German für Gesellschaft (J-Gefüge) | Oktober 2026 | Volume 5 Nomor 2| Hal. 57-61
ISSN: 2964-0318
DOI https://doi.org/10.30598/jgefuege.5.2.57-61

Pemberdayaan Komunitas Guru Penjas di Kepulauan Aru Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Gamifikasi

Yellia Tomasoa[1], Stenly Jacob Wenno[2], Victor Hendry Rony Apituley[3], Louvenska N. Latupeirissa[4]
[1,2,3,4] Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

Article history
Revised : 29.09.2026
Accepted : 29.10.2026

*Corresponding author
Email : yelliatomasoa9@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kapasitas komunitas guru Pendidikan Jasmani (Penjas) di Kabupaten Kepulauan Aru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi dengan dukungan teknologi sederhana. Permasalahan mitra meliputi pemahaman yang belum merata mengenai pembelajaran berdiferensiasi, keterbatasan kemampuan menerjemahkan diferensiasi ke dalam perangkat pembelajaran PJOK, belum optimalnya penerapan gamifikasi, pembelajaran yang masih kurang variatif, serta terbatasnya akses terhadap pelatihan dan pendampingan profesional. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di Kota Dobo melalui lima tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta penguatan keberlanjutan program. Materi mencakup konsep pembelajaran berdiferensiasi, gamifikasi, pemanfaatan teknologi sederhana, dan praktik penyusunan serta implementasi aktivitas pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mulai mampu mengidentifikasi perbedaan kemampuan, kesiapan, dan minat peserta didik serta menyesuaikan aktivitas pembelajaran melalui variasi tingkat kesulitan dan tantangan. Produk yang dihasilkan meliputi kartu aktivitas/tantangan, sistem poin dan level, media visual, kuis interaktif, video pembelajaran, dan e-modul PJOK berbasis gamifikasi. Kegiatan juga memperkuat kolaborasi komunitas guru dan menyediakan alternatif pembelajaran yang lebih aktif, menarik, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Program selanjutnya diarahkan pada penyempurnaan produk, monitoring, evaluasi, diseminasi, dan penguatan komunitas praktik guru Penjas.

Kata Kunci: Pembelajaran Berdiferensiasi; Gamifikasi; Guru Penjas; Teknologi Sederhana; Kepulauan Aru

Abstract

This community engagement program aimed to strengthen the capacity of physical education teachers in the Aru Islands Regency to design and implement differentiated learning integrated with gamification and simple technology. The partner problems included uneven understanding of differentiated learning, limited ability to translate differentiation into practical physical education lesson designs, suboptimal use of gamification, limited learning variation, and restricted access to continuous professional development. The program was conducted face-to-face in Dobo through five stages: socialization, training, technology implementation, mentoring and evaluation, and program sustainability. The activities covered differentiated learning, gamification, simple educational technology, and practical development and implementation of learning activities. The results indicated that teachers began to identify differences in students' abilities, readiness, and interests and to adjust learning activities through varied difficulty levels and challenges. The outputs included activity/challenge cards, point and level systems, visual learning media, interactive quizzes, learning videos, and a gamification-based physical education e-module. The program also strengthened teacher collaboration and provided alternatives for more active, engaging, adaptive, and student-centered physical education learning. Further activities will focus on product refinement, monitoring and evaluation, dissemination, and strengthening the teacher professional practice community.

Keywords: *Differentiated Learning; Gamification;Physical Education Teachers; Simple Technology; Aru Islands*

© 2026 Some rights reserved

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Kualitas pembelajaran PJOK sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang adaptif terhadap keragaman karakteristik siswa. Pembelajaran berdiferensiasi menjadi pendekatan yang relevan karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan kesiapan, minat, karakteristik, dan kemampuan masing-masing. Dalam konteks PJOK, perbedaan kemampuan motorik, kebugaran, pengalaman aktivitas fisik, minat terhadap olahraga, dan kepercayaan diri menuntut guru menyesuaikan konten, proses, tingkat kesulitan aktivitas, dan bentuk asesmen.

Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi guru PJOK di Kabupaten Kepulauan Aru. Karakteristik wilayah kepulauan yang tersebar dan keterbatasan transportasi antarpulau berpengaruh terhadap akses guru terhadap pelatihan, pendampingan, informasi, dan praktik pembelajaran inovatif. Laporan kegiatan menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap pembelajaran berdiferensiasi belum merata. Guru telah mengenal istilah tersebut, tetapi masih mengalami kesulitan menerjemahkannya ke dalam praktik pembelajaran PJOK yang konkret, sistematis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran juga masih cenderung menggunakan aktivitas dan tingkat kesulitan yang sama bagi seluruh siswa.

Selain diferensiasi, gamifikasi berpotensi memperkuat keterlibatan peserta didik dalam PJOK. Unsur seperti tantangan, misi, poin, level, penghargaan, kompetisi sehat, dan umpan balik dapat dikemas ke dalam aktivitas gerak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun, hasil analisis kondisi mitra menunjukkan bahwa permainan yang digunakan guru masih lebih banyak berfungsi sebagai variasi aktivitas fisik dan belum sepenuhnya dirancang sebagai sistem gamifikasi yang terintegrasi dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sederhana, kuis interaktif, kartu aktivitas, sistem poin, dan media digital juga belum dilakukan secara sistematis.

Kegiatan ini relevan dengan penguatan kapasitas pendidik melalui pemberdayaan berbasis kebutuhan lokal. Pengalaman PkM di J-Gefüge menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan yang sistematis, demonstrasi, praktik, dan pendampingan dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kapasitas guru. Marantika, Tomasouw, dan Wenno (2023), misalnya, melaporkan kegiatan implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang membantu guru memahami penyesuaian lingkungan belajar, konten, proses, dan produk berdasarkan profil peserta didik. Dengan demikian, pemberdayaan guru Penjas di Kepulauan Aru diarahkan bukan hanya pada transfer pengetahuan, tetapi pada praktik langsung dan pengembangan produk yang dapat digunakan setelah kegiatan selesai.

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan kegiatan PkM adalah: (1) meningkatkan pemahaman guru Penjas mengenai prinsip pembelajaran berdiferensiasi; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam merancang pembelajaran PJOK yang adaptif dan berbasis gamifikasi; (3) meningkatkan kemampuan guru memanfaatkan teknologi sederhana sebagai pendukung pembelajaran; (4) menghasilkan media dan perangkat pembelajaran berupa kartu aktivitas, media digital, video, dan e-modul; serta (5) memperkuat komunitas praktik guru Penjas agar inovasi pembelajaran dapat berkelanjutan.

2. METODE

2.1 Jenis kegiatan

Kegiatan menggunakan pendekatan pemberdayaan melalui pelatihan, praktik, demonstrasi, pendampingan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan partisipatif digunakan agar guru tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat dalam merancang dan mencoba aktivitas pembelajaran.

2.2 Tahapan kegiatan

Tahapan pelaksanaan terdiri atas: (1) sosialisasi dan pemetaan kebutuhan; (2) pelatihan konsep pembelajaran berdiferensiasi dan gamifikasi; (3) penerapan teknologi sederhana; (4) pendampingan, implementasi, dan evaluasi; dan (5) penguatan keberlanjutan melalui komunitas praktik dan diseminasi produk.

2.3 Peserta dan lokasi

Mitra kegiatan adalah komunitas guru Penjas yang berlokasi di Kabupaten Kepulauan Aru. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di ruang kuliah Program Studi Pendidikan Jasmani PSDKU Universitas Pattimura Kabupaten Kepulauan Aru, Kota Dobo. Laporan kemajuan tidak mencantumkan jumlah peserta secara eksplisit sehingga artikel ini tidak menetapkan angka peserta.

2.4 Pelaksanaan

Hari pertama diawali pre-test dan sosialisasi pembelajaran berdiferensiasi melalui diskusi, tanya jawab, dan penggalian pengalaman guru. Hari kedua difokuskan pada konsep gamifikasi serta pengembangan aktivitas berbasis tantangan, misi, poin, dan level. Hari ketiga dilaksanakan pendampingan penggunaan teknologi sederhana, termasuk kuis interaktif dan media digital. Hari keempat guru mendemonstrasikan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi dengan memanfaatkan video dan variasi tingkat kesulitan aktivitas.

2.5 Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi praktik, diskusi, refleksi, umpan balik, dan pengamatan terhadap kemampuan guru dalam menerapkan perangkat serta media pembelajaran. Karena laporan kemajuan tidak menyajikan data numerik pre-test dan post-test, capaian dalam artikel ini disajikan secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan produk yang dihasilkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan pemahaman pembelajaran berdiferensiasi. Pada tahap awal, guru pada umumnya telah mengenal istilah pembelajaran berdiferensiasi, tetapi membutuhkan contoh konkret untuk menerapkannya dalam PJOK. Melalui pemaparan, diskusi, dan praktik, guru mulai memahami bahwa diferensiasi dapat diterapkan dengan menyesuaikan aktivitas berdasarkan kesiapan, kemampuan, dan minat peserta didik. Hasil ini memperlihatkan pentingnya pelatihan yang menghubungkan konsep dengan situasi pembelajaran nyata.

Penguatan kompetensi gamifikasi. Materi gamifikasi mengarahkan guru untuk mengubah permainan biasa menjadi aktivitas yang memiliki struktur tantangan, misi, poin, level, dan penghargaan. Guru kemudian mempraktikkan unsur tersebut dalam aktivitas PJOK. Perubahan yang tampak bukan sekadar penggunaan permainan, melainkan mulai adanya upaya menghubungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran dan variasi kemampuan siswa.

Penerapan teknologi sederhana. Pendampingan menunjukkan bahwa teknologi tidak harus bergantung pada infrastruktur kompleks. Media digital sederhana, video pembelajaran, kuis interaktif, kartu aktivitas, sistem poin, dan tantangan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Strategi ini penting bagi konteks Kepulauan Aru karena menyesuaikan teknologi dengan kondisi sarana sekolah dan kemampuan pengguna.

Implementasi pembelajaran. Pada tahap demonstrasi, guru mulai menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi dengan variasi tingkat kesulitan dan bentuk tantangan. Guru memanfaatkan video pembelajaran dan mengemas aktivitas dengan unsur gamifikasi. Observasi selama implementasi digunakan untuk memberikan umpan balik dan membantu guru mengatasi kendala. Hasil praktik menunjukkan arah perubahan menuju pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Produk teknologi dan inovasi. Produk yang dihasilkan mencakup kartu aktivitas/tantangan, sistem poin dan level, media visual panduan aktivitas gerak, kuis interaktif, video pembelajaran, media digital sederhana, dan e-modul PJOK berbasis gamifikasi. E-modul berfungsi sebagai panduan praktis bagi guru dalam memahami dan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan teknologi sederhana dan unsur gamifikasi. Produk tersebut juga menjadi instrumen keberlanjutan karena dapat digunakan dan diadaptasi oleh guru setelah kegiatan.

Dampak dan keberlanjutan. Dampak utama terlihat pada bertambahnya alternatif strategi guru dalam memberikan aktivitas dengan tingkat kesulitan berbeda, menggunakan media sederhana, dan mengintegrasikan unsur tantangan serta penghargaan. Dari sisi peserta didik, pendekatan ini diarahkan untuk meningkatkan partisipasi, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, motivasi, dan

kepercayaan diri. Keberlanjutan program diperkuat melalui komunitas praktik guru Penjas, penyempurnaan produk, monitoring, evaluasi, dan diseminasi.

Tabel 1. Capaian Kegiatan PkM

Indikator	Capaian	Bukti/Produk
Kompetensi guru	Guru mulai mampu memahami dan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi	Praktik dan demonstrasi pembelajaran
Perangkat pembelajaran	Tersedia alternatif aktivitas yang menyesuaikan kemampuan dan kesiapan siswa	Kartu aktivitas/tantangan dan e-modul
Teknologi pembelajaran	Guru mulai menggunakan teknologi sederhana sebagai pendukung pembelajaran	Video, kuis interaktif, media digital
Gamifikasi	Guru mulai menerapkan tantangan, poin, level, dan penghargaan	Sistem poin, kartu tantangan, level
Keterlibatan siswa	Pembelajaran diarahkan menjadi lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan sesuai kemampuan	Implementasi aktivitas PJOK

Capaian kegiatan memperlihatkan bahwa pendekatan pemberdayaan yang menggabungkan penjelasan konsep, praktik, pendampingan, dan implementasi lebih sesuai dengan kebutuhan mitra dibandingkan pelatihan yang hanya bersifat teoritis. Temuan ini sejalan dengan artikel PkM pada J-Gefüge yang menempatkan pelatihan dan praktik sebagai strategi penguatan kompetensi guru. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi juga menegaskan bahwa guru perlu memahami profil peserta didik agar dapat menyesuaikan lingkungan, konten, proses, dan produk pembelajaran (Marantika et al., 2023). Dalam konteks Kepulauan Aru, adaptasi teknologi sederhana menjadi aspek penting agar inovasi dapat digunakan secara realistis dan berkelanjutan.

Kendala utama berkaitan dengan keterbatasan akses pelatihan, variasi kemampuan teknologi guru, serta kebutuhan untuk menerjemahkan konsep abstrak menjadi aktivitas PJOK yang praktis. Solusi yang diterapkan adalah pendampingan langsung, penggunaan media yang sederhana, demonstrasi, praktik berulang, dan pemberian umpan balik. Ke depan, penguatan monitoring setelah pelatihan diperlukan agar produk tidak berhenti pada tahap pelatihan, tetapi benar-benar menjadi bagian dari praktik pembelajaran rutin.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PkM pemberdayaan komunitas guru Penjas di Kepulauan Aru telah dilaksanakan melalui sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi sederhana, pendampingan, implementasi, dan evaluasi. Kegiatan memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kemampuan awal guru dalam memahami dan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis gamifikasi. Guru mulai mampu menyesuaikan aktivitas berdasarkan kemampuan dan kesiapan peserta didik serta menggunakan unsur tantangan, misi, poin, level, dan penghargaan. Luaran yang dihasilkan meliputi kartu aktivitas/tantangan, media visual, kuis interaktif, video pembelajaran, dan e-modul PJOK berbasis gamifikasi. Untuk keberlanjutan, diperlukan penyempurnaan produk, monitoring dan evaluasi, pendampingan lanjutan, diseminasi, serta penguatan komunitas praktik guru Penjas di Kepulauan Aru.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi melalui dukungan pendanaan skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat, Universitas Pattimura, mitra Ikatan Sarjana Olahraga Unpatti, komunitas guru Penjas di Kabupaten Kepulauan

Aru, serta seluruh pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan hingga tahap penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis TIK pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4).

Hanum, A. L., & Saputra, S. Y. (2023). Pembelajaran berdiferensiasi dalam rangka mewujudkan Merdeka Belajar. Jurnal Jendela Pendidikan, 3(1).

Marantika, J. E. R., Tomasouw, J., & Wenno, E. C. (2023). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi di kelas. German für Gesellschaft (J-Gefüge), 2(1), 1–8. https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.1-8

Patmasari, L., Hidayati, D., Ndari, W., & Sardi, C. (2023). Digitalisasi pembelajaran yang berpusat pada siswa di SMK Pusat Keunggulan. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 9(1).

Pitaloka, H., & Arsanti, M. (2022). Pembelajaran diferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. Seminar Nasional Pendidikan Sultan Agung.

Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. Jurnal Pendidikan Sains dan Komputasi, 3(1).

Tiffani, R. R., Julianti, R. R., & Hidayat, A. S. (2025). Pengaruh pembelajaran diferensiasi dalam pembelajaran Penjas materi bahaya pergaulan bebas. SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga, 6(2).

DOKUMENTASI







