

Level Up Pembelajaran Melalui Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Game Edukatif Berbasis Gimkit Dan Quizwhizzer

Ning Mukaromah^{1*}, Nailatul Khoiriyah Cholil²

Sekolah Tinggi Agama Islam Salahuddin (STAIS) Pasuruan, Indonesia

*Correspondence Email: mukaromahning17@gmail.com

Informasi Artikel:

Diterima: 16-03-2025

Disetujui: 27-04-2025

Diterbitkan: 04-05-2025

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma dalam pendidikan, menuntut integrasi pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan keterampilan abad ke-21. Namun, realitas di Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi menunjukkan keterbatasan guru dalam penggunaan media digital, minimnya inovasi pembelajaran, serta belum dimanfaatkannya game edukatif dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Gimkit dan Quizwhizzer. Kegiatan ini menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan guru dalam seluruh tahapan: identifikasi masalah, perencanaan solusi, implementasi, hingga refleksi. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru menggunakan media pembelajaran interaktif, terbentuknya komunitas belajar digital, serta meningkatnya keterlibatan dan motivasi siswa. Perubahan positif ini tidak hanya terlihat pada aspek teknis, tetapi juga pada tumbuhnya kesadaran transformasional guru terhadap pentingnya pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Temuan ini menegaskan bahwa transformasi pembelajaran digital di lingkungan pesantren sangat mungkin dilakukan jika disertai pendekatan kolaboratif, pendampingan berkelanjutan, dan dukungan kelembagaan yang memadai.

Kata Kunci: Game Edukatif, Gimkit, Pendampingan Guru, Quizwhizzer.

Abstract

The development of digital technology has driven a paradigm shift in education, demanding the integration of technology-based learning and the strengthening of 21st-century skills. However, the reality at Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi reveals limitations among teachers in utilizing digital media, a lack of learning innovation, and the absence of educational game integration in the teaching process. Based on these needs, this community service program aims to enhance teachers' capacity through training and mentoring on the use of the Gimkit and Quizwhizzer applications. The program employs a Participatory Action Research (PAR) approach, involving teachers in all stages—problem identification, solution planning, implementation, and reflection. The results demonstrate a significant improvement in teachers' skills in using interactive learning media, the establishment of a digital learning community, and increased student engagement and motivation. These positive changes are evident not only in technical aspects but also in the teachers' transformational awareness of the importance of innovative technology-based learning. The findings affirm that digital learning transformation within pesantren environments is highly achievable when accompanied by a collaborative approach, continuous mentoring, and adequate institutional support.

Keywords: Educational Game, Gimkit, Teacher Mentoring, Quizwhizzer



Cara Sitasi: Mukaromah, N., and Cholil, N., K. (2025). Level Up Pembelajaran Melalui Pendampingan Guru Dalam Pengembangan Game Edukatif Berbasis Gimkit Dan Quizwhizzer. Asskruie: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Hlm, 39-46 . Vol. 2, No. 2, 2025.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah menciptakan disrupsi di berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Model pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas kini mulai tergeser oleh pendekatan-pendekatan inovatif yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Di era abad ke-21 ini, pembelajaran menuntut adanya keterlibatan aktif siswa, pemanfaatan teknologi informasi, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, serta kreatif. Guru sebagai aktor utama dalam proses pendidikan dituntut untuk tidak hanya menjadi penyampai materi, tetapi juga fasilitator dan inovator pembelajaran. Namun, kenyataannya, transformasi ini tidak berlangsung secara merata.

Perubahan paradigma pendidikan ini mendorong integrasi teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Salah satu strategi pembelajaran inovatif yang berkembang adalah game-based learning (GBL), yaitu pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dalam proses belajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian oleh (Lisa & Muthohar, 2024) menemukan bahwa penerapan Game-Based Learning melalui media seperti TGT, Snowball, Scramble, dan Quizizz dalam pembelajaran PAI di SMPN 35 Semarang efektif dalam mengembangkan keterampilan 4C+S (*Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration, dan Spirituality*). Melalui strategi integratif, kerja kelompok, dan refleksi, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kerja sama, serta kesadaran spiritual siswa.

Kemajuan teknologi pendidikan semakin memperkuat integrasi berbagai platform digital dalam GBL. Aplikasi seperti Quizizz, Wordwall, Gimkit, QuizWhizzer, dan Educaplay terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, pemahaman, dan motivasi siswa. Penggunaan game edukatif tidak hanya memicu aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional dan sosial siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan bermakna. Gimkit, misalnya, adalah platform kuis edukatif berbasis strategi poin dan peringkat, sedangkan QuizWhizzer menonjolkan aspek visual dengan papan permainan digital. Penelitian oleh (Izza Afkarina, 2025) menunjukkan bahwa Gimkit meningkatkan motivasi belajar siswa dari 51,95% menjadi 84,10% pada mata pelajaran ekonomi. Semesntara itu (Wahyuningsih et al., 2021) mencatat keberhasilan pelatihan penggunaan QuizWhizzer yang meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun evaluasi interaktif di Surabaya.

Namun, tidak semua lembaga pendidikan mampu mengikuti perkembangan ini secara optimal. Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi, yang membawahi berbagai satuan pendidikan dari TK hingga SMK, masih menghadapi tantangan besar dalam hal integrasi teknologi pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara pada April 2025 menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan tugas tertulis, dengan minim penggunaan media interaktif digital. Guru-guru tersebut sebenarnya memiliki semangat belajar yang tinggi, namun

terbentur pada rendahnya kompetensi penggunaan media digital dan kurangnya pendampingan dalam pengembangan metode pembelajaran inovatif.

Untuk itu, dilakukan pemetaan problem dan aset (*asset mapping*) di lingkungan yayasan. Ditemukan tiga tantangan utama: rendahnya kompetensi guru dalam penggunaan media digital, kurangnya inovasi pembelajaran, dan belum adanya media game edukatif yang digunakan. Di sisi lain, yayasan ini memiliki potensi besar berupa antusiasme siswa terhadap teknologi, dukungan infrastruktur minimal seperti proyektor dan internet, serta semangat guru untuk belajar jika mendapat pendampingan. *Needs assessment* melalui kuisioner dan FGD juga menunjukkan bahwa 92% guru tertarik mengembangkan game edukatif, tetapi belum memiliki keterampilan teknisnya.

Sayangnya, hingga saat ini belum ada inisiatif sistematis di Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi untuk mengembangkan GBL secara mandiri, apalagi dengan pelatihan atau pendampingan berkelanjutan. Padahal, potensi GBL sangat relevan untuk dikembangkan di lembaga berbasis pesantren karena dapat dikontekstualisasikan dengan nilai keislaman dan budaya lokal. Kesenjangan antara kebutuhan siswa generasi digital dengan metode pengajaran konvensional menimbulkan dampak serius seperti rendahnya motivasi belajar, pembelajaran yang monoton, serta turunnya kualitas pendidikan secara umum.

Jika kondisi ini tidak segera ditangani, maka dikhawatirkan akan terjadi stagnasi dalam kualitas pembelajaran di yayasan ini. Guru akan terus terpaku pada pendekatan lama, dan ketimpangan mutu antara sekolah berbasis pesantren dan sekolah yang lebih modern secara teknologi akan semakin melebar. Lebih jauh, potensi yang dimiliki yayasan bisa menjadi tidak termanfaatkan secara optimal.

Secara historis, Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono dikenal adaptif terhadap perubahan. Pada tahun 2018, yayasan berhasil mengadopsi kurikulum tematik integratif dan mengembangkan unit koperasi siswa berbasis kewirausahaan yang menjadi inspirasi bagi madrasah lain. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendampingan yang tepat, yayasan mampu melakukan lompatan inovatif yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pendampingan langsung kepada guru dalam mengembangkan media game edukatif berbasis Gimkit dan QuizWhizzer. Pendekatan yang digunakan bersifat kolaboratif, reflektif, dan berbasis pada kebutuhan nyata guru. Target kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Guru diharapkan tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi, tetapi juga mengintegrasikannya dalam skenario pembelajaran kontekstual dan bermakna.

Dampak jangka panjang yang diharapkan adalah terbentuknya ekosistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di lingkungan Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi, yang selaras dengan karakteristik siswa era digital. Melalui penguatan kapasitas guru secara berkelanjutan, yayasan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan pembelajaran

berbasis teknologi di lingkungan pesantren.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama 3 hari mulai tanggal 28 April 2025 sampai 30 April 2025 bertempat di Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi. Metode Pengabdian kepada masyarakat menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR), yaitu metode kolaboratif yang melibatkan guru sebagai mitra aktif dalam proses perubahan. Model Participatory Action Research (PAR) melibatkan peserta secara aktif dalam setiap tahap program dari identifikasi masalah hingga evaluasi sekaligus menempatkan mereka sebagai pengambil keputusan. Pendekatan ini fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan peserta, sehingga menghasilkan dampak yang lebih efektif dan berkelanjutan (Cahyani et al., 2025). Dalam pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan PAR agar guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan, tetapi juga turut merumuskan masalah, merancang solusi, serta mengevaluasi hasilnya. Pendekatan PAR dipilih karena menekankan kolaborasi antara peneliti dan peserta, di mana peneliti berperan sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan aktif dalam seluruh proses (Baum et al., 2006). Proses dimulai dengan observasi dan identifikasi masalah, yang menunjukkan dominasi metode ceramah dan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan perencanaan bersama, meliputi penyusunan program pelatihan aplikasi Gimkit dan Quizwhizzer, serta desain kuis interaktif sesuai mata pelajaran.

Pada tahap implementasi, guru mengikuti pelatihan dan pendampingan intensif untuk membuat dan menggunakan game edukatif dalam pembelajaran. Terakhir, dilakukan refleksi dan evaluasi bersama untuk menilai dampak kegiatan. Hasilnya menunjukkan peningkatan keterampilan guru dan respons positif dari siswa terhadap pembelajaran berbasis game.

Hasil dan Pembahasan

Proses pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Level Up Pembelajaran Melalui Pendampingan Guru dalam Pengembangan Game Edukatif Berbasis Gimkit dan Quizwhizzer dilaksanakan dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang menekankan keterlibatan aktif guru dalam seluruh siklus kegiatan. Pendekatan ini memberikan ruang luas bagi guru untuk turut menganalisis masalah, merancang solusi, mengimplementasikan tindakan, serta merefleksikan hasil secara kritis dan kolaboratif. Selama proses pengabdian berlangsung, dinamika komunitas guru di Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi menunjukkan perubahan sosial yang signifikan baik secara individu maupun kelembagaan.

Kegiatan dimulai dari tahap observasi dan identifikasi masalah yang dilakukan melalui wawancara dan pengamatan proses pembelajaran di kelas. Guru mengungkapkan bahwa selama ini proses belajar cenderung satu arah, kurang melibatkan partisipasi siswa, serta minim integrasi

teknologi pendidikan. Dari sini, disepakati bahwa peningkatan kualitas pembelajaran berbasis game-based learning menjadi solusi yang relevan dan kontekstual.

Selanjutnya dilakukan workshop dan pendampingan teknis dalam dua tahap besar: pengenalan konsep dan filosofi game-based learning, serta pelatihan teknis penggunaan aplikasi Gimkit dan Quizwhizzer. Pendampingan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga berlangsung dalam format *coaching* dan praktik langsung. Guru didorong untuk membuat akun, merancang soal interaktif, serta menguji coba permainan tersebut di kelas masing-masing.



Selama proses ini, terjadi dinamika pembelajaran yang menarik: guru-guru yang awalnya ragu dan canggung dalam menggunakan teknologi mulai menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri. Interaksi antar guru juga menjadi lebih terbuka; mereka saling membantu, berbagi pengalaman, dan menunjukkan inisiatif kolaboratif. Hal ini mengindikasikan terjadinya perubahan perilaku dalam pendekatan pembelajaran mereka, serta kesadaran baru terhadap pentingnya inovasi digital dalam pendidikan.



Dari proses pengabdian ini, terdapat peningkatan kapasitas guru baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Guru yang sebelumnya pasif mulai menjadi agen perubahan di lingkungan sekolahnya. Selain itu, implementasi Gimkit dan Quizwhizzer di kelas menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan partisipatif. Siswa lebih aktif menjawab soal, lebih bersemangat mengikuti pelajaran, dan

menunjukkan minat belajar yang meningkat. Ini menunjukkan indikator keberhasilan berupa perubahan budaya belajar di dalam kelas. Berikut rangkuman hasil pengabdian dalam bentuk tabel:

No	Aspek	Kondisi Awal	Hasil Setelah Pengabdian
1	Metode Pembelajaran	Dominan ceramah, minim interaksi dan teknologi	Aktif, partisipatif, memanfaatkan Gimkit & Quizwhizzer
2	Sikap Guru terhadap Teknologi	Ragu, kurang percaya diri, tidak familiar dengan aplikasi	Antusias, percaya diri, mampu membuat dan menggunakan game digital
3	Keterlibatan Siswa	Rendah, pasif, mudah bosan	Tinggi, aktif menjawab, termotivasi belajar
4	Kelembagaan / Komunitas	Belum ada komunitas belajar guru	Terbentuk komunitas guru pengguna game edukatif (komunitas belajar digital nonformal)
5	Kapasitas Guru	Terbatas pada metode konvensional	Mampu mendesain pembelajaran berbasis game interaktif
6	Kesadaran Transformasional	Minim kesadaran akan pentingnya inovasi pembelajaran	Tumbuh kesadaran kolektif pentingnya digitalisasi & pembelajaran abad 21

Proses pembelajaran yang optimal tidak hanya ditentukan oleh metode dan strategi pengajaran semata, tetapi juga dipengaruhi oleh media yang digunakan dalam menyampaikan materi. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terus berkembang pesat, salah satunya melalui integrasi gamifikasi dalam media pembelajaran. Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengadopsi unsur-unsur permainan seperti tantangan, poin, hadiah, dan kompetisi ke dalam situasi non-permainan, termasuk pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan (Putra et al., 2024) Gamifikasi di sekolah dasar terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan penguasaan keterampilan abad ke-21 siswa, dengan syarat penerapannya dirancang sesuai tujuan dan karakteristik peserta didik.

Menurut Tyaningsih et al dalam (Srimuliyani, 2023)), gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran, serta mendorong kolaborasi dan interaksi sosial antar siswa. Melalui tugas atau tantangan kelompok, strategi ini mampu menumbuhkan kerja sama dan interaksi positif di lingkungan belajar.

Berbagai hasil pengabdian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis game seperti Gimkit dan QuizWhizzer memiliki dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya, hasil pengabdian oleh (Sonny Rohimat et al., 2023) menunjukkan bahwa

workshop pemanfaatan Gimkit mampu meningkatkan pemahaman guru dan mahasiswa dalam menyusun asesmen yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan ini juga berhasil mendorong lahirnya inovasi pembelajaran digital yang lebih kreatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Sementara itu, pelatihan yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2024) di Kabupaten Majene juga membuktikan bahwa 25 guru yang terlibat mengalami peningkatan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya sesuai dengan kebutuhan peserta, tetapi juga disampaikan dengan cara yang jelas dan aplikatif. Diharapkan, kemampuan guru dalam menggunakan Gimkit dapat berdampak langsung pada meningkatnya motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Temuan serupa juga tercermin dari kegiatan workshop di SMPN 1 Suwawa, yang melibatkan platform digital seperti Gimkit, Quiz.com, dan Teachy. Berdasarkan laporan (Gusti et al., 2025) kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Meskipun sebagian peserta masih memerlukan pendampingan lanjutan, mayoritas menunjukkan antusiasme tinggi terhadap transformasi pembelajaran digital yang lebih berpusat pada siswa. Adapun pelatihan QuizWhizzer yang dilaksanakan di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah juga memberikan hasil yang menggembirakan. Berdasarkan penelitian (Halidin et al., 2024) pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun soal interaktif, yang kemudian berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika, dari skor rata-rata 65 menjadi 85. Secara umum, berbagai penelitian ini mengindikasikan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan media digital seperti Gimkit dan QuizWhizzer tidak hanya meningkatkan kapasitas guru, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Sejalan dengan temuan tersebut (Aribowo & Purwanto, 2021) dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Quizlet, Quizizz, dan EclipseCrossword, melaporkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan antusiasme guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Media yang dihasilkan terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21. Menariknya, hasil penelitian (Faradina et al., 2025) turut menguatkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, khususnya pada siswa SD fase B, sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui tampilan visual dan interaksi yang menyenangkan. Elemen kompetisi dan umpan balik langsung memotivasi siswa untuk lebih aktif. Namun demikian, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan kesenjangan keterampilan digital masih perlu menjadi perhatian dalam implementasi di lapangan

Secara umum, hasil pengabdian ini mengonfirmasi bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak cukup hanya dengan penyediaan alat, melainkan membutuhkan proses transformatif melalui pendampingan, kolaborasi, dan refleksi. Transformasi sosial yang terjadi dalam komunitas guru Yayasan Pesantren Bina Mandiri Al Qodiriyah Srono Banyuwangi menjadi bukti nyata bahwa perubahan pendidikan yang inklusif dan partisipatif dapat dilakukan melalui strategi yang

tepat dan berlandaskan pendekatan partisipatif. Berdasarkan pada studi terdahulu di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game dan digital tidak hanya memperkuat kapasitas guru, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan pendekatan yang lebih menarik, kolaboratif, dan kontekstual.

Kesimpulan

Transformasi pembelajaran berbasis digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi sangat erat kaitannya dengan peningkatan kapasitas dan kesadaran pedagogis guru. Melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR), proses pengabdian ini tidak hanya menghasilkan keterampilan teknis dalam penggunaan Gimkit dan Quizwhizzer, tetapi juga memantik kesadaran kritis guru terhadap perlunya pembaruan metode ajar yang adaptif dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Berdasarkan hasil tersebut, rekomendasi yang dapat diajukan adalah pentingnya mengintegrasikan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbasis game dalam program peningkatan kompetensi guru secara lebih sistematis dan berkelanjutan. Selain itu, kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah/madrasah, dan komunitas pendidikan lokal perlu diperkuat dalam membangun ekosistem pembelajaran yang inovatif dan partisipatif. Pemerintah daerah dan pengelola yayasan pendidikan juga diharapkan memberikan dukungan kebijakan dan fasilitas untuk menjamin keberlanjutan transformasi digital dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak pada level teknis pembelajaran, tetapi juga turut mendorong perubahan paradigma pendidikan yang lebih adaptif, partisipatif, dan berbasis teknologi. Transformasi ini menjadi fondasi penting dalam menjawab tantangan pendidikan era digital serta memperkuat kapasitas guru sebagai agen perubahan di lingkungan komunitasnya.

Daftar Pustaka

- Aribowo, E. K., & Purwanto, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Memanfaatkan Aplikasi Quizlet, Quizizz, dan Perangkat Lunak EclipseCrossword. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(4), 1125–1141. <https://doi.org/10.30653/002.202164.1062>
- Baum, F., MacDougall, C., & Smith, D. (2006). Participatory action research. *Journal of Epidemiology and Community Health*, 60(10), 854–857. <https://doi.org/10.1136/jech.2004.028662>
- Cahyani, D., Ridha, M., Huda, K., & Mubarak, A. (2025). Peningkatan Ekonomi Keluarga melalui Pelatihan Bisnis Jamu Tradisional dengan Pendekatan PAR dan Capacity Building di Mojogebang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(2), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpm.v5i1.1254>
- Faradina, N. R., Fauziyyah, A., Mutmainah, I., Az Zahra, A., Riyadi, A. R., & Maulidah, N. (2025). Pengalaman Peserta Didik Fase B Dalam Memahami Konsep Melalui Gamifikasi

- Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 866–874. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3034>
- Gusti, N., Sukma, A., Sadapu, N., Djuma, F., Pengengo, A. S., Nteya, D., & Kunci, K. (2025). *Workshop Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SMP Negeri 1 Suwawa*. 01(05), 360–366.
- Halidin, H., Salim, U., & Saparuddin, S. (2024). Pelatihan penyusunan soal interaktif berbasis quishizzer pada SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(4), 3998–4006.
- Izza Afkarina, Y. F. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PETISI*, 06(02), 50–57.
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, Muhammad Junda, & Nur Intan Marzuki. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2346>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *ALACRITY : Journal of Education*, 4(3), 131–139. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.415>
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, 20(9), 151. www.quizwhizzer.com,