

LAPORAN KEGIATAN

Pengabdian Kepada Masyarakat
Fakultas Ilmu Rekayasa

“Pelatihan Gamifikasi dalam Proses Belajar Mengajar ” 27-28 Oktober 2025, Bandung



Ketua Tim dan Anggota:
Noel F Ardian, M.Sn (Ketua)
Hendriana Werdhaningsih, Ph.D (anggota)
Rambo Moersid, M.Sn (Anggota)
Muchammad Rizky Kadafi, M.Sn (Anggota)

FAKULTAS ILMU REKAYASA
UNIVERSITAS PARAMADINA
OKTOBER 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Judul PKM : Pelatihan Gamifikasi dalam Proses Belajar Mengajar
Pelaksana
Nama Lengkap : Noel Febry Ardian, M.Sn., NIDN: 0326027201
Jabatan Fungsional : Lektor
Program Studi : Desain Produk
Nama Lengkap : Hendriana Werdhaningsih, Ph.D (Anggota 1)
Program Studi : Desain Produk
Nama Lengkap : Rambo Moersid, M.Sn (Anggota 2)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Nama Lengkap : Muchammad Rizky Kadafi, M.Sn (Anggota 3)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Institusi Mitra : AHS Management
Alamat : Jl. Amil Raya no. 60 Kota Administrasi Jakarta Selatan DKI Jakarta
Penanggung Jawab : Prof. Dr. Ahmad Hidayat Sutawijaya, M. Com
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari 1 tahun
Biaya keseluruhan : Rp. 12.950.000

Mengetahui,

Dekan FIR



Dr. Harry T.Y. Achsan, M.Kom
(NIP: 198090005)

Jakarta, 31 Oktober 2025

Ketua PKM



Noel Febry Ardian, M.Sn
(NIP: 206010108)

Menyetujui,



Dr. Sunaryo
(NIP: 216040313)

DAFTAR ISI

I	Pendahuluan dan Tujuan Kegiatan	1
II	Nama dan Waktu Kegiatan	2
III	Bentuk Kegiatan	4
IV	Pembicara dan Fasilitator	5
V	Peserta	6
VI	Pembiayaan	10
VII	Susunan Panitia	10
VIII	Penutup	11
	Lampiran	12

I. Pendahuluan dan Tujuan Kegiatan

Perubahan pesat dunia pendidikan menghadirkan tantangan besar, yaitu bagaimana menciptakan proses belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif dan menyenangkan. Generasi pembelajar hari ini tumbuh di lingkungan yang sarat dengan teknologi, interaksi digital, dan budaya bermain. Karena itu, pendekatan tradisional dalam pembelajaran sering kali perlu disegarkan agar tetap relevan dan memotivasi. Di sinilah konsep gamifikasi hadir, bukan untuk mengubah belajar menjadi permainan semata, tetapi untuk menerapkan prinsip-prinsip desain game dalam pembelajaran, seperti tantangan, poin, penghargaan, level, dan umpan balik instan, guna menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan bermakna. Kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang adaptif dan kreatif tersebut menuntut pendidik untuk memiliki cara berpikir yang inovatif serta mampu merancang pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, Creative Zone Universitas Paramadina menyelenggarakan berbagai program pelatihan yang berfokus pada pengembangan cara berpikir kreatif serta pencarian solusi inovatif yang berorientasi pada manusia. Pelatihan ini dirancang dalam beberapa pilihan berdasarkan jenis dan durasi, dengan penekanan utama pada praktik langsung dan kerja kelompok. Melalui pendekatan tersebut, peserta tidak hanya memahami konsep berpikir kreatif secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung setiap tahapan prosesnya, menyadari pentingnya kolaborasi, serta membangun keberanian untuk mengeksplorasi gagasan baru dalam menyelesaikan permasalahan secara lebih human-centered.

Workshop Creative Zone dengan topik “Gamifikasi dalam Proses Belajar Mengajar” ini dirancang untuk memperkenalkan peserta pada konsep, strategi, dan praktik gamifikasi sebagai bagian dari desain pembelajaran kreatif. Melalui pendekatan interaktif dan kolaboratif, peserta akan diajak memahami bagaimana mekanika permainan, seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan narasi, dapat diterapkan secara efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, serta retensi pembelajaran mahasiswa. Dengan demikian, tujuan workshop ini tidak hanya berfokus pada pengenalan konsep semata, tetapi juga mencakup pemahaman yang komprehensif mengenai pembelajaran kreatif serta penerapannya secara kontekstual dalam proses belajar mengajar.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui kegiatan ini meliputi pemahaman terhadap pembelajaran kreatif, yang mencakup pembahasan mengenai pentingnya gamifikasi dalam pembelajaran; pengertian dan konsep dasar gamifikasi; pihak-pihak yang terlibat dalam penerapan gamifikasi pembelajaran; konteks dan lingkungan penerapan gamifikasi; waktu yang tepat dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam pembelajaran; serta cara menerapkan gamifikasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Peserta pelatihan ini adalah mahasiswa tingkat sarjana yang dipersiapkan sebagai pendidik. Oleh karena itu, pemahaman pembelajaran kreatif dan gamifikasi menjadi bekal penting bagi pengembangan kompetensi yang relevan dengan karakteristik peserta didik masa depan. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diharapkan memiliki kesiapan awal untuk merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif ketika terjun ke dunia pendidikan.

II. Nama dan Waktu Kegiatan

Pelatihan ini bertema “Gamifikasi dalam Proses Belajar” yang menekankan pentingnya pemahaman gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik pembelajar masa kini. Gamifikasi diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar karena menciptakan lingkungan pembelajaran yang menghadirkan tantangan, penghargaan, dan rasa pencapaian bagi peserta didik. Penerapan game dalam pembelajaran mengubah proses belajar yang semula pasif menjadi lebih aktif dan interaktif, sehingga mahasiswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi, merespons, dan mengambil keputusan. Pendekatan ini mendukung pengembangan kemampuan problem solving melalui aktivitas yang menuntut strategi dan kreativitas, sejalan dengan tujuan pendidikan dalam membangun kemampuan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan analisis situasi. Untuk mendukung tujuan tersebut, workshop dilaksanakan selama dua hari, dengan hari pertama difokuskan pada penyampaian materi dan pendalaman kasus, serta hari kedua pada penerapan konsep melalui pembuatan prototipe pembelajaran berbasis gamifikasi yang diakhiri dengan presentasi kelompok.

Di sisi lain, pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan retensi pengetahuan mahasiswa. Keterlibatan emosi dan pengalaman belajar secara langsung menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan mudah diingat dibandingkan pembelajaran yang hanya

bersifat tekstual. Game juga menumbuhkan kolaborasi dan kemampuan sosialisasi, terutama melalui aktivitas berbasis tim yang mendorong kerja sama, komunikasi, dan empati antar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan prinsip collaborative learning yang menekankan pentingnya interaksi dan kerja kelompok dalam proses pembelajaran. Pelatihan diselenggarakan pada hari Senin-Selasa, tanggal 27-28 Oktober 2025, di Ruang Auditorium Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia (FIP-UPI).

Hari Pertama.			
Waktu	Kegiatan	Durasi	PIC
08.30-09.00	Registrasi Peserta	30 Menit	AHS.
09.01- 09.10	<ul style="list-style-type: none"> ● Pembukaan. ● <i>Ice breaking</i>. ● Foto Bersama. 	20 Menit	AHS.
09.11- 10.15	Materi 1 - Memahami Pembelajaran Kreatif. <ul style="list-style-type: none"> ● Q&A. 	75 Menit	CZ.
10.16- 10.30	<i>Coffee Break.</i>	15 Menit	AHS
10.31- 11.35	Materi 2 - Faktor-faktor Pertimbangan Perancangan Game.	60 Menit	CZ
11.36- 12.30	istirahat, sholat, dan makan.	60 Menit	
12.31- 12.35	<i>Ice breaking.</i>	5 Menit	CZ
12.36- 13.35	Materi 3 & 4 - Jenis-jenis game berdasarkan peserta dan media.	75 Menit	CZ
13.36- 14.35	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Review.</i> ● Q&A. 	60 Menit	CZ
14.36- 15.30	<ul style="list-style-type: none"> ● Penutupan. ● Rangkuman hari pertama. ● pesan dari MC/panitia, dan persiapan untuk hari kedua. 	30 Menit	CZ

Hari Kedua.			
Waktu	Kegiatan	Durasi	PIC
08.30-09.00	Registrasi Peserta	30 Menit	AHS.

09.01- 09.10	<i>Ice breaking.</i>	20 Menit	AHS.
09.11- 10.15	Materi 5 (ideate). <ul style="list-style-type: none"> ● Praktek Merancang Gamifikasi untuk Pembelajaran. ● Q&A. 	75 Menit	CZ.
10.16- 10.30	<i>Coffee Break.</i>	15 Menit	AHS
10.31- 11.35	Implementation (<i>Prototyping</i>).	60 Menit	CZ
11.36- 12.30	istirahat, sholat, dan makan.	60 Menit	
12.31- 12.35	<i>Ice breaking.</i>	5 Menit	CZ
12.36- 14.35	<i>Presentation.</i>	75 Menit	CZ
14.36 - 15.00	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Review.</i> ● <i>Q&A.</i> 	14 Menit	
15.01- 16.00	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Certificate Test.</i> ● <i>Q&A.</i> 	30 Menit	CZ
16.01	<ul style="list-style-type: none"> ● pesan dari MC/panitia. 	30 Menit	CZ

III. Bentuk Kegiatan

Metode pelatihan dilaksanakan melalui praktik langsung secara berkelompok pada setiap tahapan materi. Proses pembelajaran dirancang interaktif dengan memadukan simulasi, diskusi kelompok, dan presentasi hasil kerja. Pendekatan ini menekankan penerapan konsep secara praktis dan kontekstual, sehingga peserta mampu mengaplikasikannya secara nyata. Melalui metode ini, peserta diharapkan memahami tahapan proses kreatif, merasakan pentingnya kolaborasi, memiliki orientasi pada peserta didik, serta mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif.

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemberian materi mengenai klasifikasi game dalam pembelajaran berdasarkan peserta dan media yang digunakan. Setelah pemaparan materi, peserta dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 8-10 orang. Kemudian tiap kelompok berdiskusi dan menentukan klasifikasi gamifikasi yang akan dikembangkan. Pemilihan

klasifikasi tersebut disesuaikan dengan tema pembelajaran yang dipilih, karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran, serta dinamika kelas yang ingin dibangun. Game yang dirancang dapat berupa game digital atau non-digital, serta dimainkan secara individu maupun berkelompok, sesuai dengan materi tugas dan tujuan pembelajaran yang dituju.

Praktik perancangan gamifikasi untuk pembelajaran diawali dengan tahap inspirasi yang mencakup identifikasi sarana pembelajaran yang tersedia, penentuan tujuan pembelajaran di kelas, serta pemahaman terhadap karakteristik mahasiswa sebagai peserta didik. Tahap ini berfungsi sebagai dasar dalam menentukan arah, konsep, dan bentuk game yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap ideasi, peserta melakukan pencarian dan pengembangan berbagai ide game yang relevan dengan konteks materi dan tujuan pembelajaran. Tahap terakhir adalah implementasi, yang meliputi penyusunan aturan permainan, pemilihan dan penggunaan berbagai tools pendukung seperti kartu, poster, koin, dan media lainnya, serta pelibatan unsur multisensori seperti visual, bunyi, tekstur, penciuman, dan perasa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

IV. Pembicara dan Fasilitator

Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan kerja kelompok, simulasi, diskusi interaktif, serta pendampingan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan tidak hanya melibatkan pembicara sebagai penyampai materi, tetapi juga fasilitator yang berperan aktif dalam mendampingi peserta, memberikan arahan, serta memastikan proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Adapun pembicara dan fasilitator dalam kegiatan ini berasal dari dosen Fakultas Ilmu Rekayasa Universitas Paramadina, yaitu:

1. Noel F. Ardian, M.Sn (Pembicara).
2. Hendriana Werdhaningsih, Ph.D (Pembicara)
3. Rambo Moersid, M.Sn (Fasilitator).
4. Muchammad Rizky Kadafi, M.Sn (Fasilitator).

V. Peserta

Peserta dalam kegiatan ini dikelola melalui mekanisme yang dirancang untuk mendukung kelancaran dan efektivitas pelaksanaan pelatihan. Fasilitator memperoleh data peserta tiga hari sebelum kegiatan dimulai sebagai bahan persiapan pelaksanaan. Penyusunan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang serta tingkat pengetahuan peserta guna mendorong interaksi dan kolaborasi yang optimal. Setiap kelompok terdiri dari 8-15 peserta, disesuaikan dengan kondisi pelaksanaan, dengan jumlah fasilitator yang ditetapkan secara proporsional berdasarkan jumlah peserta. Peserta pelatihan merupakan mahasiswa program sarjana yang dipersiapkan sebagai calon guru, dengan jumlah keseluruhan peserta sebanyak 146 orang.

No.	Nama Lengkap	NIM	Program Studi
1	Sayid Fatih Mulkan	2205912	Pendidikan Khusus
2	Adam Nurmansyah	2200601	Pendidikan Khusus
3	Wulan Ramadhani	2207461	Pendidikan Khusus
4	Kaka Satria Pratama	2206491	Pendidikan Khusus
5	Elvina Hapsari	2103841	Pendidikan Khusus
6	Annisa Latifah Trishadi	2102661	Pendidikan Khusus
7	Selma Ayu Wijayanti	2103454	Pendidikan Khusus
8	Nadia Istiqomah	2105907	Pendidikan Khusus
9	Tiara Dewi	2108592	Pendidikan Khusus
10	Riska Aprila Sari	2102342	Pendidikan Khusus
11	Detya Pratiwi	2207658	PGPAUD
12	Ainun Nur Assyfa	2207559	PGPAUD
13	Fitria Novianti Dayana	2202111	PGPAUD
14	Silvia Azzahra	2207718	PGPAUD
15	Astrid Cahya Arini	2204515	PGPAUD
16	Andini Aprilia Widiанти	2204916	PGPAUD
17	Salma Khairunnisa	2204828	PGPAUD
18	Vidi Alaina Fasya	2203823	PGPAUD
19	Nida Ainul Basyiroh	2207710	PGPAUD
20	Tazkiya Qurrota A'yun Lesmana	2204199	PGPAUD
21	Rido Riyadi	2203671	PGSD
22	Fadilah Ahmad Hamdani	2207604	PGSD
23	Rafadina Kamila	2200434	PGSD
24	Azkia Nurul Fauziah	2207957	PGSD
25	Nahla Deizha Anzal	2207813	PGSD
26	Ida Laila	2209249	PGSD

27	Laila Hamdila	2209242	PGSD
28	Faqih Rasyid Hermawan	2205941	PGSD
29	Farah Syafira Alkaifa	2201649	PGSD
30	Yuninda Santhi Hendrian	2204530	PGSD
31	Tauritsul Ajyali	2205185	PGSD
32	Dyna Hardyanti Sutrisno	2205240	PGSD
33	Adelya Shalsa Putri	2203976	PGSD
34	Cindy Dwi Antini	2203566	PGSD
35	Siti Farhah Fadiyah	2204161	PGSD
36	Ardita Suci Rahmadhanti	2203742	PGSD
37	GHINA PERMATA SARI	2205072	PGSD
38	PUTRI AJENG SITI NURJANAH	2207997	PGSD
39	Najwa Raisa Nur Aulia	2207575	PGSD
40	Qiyamullaila Putri Pradani	2205067	PGSD
41	Dwi Erinda	2204504	PGSD
42	Rivana Nurulpajri	2203700	PGSD
43	Faza Fuzna Fauzia	2210478	PGSD
44	Rasya Khalishah	2200711	PGSD
45	Luthfiah Al Jamilah	2207686	PGSD
46	Debora Novita Barus	2203710	PGSD
47	Desi destiana agusman	2207504	PGSD
48	MOHAMMAD YUSRAN	2204979	PGSD
49	Zahra Launa Rabbani	2205381	PGSD
50	Hilwa Shahnun Namira	2203859	PGSD
51	Syifa Hajina Musdhalifah	2204936	PGSD
52	Naftaly Rahmy Nurrahmaniya Al-Hamed	2204039	PGSD
53	Uun Faoziah	2205243	Administasri Pendidikan
54	Agung Nugroho	2106421	Administasri Pendidikan
55	Tiara Kaniadewi	2108548	Administasri Pendidikan
56	Aryaputra Widhana	2100489	Administasri Pendidikan
57	Muhammad Risdan Nur Falah	2102726	Administasri Pendidikan
58	Siska Dian Kusuma Wati	2207662	Administasri Pendidikan
59	Fayza Shifa Azizah	2205359	Administasri Pendidikan
60	Muhammad Athoriq Andriansyah	2103767	Administasri Pendidikan
61	Sintya Nur Zhafirah	2102904	Administasri Pendidikan
62	Sany Sandyah	2103432	Administasri Pendidikan
63	Aliza Wirda Mutia	2108527	Administasri Pendidikan
64	Indyra Zalwa Nurmeila	2106867	Administasri Pendidikan
65	Syafira Yuliani	2106833	Administasri Pendidikan
66	Dian Winisari	2204455	Administasri Pendidikan
67	Muhammad Hari Fajar	2204163	Administasri Pendidikan
68	Sekar Asmoro Suci	2103365	Administasri Pendidikan
69	Nur Saidah Ahmad	2206497	Administasri Pendidikan
70	Dinda Khairun Nisa	2204898	Administasri Pendidikan

71	Ananda Bagus Ferdinand Hugina	2109262	Administasri Pendidikan
72	M. Luthfi Taufiqurrahman	2209539	Administasri Pendidikan
73	Camela Crismaziva Himawan	2204334	Administasri Pendidikan
74	Kharissa Pramudita	2200779	Administasri Pendidikan
75	RANNY PUJIA AYU	2200878	Administasri Pendidikan
76	viorella yoan flannery	2207428	Administasri Pendidikan
77	Solihin Abdul Azis	2205368	Administasri Pendidikan
78	Farah Fadhilah Ramadhani	2209257	Administasri Pendidikan
79	Vinny Silviana	2207099	Administasri Pendidikan
80	Kania Nurhaliza Salsabila	2200552	Administasri Pendidikan
81	Afnan Karimah	2200668	Administasri Pendidikan
82	Nadhira Alin	2207786	Pendidikan Masyarakat
83	Salwa Dongoran	2202814	Pendidikan Masyarakat
84	Bintang Jayezvara	2203830	Pendidikan Masyarakat
85	Rabbiah Rafliya	2201818	Pendidikan Masyarakat
86	Fadhilah Marhamah Santoso	2203523	Pendidikan Masyarakat
87	fatharani hasna rusyda	2200400	Pendidikan Masyarakat
88	Canjel Revina Putri R	2204432	Pendidikan Masyarakat
89	Hasna Nur Aliffah	2209274	Pendidikan Masyarakat
90	Haifa Hannania Al Anbiya	2206264	Pendidikan Masyarakat
91	Nayla Marsellina	2207462	Pendidikan Masyarakat
92	Ahmad Zaky Firsia	2101903	Bimbingan dan Konseling
93	Nurul Anaku	2209426	Bimbingan dan Konseling
94	Kanya Latifah	2203443	Bimbingan dan Konseling
95	Karin Yayang Anatasya	2205257	Bimbingan dan Konseling
96	Intan Salsabila	2203395	Bimbingan dan Konseling
97	Siti Hamidah Az Zahra	2203577	Bimbingan dan Konseling
98	Nurul Azizah	2202268	Bimbingan dan Konseling
99	Bintang Wahyu Budiman	2209407	Bimbingan dan Konseling
100	Putri Cahyani Istikomah	2203479	Bimbingan dan Konseling
101	Muhammad Yuda Novriatna	2108258	Bimbingan dan Konseling
102	Ninda Julianti Pratama Putri	2209347	Psikologi
103	Fasya Dhiya Syamila	2202420	Psikologi
104	Farah Maulida Romadlon	2210173	Psikologi
105	Danar Hadi Khoerul Hakim	2105875	Psikologi
106	Muhamad Ikbil Sultoni	2106101	Psikologi
107	Deri Fauzan Prawira	2107699	Psikologi
108	Muhammad Syauqi Fadhlillah	2106047	Psikologi
109	Tafida Rizkia Ula	2206280	Psikologi
110	Hafizhah Huraiza	2203717	Psikologi
111	Deshinta Syifatuzzahra	2210054	Psikologi
112	Rambang Bhanu Hardyan	2203018	Psikologi
113	Abdussalam Zaranggi	2209170	Psikologi
114	Kimi Rajendra Wicaksono	2204261	Psikologi
115	Futri Safira Apriliany	2205772	Psikologi

116	Nisa Nur Alifa Hermawati	2209805	Psikologi
117	Muhammad Ihsan Fadhilah	2200767	Psikologi
118	Aida fitria	2210242	Psikologi
119	Rahma Amartya Hendariana	2202757	Psikologi
120	Soca Permana Bardian	2204328	Teknologi Pendidikan
121	Nadia Reswara	2103533	Teknologi Pendidikan
122	Syarifa Candrapadmi	2200247	Teknologi Pendidikan
123	Nadhira Sania Kamilah	2200723	Teknologi Pendidikan
124	Fathiya Najla Aulia Achmad	2204653	Teknologi Pendidikan
125	Befita Puti Aprita	2201129	Teknologi Pendidikan
126	Januar Bagus Wicaksono	2109657	Teknologi Pendidikan
127	Ricky Muhammad Syah	2105952	Teknologi Pendidikan
128	Indra Bakti. AS	2107048	Teknologi Pendidikan
129	Muhammad Rifqi Fathihaq Hanzallah	2107805	Teknologi Pendidikan
130	ayla diva khoirunisa	2209878	Perpustakaan Sains dan Informasi
131	Dennasya Nur Adzkia S	2209891	Perpustakaan Sains dan Informasi
132	Dinah Dennayah	2201018	Perpustakaan Sains dan Informasi
133	Salwa Atifatu Zahro	2201039	Perpustakaan Sains dan Informasi
134	Kuntum Khaira Ummatin	2200787	Perpustakaan Sains dan Informasi
135	Yola Oktavia Amelia Putri	2210022	Perpustakaan Sains dan Informasi
136	Harven Kawatu	2203864	Perpustakaan Sains dan Informasi
137	Dinah Dennayah	2201018	Perpustakaan Sains dan Informasi
138	Asheila Luthfita	2201884	Perpustakaan Sains dan Informasi
139	Dimas Saputra	2207737	Perpustakaan Sains dan Informasi
140	Arinnisa Cahya Nurzaman	2203383	Bimbingan dan Konseling
141	Juwita Ratna Ningrum	2207089	PGSD
142	Chika Jasmine Paradisa	2209536	Teknologi Pendidikan
143	Darin Kamiliya Febianti	2204410	PGSD
144	Tsaniya Nailah	2204704	PGPAUD
145	Ade Firmasnyah	2312434	Administasri Pendidikan
146	Rahma Khairunnisa	2203326	PGPAUD

VI. Pembiayaan

Pembiayaan pelaksanaan workshop disusun untuk mendukung seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Anggaran direncanakan secara efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan. Pengelolaan pembiayaan dilaksanakan sesuai dengan ketentuan institusional yang berlaku sebagai dasar pelaksanaan workshop.

	1 day (Rp)	Qty	Amount (Rp)
Accommodation	950,000	3 orang	2,850,000
Trainers	1.200.000	6 orang	7,200,000
Pemateri	1.900.000	1 orang	1,900,000
Transport	1.000,000	2 orang	1,000,000
Total			12,950,000

VII. Susunan Panitia

Kegiatan ini melibatkan dosen PTI, PDP dan PDV sebagai berikut,
Ketua Pelaksana:

1. Noel F. Ardian, M.Sn

Anggota:

1. Hendriana Werdhaningsih, Ph.D (anggota)
2. Rambo Moersid, M.Sn
3. Muchammad Rizky Kadafi, M.Sn

VIII. Penutup

Demikian laporan kegiatan PKM ini disusun. Pelatihan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada mahasiswa peserta dalam merancang proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Melalui pemanfaatan prinsip-prinsip gamifikasi, pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan aktif peserta didik. Kegiatan ini juga memberikan masukan bagi pengembangan pelatihan ke depan, yaitu perlunya penambahan materi yang memuat penerapan berbagai aplikasi game digital terbaru agar pembelajaran tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan masa kini.

Lampiran 1

Dokumentasi kegiatan



Penyampaian materi hari pertama



Diskusi kelompok hari pertama



Diskusi kelompok hari pertama



Pembuatan prototype hari ke 2



Presentasi kelompok hari ke 2



Presentasi kelompok hari ke 2



Presentasi kelompok hari ke 2



Presentasi kelompok hari ke 2