

Pelatihan Guru SMKN 6 Samarinda: Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pembelajaran Berbasis AI dan Gamifikasi

Petrus Fendiyanto ^{1*}, Heri Setio Hadi ²

¹ Universitas Mulawarman

² SMKN 6 Samarinda

* petrus@fkip.unmul.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital guru-guru SMKN 6 Samarinda melalui penerapan *artificial intelligence* (AI) dan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis AI dan gamifikasi secara optimal. Metode pelaksanaan dilakukan melalui workshop interaktif dan pendampingan berlangsung selama dua hari, dengan fokus pada penggunaan empat platform utama, yaitu Blooket dan ZeepQuiz sebagai media gamifikasi interaktif, serta Gamma AI dan Edcafe AI sebagai alat bantu perancangan bahan ajar dan asesmen berbasis *artificial intelligence*. Peserta pelatihan dibimbing untuk membuat produk pembelajaran sesuai bidang keahliannya, seperti kuis interaktif dan bahan ajar digital. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas, pemahaman konsep, serta keterampilan digital guru. Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta menyatakan sangat puas terhadap relevansi materi, kejelasan penyampaian, serta manfaat pelatihan dalam mendukung pengembangan kompetensi profesional sebagai guru. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah nyata dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di era digital.

Kata Kunci: *artificial intelligence, gamifikasi, pelatihan guru*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam era Revolusi Industri 4.0 dan transisi menuju Society 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk terus berinovasi. Guru sebagai ujung tombak pendidikan perlu menguasai keterampilan digital agar mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik masa kini. Salah satu pendekatan yang dapat memperkuat kreativitas guru adalah melalui penerapan kecerdasan buatan (*artificial intelligence* atau AI) dan gamifikasi dalam proses belajar. Menurut Fajriati dkk. (2024), pemanfaatan AI dalam pendidikan berpotensi meningkatkan efektivitas pengajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Di sisi lain, gamifikasi terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik secara signifikan (Fauziyah dkk., 2025; Fitrianingrum & Kholis, 2025; Satriawan & Abdullah, 2025). Oleh karena itu, pelatihan bagi guru untuk menguasai alat-alat

pembelajaran berbasis AI dan gamifikasi menjadi sangat penting untuk mendorong inovasi dan kreativitas di ruang kelas.

Secara global, tantangan umum pendidikan modern adalah bagaimana mengubah paradigma dari model konvensional menjadi pembelajaran berbasis teknologi dan partisipatif. Menurut Camarini dkk. (2024), sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif ke dalam pembelajaran. Banyak guru yang masih mengandalkan metode ceramah dan presentasi statis, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Padahal pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, adaptif, dan kontekstual dengan memanfaatkan teknologi cerdas (Ridwan, 2024). Kesenjangan literasi digital pendidik inilah yang menjadi permasalahan mendasar yang perlu segera diatasi agar kualitas pembelajaran dapat meningkat seiring perkembangan teknologi pendidikan global.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SMKN 6 Samarinda, mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dan observasi awal, sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang belum memanfaatkan teknologi berbasis AI maupun platform gamifikasi secara optimal. Beberapa permasalahan yang teridentifikasi antara lain (1) guru belum familier dengan platform pembelajaran inovatif seperti Blooket, ZeepQuiz, Gamma AI, dan Edcafe AI; (2) masih rendahnya pemahaman tentang cara memanfaatkan AI dalam media dan strategi pembelajaran kreatif; (3) keterbatasan pengalaman dalam membuat evaluasi interaktif berbasis permainan digital; serta (4) minimnya pelatihan yang mendukung peningkatan kompetensi teknologi guru. Kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan nyata untuk meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan yang berfokus pada penerapan teknologi pembelajaran modern.

Hasil penelitian dan pengabdian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi AI dan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pengajaran. Anas (2024) menemukan bahwa penerapan AI seperti Gamma AI membantu guru dalam merancang presentasi pembelajaran yang lebih kreatif dan efisien. Nuryani & Rafsanjani (2025) dan Istiqomah dkk. (2025) melalui kegiatan pelatihan gamifikasi berbasis Blooket dan ZeepQuiz menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa serta kreativitas guru dalam menyusun aktivitas kelas. Selain itu, kebijakan merdeka belajar dan program transformasi digital pendidikan yang dicanangkan oleh Kemendikdasmen (2023) menekankan pentingnya penguasaan teknologi dan inovasi pedagogi di kalangan pendidik. Landasan kebijakan ini memperkuat urgensi kegiatan pengabdian yang berorientasi pada pengembangan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan mutakhir.

Sebagai respon terhadap permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini menawarkan pelatihan "Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pembelajaran Berbasis AI dan Gamifikasi" yang berfokus pada praktik langsung penggunaan empat platform utama, yaitu Blooket dan ZeepQuiz sebagai media gamifikasi interaktif berbasis permainan edukatif, serta Gamma AI dan Edcafe AI sebagai platform berbasis kecerdasan buatan yang membantu guru dalam merancang bahan ajar, presentasi, serta asesmen pembelajaran dengan lebih efisien. Pelatihan dikemas dalam bentuk workshop interaktif dan pendampingan langsung agar guru dapat mengimplementasikan hasil pelatihan

dalam konteks pembelajaran di SMKN 6 Samarinda. tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital guru SMKN 6 Samarinda melalui pemanfaatan teknologi AI dan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi sekaligus memperkuat pelaksanaan kebijakan merdeka belajar di lingkungan sekolah kejuruan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan tatap muka yang ditujukan kepada guru-guru SMKN 6 Samarinda. kegiatan difokuskan pada peningkatan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya melalui pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dan pendekatan gamifikasi menggunakan beberapa platform edukatif, seperti Blooket, ZeepQuiz, Gamma AI, dan EdCafe Ai. Pelatihan ini diharapkan mampu memperkaya strategi pembelajaran guru agar lebih menarik, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Tim Pelaksana

Tim pelaksana terdiri dari dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mulawarman dan Wakil Kepala Sekolah SMKN 6 Samarinda bidang kurikulum. Selain itu, kegiatan juga dibantu oleh guru SMKN 6 Samarinda yang berperan dalam mendukung aspek teknis pelaksanaan pelatihan dan dokumentasi. Mitra kegiatan yaitu SMKN 6 Samarinda, merupakan salah satu sekolah kejuruan yang memiliki jumlah guru aktif sebanyak 60 orang yang berasal dari berbagai bidang keahlian.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari yaitu pada tanggal 14–15 Oktober 2025, bertempat di Ruang Pertemuan SMKN 6 Samarinda. setiap sesi berlangsung selama kurang lebih 7 jam, dengan pembagian kegiatan ke dalam dua tahap utama. Hari pertama berfokus pada Blooket dan ZeepQuiz sebagai media gamifikasi interaktif berbasis permainan edukatif. Sedangkan hari kedua difokuskan pada Gamma AI dan Edcafe AI sebagai platform berbasis kecerdasan buatan yang membantu guru dalam merancang bahan ajar, presentasi, serta asesmen pembelajaran dengan lebih efisien.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dari pelatihan ini terdiri dari dua tahapan utama, yaitu pelaksanaan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Pada pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui sesi pelatihan interaktif yang mencakup empat topik utama, yaitu (1) pengenalan konsep gamifikasi dan manfaatnya dalam pembelajaran abad 21; (2) praktik penggunaan Blooket dan ZeepQuiz sebagai media evaluasi berbasis game; (3) eksplorasi Gamma AI untuk pembuatan slide presentasi dan materi otomatis, serta (4) pengenalan Edcafe AI sebagai platform membuat perangkat pembelajaran berbasis AI. Setiap sesi dilengkapi dengan praktik langsung dan bimbingan teknis agar peserta mampu menerapkan hasil pelatihan secara mandiri. Berikut ini jadwal pelatihan yang dirancang sebagai berikut

Tabel 1. Jadwal kegiatan hari pertama

Waktu	Hari ke-1 (14 Oktober 2025)
08.00 – 08.30	Pembukaan dan Sambutan Wakil Kepala Sekolah SMKN 6 Samarinda Bidang Kurikulum
08.30 – 10.00	Pengenalan konsep gamifikasi dan manfaatnya dalam pembelajaran abad 21
10.00 – 12.00	Blooket
12.00 – 13.00	Ishoma
13.00 – 15.00	ZeepQuiz
15.00 – 15.30	Refleksi hari pertama dan penutup

Tabel 2. Jadwal kegiatan hari kedua

Waktu	Hari ke-2 (15 Oktober 2025)
08.00 – 08.30	Pembukaan sesi lanjutan
08.30 – 12.00	Gamma AI
12.00 – 13.00	Ishoma
13.00 – 15.00	Edcafe AI
15.00 – 15.30	Evaluasi dan penutup kegiatan

Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan melalui dua cara, yaitu evaluasi selama kegiatan dan evaluasi pasca kegiatan. Evaluasi selama kegiatan mencakup observasi langsung terhadap keterlibatan peserta, kemampuan menggunakan aplikasi dan keaktifan dalam diskusi. Sementara itu, evaluasi pasca kegiatan dilakukan dengan penyebaran angket melalui Google Form untuk menilai tingkat kepuasan peserta, peningkatan pengetahuan, serta kebermanfaatan materi pelatihan terhadap praktik pembelajaran kepada peserta. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar dalam melakukan tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan secara daring bagi guru yang memerlukan bimbingan tambahan.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru-guru SMKN 6 Samarinda mampu meningkatkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menarik, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan budaya belajar sepanjang hayat di kalangan guru serta memperkuat kapasitas mereka sebagai pendidik profesional yang siap menghadapi tantangan era digital berbasis AI dan gamifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan guru-guru SMKN 6 Samarinda untuk meningkatkan kreativitas melalui pembelajaran berbasis AI dan gamifikasi telah terlaksana dengan baik sesuai dengan jadwal, yaitu pada tanggal 14–15 Oktober 2025 di Ruang Pertemuan SMKN 6 Samarinda. Kegiatan ini diikuti oleh 60 guru dari berbagai bidang keahlian yang ada di SMKN 6 Samarinda. Pelaksanaan kegiatan dibuka secara oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMKN 6 Samarinda, yang menyampaikan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan era digital dan pembelajaran berbasis teknologi.

Setelah kegiatan dibuka, sesi pertama diisi dengan penyampaian materi yang membahas konsep dasar gamifikasi dalam pembelajaran abad ke-21. Guru diberikan pemahaman mengenai bagaimana elemen permainan dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar-mengajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Materi meliputi pengenalan komponen gamifikasi seperti *point*, *level*, *badge*, *leaderboard*, dan *reward system*. Selain itu, peserta juga diberikan contoh penerapan gamifikasi dalam berbagai mata pelajaran menggunakan platform seperti Blooket dan ZeepQuiz. Kedua platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan kompetitif yang mendorong siswa belajar secara aktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Sambutan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMKN 6 Samarinda



Gambar 2. Pemaparan materi tentang gamifikasi Blooket

Pada hari kedua, guru diperkenalkan pada pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Pemateri menjelaskan bagaimana AI dapat digunakan untuk membantu guru dalam merancang media pembelajaran, membuat bahan ajar, dan melakukan asesmen berbasis teknologi. Dua platform utama yang

diperkenalkan pada sesi ini adalah Gamma AI dan Edcafe AI. Gamma AI digunakan untuk membantu guru membuat presentasi dan materi ajar secara otomatis dengan tampilan profesional dan menarik, sementara Edcafe AI berperan sebagai asisten virtual yang dapat membantu dalam membuat soal, rencana pembelajaran, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), video pembelajaran, serta aktivitas interaktif berbasis AI.



Gambar 3. Materi pemanfaatan Gamma AI dalam pembelajaran

Peserta dibimbing untuk membuat rancangan pembelajaran berbasis gamifikasi dan AI sesuai mata pelajaran masing-masing. Dalam sesi ini, guru dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil agar proses bimbingan berlangsung lebih efektif dan kontekstual. Setiap kelompok diminta untuk membuat satu produk pembelajaran, misalnya kuis interaktif di Blooket, aktivitas belajar berbasis ZeepQuiz, atau bahan presentasi dengan Gamma AI maupun Edcafe AI. Pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan setiap guru mampu mengoperasikan platform dengan baik dan memahami prinsip pedagogi yang mendasarinya.

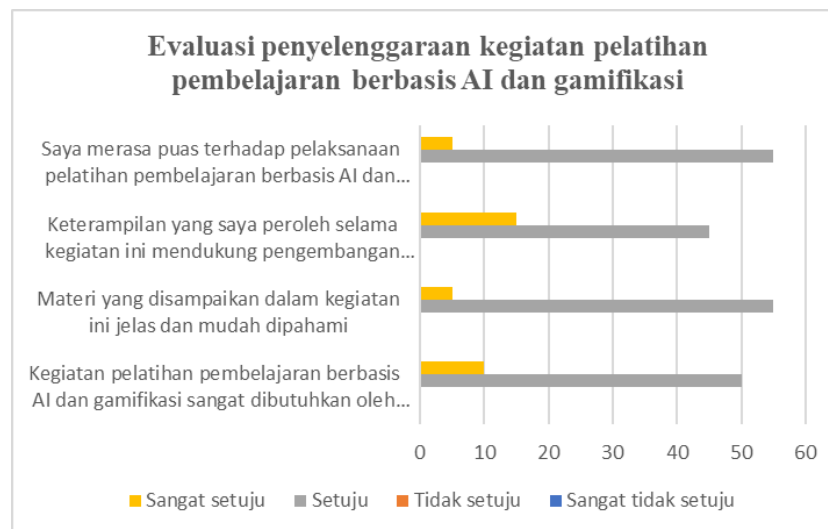


Gambar 4. Sesi pendampingan dan praktik penggunaan platform AI dan gamifikasi

Selama kegiatan berlangsung, antusiasme peserta terlihat sangat tinggi. Banyak guru mengungkapkan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru dan membuka

wawasan mereka terhadap potensi AI dan gamifikasi dalam pembelajaran. Beberapa guru bahkan langsung mengimplementasikan hasil pelatihan untuk membuat media evaluasi pembelajaran berbasis game sederhana menggunakan Blooket yang dapat digunakan di kelas.

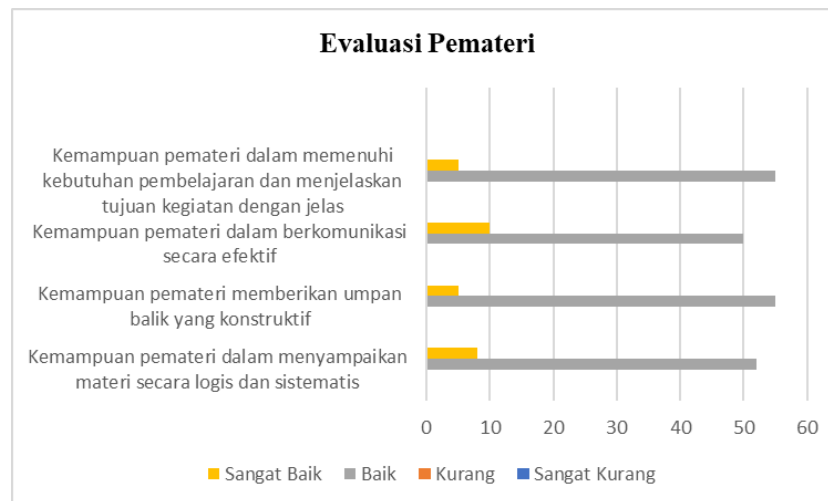
Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi dan pengisian angket umpan balik untuk menilai efektivitas pelatihan. Angket evaluasi mencakup empat aspek utama, yaitu (1) relevansi materi dengan kebutuhan guru; (2) kejelasan penyampaian materi; (3) keterampilan yang diperoleh mendukung pengembangan kompetensi profesional sebagai guru; serta (4) tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan kegiatan. Berdasarkan hasil rekapitulasi angket, mayoritas peserta memberikan respons "Setuju" dan "Sangat Setuju" pada semua indikator tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dinilai sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan guru di SMKN 6 Samarinda.



Gambar 5. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan

Selain evaluasi terhadap penyelenggaraan, dilakukan juga penilaian terhadap kemampuan pemateri dalam menyampaikan materi, memberikan contoh yang relevan, dan membantu peserta selama sesi praktik. Berdasarkan hasil evaluasi, para peserta menilai pemateri memiliki kemampuan komunikasi yang baik, mampu menjelaskan konsep teknologi dengan sederhana, serta memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil kerja guru selama pendampingan.

Namun demikian, selama kegiatan berlangsung ditemukan kendala teknis dan non teknis. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam mengakses platform Gamma AI karena keterbatasan jaringan internet di area sekolah. Selain itu, sebagian peserta masih belum terbiasa menggunakan fitur-fitur AI dan gamifikasi sehingga membutuhkan waktu adaptasi lebih lama. Kendala lain, yang dihadapi adalah keterbatasan perangkat pribadi bagi sebagian peserta. Untuk mengatasi hal tersebut, pemateri membuka sesi konsultasi lanjutan melalui grup WhatsApp.



Gambar 6. Hasil evaluasi terhadap pemateri

Secara umum, hasil pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kreativitas dan kemampuan digital guru. Para peserta menyatakan bahwa mereka kini lebih percaya diri untuk menerapkan pembelajaran berbasis AI dan gamifikasi di kelas, serta termotivasi untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran lainnya. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan semangat kolaboratif di antara guru untuk saling berbagi praktik baik. Dengan demikian, pelatihan "Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pembelajaran Berbasis AI dan Gamifikasi" berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu membekali guru SMKN 6 Samarinda dengan keterampilan inovatif berbasis teknologi, memperkuat kapasitas pedagogik mereka, dan mendukung transformasi pembelajaran menuju arah yang lebih kreatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kesimpulan

Pelatihan meningkatkan kreativitas guru melalui pembelajaran berbasis AI dan gamifikasi di SMKN 6 Samarinda telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan digital guru dalam memanfaatkan teknologi AI dan gamifikasi untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta merasa puas terhadap materi, penyampaian, serta manfaat pelatihan dalam mendukung kompetensi profesional sebagai guru. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar sekolah memperkuat dukungan infrastruktur teknologi, melaksanakan pendampingan lanjutan, dan membentuk komunitas guru berbasis AI dan gamifikasi. Upaya tersebut diharapkan dapat memastikan keberlanjutan penerapan hasil pelatihan serta mendorong inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih disampaikan kepada SMKN 6 Samarinda atas dukungan dan kerja samanya dalam pelaksanaan pelatihan guru bertema "Meningkatkan Kreativitas Guru

Melalui Pembelajaran Berbasis AI dan Gamifikasi”. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Wakil Kepala sekolah Bidang Kurikulum, para guru peserta pelatihan serta tim pelaksana kegiatan yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.62386/jised.v2i1.52>
- Camarini, N. P. I., Riastini, P. N., & Suarjana, M. (2024). Permasalahan Penggunaan Aplikasi Digital: Studi Masalah Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 158–165. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.62701>
- Fajriati, A., Wisroni, W., & Handrianto, C. (2024). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Berbasis Peserta Didik di Era Digital. *Wahana Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 71–85. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i2.7890>
- Fauziyah, N. R., Fatah, M. F., & Mahmuda, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 15–25. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.9367>
- Fitrianingrum, D., & Kholis, N. (2025). Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Ketenagalistrikan di SMK Negeri 2 Yogyakarta. *Journal of Electrical Engineering and Education (JEEE)*, 1(1), 116–130. <https://doi.org/10.21831/jeee.v1i1.1736>
- Istiqomah, O., Aisyah, W. I., Rhayuningsih, S., Rijanto, A., & Zulfika, D. N. (2025). Pendampingan Penggunaan Media Interaktif Zep Quiz Kepada Guru SDN Palrejo. *Pemberdayaan Masyarakat : Jurnal Aksi Sosial*, 2(3), 01–10. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v2i3.2074>
- Kemendikdasmen. (2023). *Sinergitas Transformasi Digital Kurikulum Merdeka untuk Guru dan Tenaga Kependidikan*. <https://gurudikdas.dikdasmen.go.id/news/sinergitas-transformasi-digital-kurikulum-merdeka-untuk-guru-dan-tenaga-kependidikan>
- Nuryani, E. Z., & Rafsanjani, M. A. (2025). Dampak Gamifikasi Blooket terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(3), 854–870. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i3.7354>
- Ridwan, W. (2024). *Inovasi Dalam Strategi Belajar Mengajar Abad 21*. Tahta Media Group.
- Satriawan, R. & Abdullah. (2025). Efektivitas Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa di Universitas Hamzanwadi. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 6(2), 387–394. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss2pp387-394>