



Gamifikasi dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital yang Efektif dan Menyenangkan

**Nur'ain Lakoro¹, Sri Muliani Dama², Farah Zihan Bahsoan³, Sri Juliana Mulfaidah
Dunggio⁴, Rahmawati Mokodompit⁵, Rahman Apadu⁶, Herman Didipu^{7*}**

^{1,2,3,4,5,6,7*}Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Info Artikel

Article history:

Received May 26, 2025

Accepted Jul 21, 2025

Published Online Aug 20,
2025

Kata Kunci

Pelatihan

Gamifikasi

Blooket

Gimkit

Quizwhizzer

ABSTRAK

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Blooket, Gimkit, dan QuizWhizzer dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan dan memanfaatkan keterampilan guru dalam menguasai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan sosialisasi, pelatihan langsung, dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk lokakarya yang melibatkan staf dewan guru SMK Negeri 1 Bulango Utara. Setiap guru mengikuti sesi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan peran masing-masing dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kelompok guru yang terdiri atas 20 peserta mampu mengintegrasikan media digital ke dalam perangkat pembelajaran secara mandiri. Kegiatan ini memiliki implikasi terhadap peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah, khususnya dalam hal penguasaan teknologi digital oleh para guru. Keberhasilan pelatihan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak jangka pendek dalam bentuk peningkatan keterampilan, tetapi juga berpotensi mendorong transformasi pembelajaran jangka panjang menuju arah yang lebih digital, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik masa kini.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



Corresponding Author:

Herman Didipu,

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Sastra dan Budaya,

Jl. Prof. Ing. B.J. Habibie, Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango, Gorontalo, 96119, Indonesia

Email: herman.didipu@ung.ac.id

How to cite: Lakoro, N., Dama, S. M., Bahsoan, F. Z., Dunggio, S. J. M., Mokodompit, R., Apadu, R., & Didipu, H. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital yang Efektif dan Menyenangkan. *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3216>

<https://etdci.org/journal/matano>

Pendahuluan

SMK Negeri 1 Bulango Utara merupakan salah satu Lembaga Pendidikan menengah kejuruan di Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Sebagai institusi Pendidikan yang berperan dalam melahirkan tenaga kerja yang terampil dan siap pakai, SMK Negeri 1 Gorontalo menghadapi tantangan dalam menjaga kualitas pembelajaran agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan minat peserta didik saat ini. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan SMK Negeri 1 Bulango Utara, diperoleh bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan meningkatkan motivasi belajar. Salah satu Solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi seperti Gimkit, Blooket, dan QuizzWhizer. Ketiga website tersebut telah digunakan oleh beberapa negara sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena kemampuan mereka dalam memadukan aspek edukasi serta hiburan.

Najuah et. al (2022) menyatakan pemanfaatan media dalam proses belajar akan memicu rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa, sehingga bisa meningkatkan motivasi serta gairah dalam aktivitas belajar. Media dalam pembelajaran juga dapat berkontribusi pada peningkatan efisiensi serta efektivitas dalam belajar. Kualitas pencapaian belajar dapat ditingkatkan, asalkan komponen penting yang disampaikan tersusun dengan terstruktur, jelas, dan baik. Pemilihan jenis media hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, evaluasi, dan karakteristik siswa, sehingga efisiensi dan efektivitas dari proses serta hasil belajar dapat ditingkatkan

Gamifikasi mulai muncul dan berkembang pada pertengahan 2010-an, ketika sektor permainan video semakin dikenal sebagai topik gamifikasi yang mempunyai potensi untuk meningkatkan pendidikan. Penerapan konsep ini diharapkan mampu menunjukkan peningkatan intensif sebagai hasil jangka pendek serta hasil belajar sebagai efek jangka panjang (Mukarromah dan Agustina, 2021). Tujuan dari gamifikasi adalah untuk memperoleh pengetahuan, membentuk kebiasaan, dan mengembangkan pemahaman di dalam kelas di lingkungan digital (Anunpattana et al., 2021).

Gamifikasi memiliki potensi positif untuk mendukung proses belajar dan mengajar karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mencakup serangkaian kegiatan dan proses yang dirancang untuk menangani tantangan yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan melalui penerapan elemen permainan (Wijaya, 2020).

Pelaksanaan lokakarya ini sangat mendesak melihat perubahan zaman yang begitu cepat dan semakin berkembang peran teknologi dalam dunia Pendidikan. Zaman ini sudah banyak siswa yang lahir di era digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang monoton dan satu arah semakin kurang efektif. Dengan adanya media interaktif seperti Gimkit, Blooket, dan QuizzWhizer bukan hanya menjadi tren semata, tetapi merupakan suatu kebutuhan yang dapat digunakan untuk menyesuaikan diri dengan gaya belajar generasi Z dan Alpha. Lokakarya ini hadir sebagai Solusi langsung yang dapat

memberikan manfaat dan ilmu tambahan terhadap guru, sehingga guru dapat mengembangkan model-model pembelajaran yang ada.

Berdasarkan penelitian Nani Nur'aeni (2023) menunjukkan bahwa kelas eksperimen (TGT + Blooket) mencapai skor motivasi 94% (sangat tinggi) dan peningkatan hasil belajar dari 46% (pretest) menjadi 77% (posttest), sementara kelas kontrol (TGT non-Blooket) hanya mencapai 56% motivasi dan peningkatan dari 40% menjadi 63%, dengan uji statistik ($p\text{-value} < 0.05$) yang mengonfirmasi signifikansi pengaruh model ini. Kombinasi pembelajaran kooperatif TGT dan gamifikasi digital Blooket menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik generasi Z/Alpha, sekaligus mendukung prinsip konstruktivisme dan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penelitian Andi Citra Pratiwi, et al., (2024) menunjukkan bahwa generasi gen Z dan Alpha, yang akrab dengan teknologi digital, membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Namun, rendahnya motivasi keterlibatan siswa sering disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak sesuai. Gimkit, sebagai aplikasi berbasis game, menawarkan solusi dengan fitur latihan soal dalam format permainan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi siswa (Avser et al., 2023; Sharmin & Chow, 2023).

Berdasarkan penelitian Iskandar, S., et al., (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan quizwhizzer dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal tersebut dapat terlihat ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang aktif. Pengembangan media pembelajaran digital dapat menambah motivasi belajar dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi quizwhizzer terhadap minat belajar siswa.

Kegiatan lokakarya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti Gimkit, Blooket, dan QuizWhizzer di SMK Negeri 1 Bulango Utara memiliki tujuan utama dalam meningkatkan kompetensi Guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, sehingga guru mampu menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan efektif. Melalui pelatihan langsung dan simulasi, guru telah dibekali keterampilan dalam merancang game edukatif, menyusun evaluasi berbasis digital, serta memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dari masing-masing untuk menilai perkembangan belajar siswa secara langsung. Adapun manfaat yang diperoleh dari kegiatan lokakarya ini adalah guru dapat membuat model-model pembelajaran berbasis gamifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bulango Utara (Lihat Gambar 1)



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Kegiatan pemanfaatan media digital di SMK Negeri 1 Bulango Utara dilakukan secara tatap muka di ruang laboratorium computer. Lokasi ini dipilih berdasarkan kesiapan dari pihak sekolah. Sasaran dari kegiatan ini merupakan para guru dari berbagai mata pelajaran di SMK negeri 1 Bulango Utara. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini berupa lokakarya mengenai tiga jenis website yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Penerimaan materi dalam kegiatan ini dirancang untuk memberikan dasar teoritis dan wawasan yang kuat kepada guru sebagai peserta di SMK Negeri 1 Bulango Utara. Materi yang disampaikan terkait dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam konteks pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih interaktif dan efektif.

Lokakarya ini diawali dengan penyampaian materi oleh bapak Herman Didipu, selaku ketua tim, kemudian dilanjutkan dengan bimbingan teknis oleh anggota tim lainnya terkait website Blooket, Gimkit, dan QuizWhizzer. Bimbingan tersebut dimulai dari pengenalan aplikasi, fitur-fitur yang dapat diakses, langkah-langkah pembuatan soal, dan kekurangan serta kelebihan dari ketiga aplikasi tersebut. Setelah mendapat bimbingan terkait ketiga website tersebut, para guru kemudian melakukan simulasi atau uji coba untuk membuat soal menggunakan ketiga aplikasi tersebut.

Keberhasilan dari lokakarya ini dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti keterlibatan aktif para guru selama kegiatan, kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran secara mandiri, serta antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan lokakarya ini. Penilaian ini menjadi hal terpenting untuk melihat seberapa besar ketertarikan dan keterlibatan peserta dalam memahami serta menerapkan materi yang telah disampaikan. Selain itu, evaluasi ini juga berfungsi sebagai umpan balik bagi penyelenggara dalam menilai sejauh mana keberhasilan pelatihan.

Distribusi materi yang diberikan pada kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Manual Kegiatan

Waktu	Acara	Tempat
08.45 – 09.00	Registrasi	
09.00 – 09.15	Pembukaan	
09.15 – 09.30	Materi 1: pembelajaran berbasis media digital	
09.30 – 10.15	Materi 2: pelatihan penggunaan media Blooket	SMK Negeri 1 Bulango Utara
10.15– 11.00	Materi 3: pelatihan penggunaan media Gimkit	
11.00 – 11.45	Materi 4: pelatihan penggunaan media Quizwhizzer	

Waktu	Acara	Tempat
11.45 – 12.00	Penutupan sekaligus dokumentasi foto bersama	

Hasil dan Pembahasan

Rangkaian kegiatan lokakarya di SMK Negeri 1 Bulango Utara diawali dengan persiapan. Aktivitas utama dalam tahapan ini yaitu berkoordinasi dengan pihak sekolah, kemudian melakukan penyusunan dan penyiapan materi mengenai website media pembelajaran berbasis gamifikasi, seperti Blooket, Gimkit, dan Quizzwhizzer. Pertama berkoordinasi dengan pihak sekolah, dalam hal ini membahas mengenai rencana kegiatan. Setelah pihak sekolah menyetujui kegiatan lokakarya, tim pelaksana mulai menyusun dan mempersiapkan materi berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan inti dilaksanakan pada Rabu, 07 Mei 2025, bertempat di SMK Negeri 1 Bulango Utara, desa Boidu, kecamatan Bulango Utara. Kegiatan lokakarya ini dihadiri oleh 24 guru dari berbagai macam mata pelajaran.

Kegiatan lokakarya ini diawali dengan pemaparan materi oleh Dr Herman Didipu, S.Pd., M.Pd. yang membuka sesi dengan topik “Pembelajaran Berbasis Media Digital” di mana materi ini memberikan pemahaman awal kepada para guru mengenai apa saja aplikasi ataupun website yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Penyampain Materi oleh Pak Dr. Herman Didipu, S.Pd., M.Pd.

Setelah pemaparan tersebut, dilanjutkan dengan sesi penyampaian materi yang lebih spesifik. Dalam sesi ini, tiga narasumber secara bergantian menyampaikan materi, masing-masing membahas satu aplikasi digital, yaitu Blooket, Gimkit, dan QuizWhizzer. Sebelum masuk pada penyampaian inti materi, narasumber secara bergantian mengajak peserta terlebih dahulu untuk bermain kuis yang telah disediakan menggunakan website tersebut. Setelah itu, masuklah pada penjelasan inti mengenai fungsi, fitur, serta cara menggunakan masing-masing aplikasi tersebut sebagai alat bantu dalam menyusun kegiatan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.



Gambar 3. Penyampain Materi oleh Anggota Tim Pelaksana

Ketiga website tersebut menyediakan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Misalnya, Blooket yang bisa digunakan guru menyusun kuis dalam bentuk game yang kompetitif, Gimkit yang menghadirkan aktivitas kuis yang berfokus pada pembelajaran berulang dengan sistem poin dan hadiah virtual, sementara QuizWhizzer menawarkan pendekatan kuis berbasis peta perjalanan yang menarik bagi siswa. Semuanya dapat diakses secara daring menggunakan perangkat digital dan disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, matematika, maupun IPA.

Melalui penggunaan aplikasi-aplikasi ini, guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk game atau aktivitas digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu memperkuat pemahaman terhadap topik yang diajarkan. Ketiga website tersebut juga sangat fleksibel dan memungkinkan guru mengedit serta menyesuaikan konten sesuai kebutuhan kelas, termasuk membagikannya kepada siswa secara langsung melalui platform digital.

Selama melaksanakan kegiatan ini tentu saja dihadapkan dengan berbagai macam tantangan, misalnya keterbatasan jaringan, kemudian latar belakang guru yang beragam, baik dari segi usia, pengalaman mengajar, maupun penguasaan teknologi, yang menjadi salah satu kendala dalam kegiatan ini. Perbedaan inilah yang membuat penyampaian materi menjadi lebih kompleks karena harus mengakomodasi berbagai tingkat pemahaman. Selain itu, keterbatasan waktu. Waktu yang terbatas mengharuskan pemateri menyampaikan materi secara efektif dan efisien, sehingga semua materi dapat dibahas secara mendalam.

Salah satu kelebihan dari Blooket, Gimkit, dan QuizWhizzer adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Siswa dapat berpartisipasi dalam permainan dan kegiatan baik di lingkungan kelas maupun secara online, yang menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Fitur-fitur yang disediakan oleh ketiga platform ini mendukung pendekatan pembelajaran yang tematik dan dapat disesuaikan, sehingga menjadikan proses pendidikan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Setelah pemaparan materi, acara berlanjut dengan sesi praktik atau simulasi. Mula-mula para guru mengamati langkah-langkah yang dijelaskan oleh narasumber, lalu

melanjutkan dengan berlatih secara mandiri untuk menciptakan soal mereka sendiri. Dengan bimbingan dari tim pelaksana, para guru berhasil mengembangkan desain media pembelajaran yang berbasis digital melalui ketiga platform tersebut.



Gambar 4. Guru Melakukan Simulasi

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Bulango Utara, tampak bahwa para guru belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran dengan baik, khususnya pada media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan para guru belum terbiasa untuk memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam membuat media pembelajaran. Hal itu bisa kita lihat dari antusias para guru dalam mempelajari media Gimkit untuk dimanfaatkan pada pembelajaran. Banyak di antara mereka yang mempertanyakan apakah media Gimkit ini cocok digunakan untuk pembelajaran atau tidak, bagaimana langkah-langkah pembuatan aktivitas, dan beberapa pertanyaan lain terkait dengan teknis penggunaan media Gimkit.

Beberapa pertanyaan yang diajukan oleh para guru dapat ditanggapi oleh pemateri dengan baik sehingga para guru mendapatkan *feedback* atau pengetahuan. Adapun pertanyaan para guru terkait langkah-langkah pembuatan aktivitas dan bagaimana cara mengaplikasikannya, pemateri tidak hanya menjelaskannya secara teoriti dan konseptual tetapi pemateri langsung mengajak para guru untuk melakukan simulasi sehingga mereka dapat memahaminya secara baik dan utuh.

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa kegiatan Lokakarya Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bulango Utara berjalan dengan baik dan lancar. Hasil dari kegiatan ini memberikan gambaran bahwa secara umum guru-guru belum terbiasa dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pemahaman para guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran masih sangat terbatas. Dengan adanya kegiatan Lokakarya ini, guru-guru merasa sangat terbantu dan termotivasi untuk belajar dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Gimkit.

Blooket merupakan sebuah platform pendidikan yang mengandalkan permainan kuis, memungkinkan para guru untuk merancang serta mengatur kuis interaktif dengan beragam pilihan permainan yang menarik. Siswa dapat ikut serta dengan memasukkan kode yang disediakan dan menjawab pertanyaan melalui perangkat mereka. Blooket memiliki keunggulan dalam variasi jenis permainan yang mencapai sekitar 13 kategori, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Platform ini ideal untuk evaluasi formatif, kuis di kelas, serta tugas rumah. Di dalamnya terdapat fitur seperti pembuatan pertanyaan, pencarian set pertanyaan yang sudah ada, dan

pengaturan permainan sesuai dengan keinginan guru. Blooket dapat diakses tanpa harus menginstal aplikasi dan sangat mendukung peningkatan motivasi belajar siswa lewat pengalaman belajar yang bergaya permainan (Fadli, S., & Adipta, M., 2024).

Gimkit adalah sebuah aplikasi berbasis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui fitur yang ada, Gimkit memungkinkan para pengajar untuk memberikan latihan soal secara mandiri di rumah atau langsung di dalam kelas. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur Kit, yang memungkinkan penggabungan sejumlah soal. Dengan membuat Kit yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin dicapai, pengajar dapat memilih dari berbagai jenis permainan untuk menyajikan Kit tersebut. Dengan cara ini, siswa dapat mengerjakan paket soal untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep dalam suasana permainan yang seru dan menarik (Pratiwi et al., 2024).

Terakhir, QuizWhizzer merupakan platform pembelajaran yang berbasis web, menyerupai papan permainan digital berbentuk kuis. Guru memiliki kemampuan untuk merancang kuis menggunakan berbagai template menarik seperti ular tangga atau monopoli yang dilengkapi dengan animasi dan warna ceria guna menarik perhatian siswa. QuizWhizzer memungkinkan adanya persaingan antar siswa dalam menjawab pertanyaan yang telah disusun oleh guru, dengan pilihan soal yang bisa menampilkan gambar, audio, atau tautan YouTube. Kuis ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, menciptakan lingkungan belajar yang seru dan interaktif. Platform ini sangat efektif untuk meningkatkan fokus dan pemahaman siswa selama sesi pembelajaran daring (Wafara, P.C., 2023).

Kesimpulan

Kegiatan lokakarya yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bulango Utara berlangsung dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Keberhasilan ini dapat dilihat dari cara guru yang mampu mengaplikasikan website Blooket, Gimkit, dan QuizWhizzer saat pelaksanaan simulasi. Selama kegiatan, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif. Materi yang disampaikan oleh tim pelaksana sangat relevan dan bermanfaat, memberikan wawasan baru serta keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Aspek baru dari kegiatan ini adalah penggabungan ketiga website edukatif tersebut secara bersamaan untuk meningkatkan motivasi serta hasil pembelajaran peserta didik melalui pendekatan gamifikasi yang menarik.

Makna yang berusaha kami penulis sampaikan ke masyarakat, terutama pendidik dan murid, adalah bertambahnya pemahaman serta kemampuan dalam menggunakan teknologi digital untuk proses pembelajaran yang lebih efisien dan menarik. Selain itu, aktivitas ini juga berperan dalam mendorong pelestarian pembelajaran dari cara tradisional ke pembelajaran yang berbasis teknologi.

Kontribusi teoritis dari aktivitas ini terletak pada pemahaman pembelajaran digital interaktif yang mengintegrasikan unsur teknologi, pedagogi, dan psikologi pendidikan. Hasil dari pengabdian ini bisa menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran yang berbasis gamifikasi dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala sekolah dan juga guru-guru SMK Negeri 1 Bulango Utara atas kesediaannya menyediakan tempat dan mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dukungan yang diberikan sangat membantu dalam menyelesaikan lokakarya ini. Penulis berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan dampak positif bagi sekolah, tim pelaksana, serta para siswa. Semoga kerjasama ini dapat terus terjalin demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Referensi

- Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. *Heliyon*, 7(12), e08637. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08637>
- Fadli, S., & Marazaenal Adipta. (2024). Pemanfaatan Blooket Game sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 16–19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fazriyah, A., Febriyano, A., & Rosyada, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- 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>
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 128. Retrieved from <https://app.quizwhizzer.com/play>
- Wafara, P. C. (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243–252.
- Wijaya, E. Y. (2020). *Gamifikasi dalam Pendidikan*. (A. A. & M. F. Arifin, Ed.) (Cetakan 1). Malang: Literasi Nusantara. Retrieved from

<https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/25d82fdb-3294-4ad4-b23b-d70569d173c2>