel 1. Hasil uji Statistik menggunakan paired t-test.

Hasil analisis menggunakan paired t-test menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, terdapat peningkatan skor yang signifikan dari pre-test ke post-test. Hal ini mengindikasikan bahwa setelah mengikuti pelatihan, responden (guru-guru SD) akan menggunakan gamifikasi dalam kegiatan mengajar mereka. Peningkatan ini membuktikan efektivitas pelatihan yang dirancang untuk mendorong pemanfaatan teknologi dan gamifikasi dalam manajemen kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik guru maupun siswa serta memperkuat interaksi di kelas (Subhash & Cudney, 2018; Zainuddin et al., 2020).

Sebaliknya, kelompok kontrol justru mengalami penurunan skor yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya intervensi pelatihan, kecenderungan guru tidak menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas. Faktor kurangnya dorongan inovasi dan keterbatasan literasi teknologi menjadi penyebab utama fenomena tersebut (Liu et al., 2017).

Hasil uji beda antara kelompok (post-test) juga memperkuat temuan bahwa pelatihan ini berdampak positif. Nilai t = 12,280; p < 0,001 menunjukkan perbedaan signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa intervensi pelatihan berpengaruh terhadap

motivasi guru dalam penggunaan gamifikasi. Metode analisis menggunakan desain kuasi-eksperimen dan analisis statistik uji t untuk menilai efektivitas program Pendidikan (Creswell & Guetterman, 2019; Field, 2018).

Selain data kuantitatif, hasil FGD memberikan pemahaman lebih dalam. Para guru menyatakan bahwa gamifikasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Mayoritas peserta juga menyampaikan akan menerapkan gamifikasi dalam praktik mengajar mereka. Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa persepsi positif guru terhadap teknologi pembelajaran merupakan kunci keberhasilan implementasi inovasi Pendidikan (Al-Azawi et al., 2016; Bovermann & Bastiaens, 2020).

Respons guru terhadap kegiatan pengabdian masyarakat Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta terlihat bahwa para peserta memiliki persepsi yang sangat positif terhadap pelatihan manajemen kelas dan gamifikasi yang mereka ikuti. Mayoritas guru menyatakan komitmen mereka untuk menerapkan ilmu yang diperoleh, baik untuk diri sendiri, maupun terutama dalam konteks pembelajaran di kelas. Motivasi utama penerapan ini adalah keyakinan bahwa praktik mengajar dengan manajemen kelas melalui teknologi dan gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sehingga baik guru maupun siswa dapat meningkat motivasinya dalam pembelajaran. Mereka berharap teknik ini dapat meningkatkan fokus, mengurangi kebosanan, serta menurunkan tingkat stres baik pada diri guru maupun peserta didik, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas interaksi dan motivasi belajar di sekolah.

Dari sisi kualitatif, hasil FGD menunjukkan bahwa para guru merasa terbantu dalam pengelolaan kelas setelah memahami konsep gamifikasi. Mereka menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menciptakan suasana yang lebih interaktif, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Mayoritas guru menyampaikan komitmen untuk menerapkan gamifikasi dalam proses pembelajaran mereka ke depan. Hal ini mengindikasikan bahwa teknologi dan gamifikasi dipandang sebagai alat strategis untuk mewujudkan kesejahteraan mental dan emosional, serta menumbuhkan rasa kreativitas dalam lingkungan pendidikan. Beberapa guru bahkan menyebutkan bahwa pelatihan ini hadir di saat yang tepat, terutama bagi mereka yang merasa kehilangan makna dalam profesionalitasnya sebagai pendidik di era kemajuan teknologi seperti sekarang ini. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya efektif menyampaikan teknik manajemen kelas, namun juga memberikan dampak psikologis positif dan merevitalisasi semangat mengajar. Hal ini selaras dengan tujuan SDG's 4 tentang Pendidikan Berkualitas, dijaminnya lingkungan belajar yang inklusif, efektif, dan mendukung kesejahteraan bagi semua warga sekolah.

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Program pelatihan manajemen kelas berbasis teknologi dan gamifikasi pada Guru Sekolah Dasar Gugus Harapan, Karanganyar–Kebumen terbukti efektif. Partisipasi dan umpan balik positif dari responden menunjukkan kesiapan guru untuk mengadopsi praktik digital sederhana (*Wordwall* dan *Quizizz*) dengan elemen gamifikasi (poin, lencana, tantangan, *leaderboard*) guna menata rutinitas, meningkatkan keterlibatan, serta membangun iklim kelas yang lebih tertib dan menyenangkan. Temuan kualitatif dalam *FGD* mengindikasikan adanya rencana implementasi penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran di kelas karena dapat meningkatkan motivasi mengajar guru dan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan SDG 4 (*Quality Education*) melalui penguatan kapasitas pendidik dan pengalaman belajar yang inklusif.

6. UCAPAN TERIMA KASIH (*Acknowledgement*)

Tim pengabdian masyarakat menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada :

- a. Pimpinan Fakultas Psikologi UNJ dan LPPM UNJ atas dukungan fasilitasi dan administrasi selama program berlangsung.
- b. Koordinator Gugus Harapan/KKG Kecamatan Karanganyar beserta para pengawas sekolah yang telah memfasilitasi koordinasi kegiatan.
- c. Para guru Gugus Harapan atas partisipasi aktif dalam seluruh rangkaian pelatihan, penerapan di kelas, dan pendampingan.
- d. Tim pelaksana dan asisten mahasiswa dari Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta (UNJ) atas dukungan teknis, dokumentasi, dan pengolahan data.

7. DAFTAR PUSTAKA (*References*)

- Aibar-Almazán, A., Castellote-Caballero, Y., Carcelén-Fraile, M. del C., Rivas-Campo, Y., & González-Martín, A. M. (2024). Gamification in the classroom: Kahoot! As a tool for university teaching innovation. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 131–136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Bovermann, K., & Bastiaens, T. J. (2020). Towards a motivational design? Connecting gamification user types and online learning activities. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s41039-019-0121-4>
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2019). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Qualitative and Quantitative Research* (6th ed.). Pearson.
- Dreer, B. (2023). On the outcomes of teacher wellbeing: a systematic review of research. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 14). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1205179>

- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (5th ed.). Sage Publications.
- Huang, L., Liang, M., Xiong, Y., Wu, X., & Lim, C. P. (2024). A systematic review of technology-enabled teacher professional development during COVID -19 pandemic. *Computers and Education*, 223. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105168>
- Liu, D., Santhanam, R., & Webster, J. (2017). Toward meaningful engagement: A framework for design and research of gamified information systems. In *MIS Quarterly: Management Information Systems* (Vol. 41, Issue 4, pp. 1011–1034). University of Minnesota. <https://doi.org/10.25300/MISQ/2017/41.4.01>
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323>
- Maraza-Quispe, B., Traverso-Condori, L. C., Torres-Gonzales, S. B., Reyes-Arco, R. E., Tinco-Túpac, S. T., Reyes-Villalba, E., & Carpio-Ventura, J. D. R. (2024). Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1), 132–140. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2024.14.1.2033>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jjpgi0005>
- Romero-Rodríguez, J. M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J. J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers and Education*, 145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C. K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year

2008 to 2023. In *British Journal of Educational Technology* (Vol. 55, Issue 6, pp. 2478–2502). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>