



TRANSFORMASI DIGITAL GURU BIMBEL DLL COURSE MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN BAAMBOOZLE

Agus Darmawan¹, Syamsiah², Een Juhriah³, Dewi Leyla Rahmah⁴

^{1,2,3,4} Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

e-mail: agay.unindra08@gmail.com, ncham.unindra08@gmail.com,

eenzuhriah02@gmail.com, leyladewiiskandar@gmail.com

Diterima: 24/6/2026; Direvisi: 8/7/2026; Diterbitkan: 10/7/2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk pada lembaga bimbingan belajar. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun, masih terdapat guru yang belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru Bimbel DLL Course melalui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan [Baamboozle](#). Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan observasi, sosialisasi, pelatihan, praktik langsung, dan evaluasi. Peserta kegiatan merupakan guru pada lembaga Bimbel DLL Course. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan Baamboozle. Guru mampu mengembangkan kuis interaktif, permainan edukatif, dan aktivitas pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap transformasi digital pembelajaran di lingkungan Bimbel DLL Course..

Kata Kunci: *Transformasi Digital, Media Pembelajaran Interaktif, Baamboozle, Guru, PKM*

ABSTRACT

The development of digital technology has had a significant impact on the world of education, including tutoring institutions. Teachers are required to utilize technology as an innovative and interactive learning medium. However, some teachers are still not optimal in using digital learning media in the teaching and learning process. This Community Service (PKM) activity aims to improve the digital competence of DLL Course tutoring teachers through the development of interactive learning media using Baamboozle. The activity implementation method is carried out through the stages of observation, socialization, training, direct practice, and evaluation. Participants are teachers at the DLL Course tutoring institution. The results of the activity show an increase in teachers' understanding and skills in creating educational game-based learning media using Baamboozle. Teachers are able to develop interactive quizzes, educational games, and learning activities that are more engaging for students. This activity has a positive impact on the digital transformation of learning in the DLL Course tutoring environment.

Keywords: *Digital Transformation, Interactive Learning Media, Baamboozle, Teachers, PKM*

PENDAHULUAN

Transformasi digital di dalam bidang pendidikan menjadi salah satu kebutuhan penting yang sangat mendasar pada era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Pemanfaatan berbagai perangkat teknologi mutakhir di dalam aktivitas pengajaran terbukti



secara teoretis mampu menciptakan ekosistem belajar mengajar yang jauh lebih efektif, adaptif, serta interaktif bagi para peserta didik. Dalam konteks instruksional modern, peran pendidik tidak lagi sekadar dituntut untuk menguasai cakupan materi keilmuan secara tekstual semata, melainkan wajib memiliki keterampilan profesional dalam merancang serta memanfaatkan beragam media digital sebagai sarana penyampaian pesan pengajaran. Kehadiran inovasi teknologi ini diidealkan dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, memperluas wawasan kognitif secara mandiri, serta membangun ruang diskusi yang dinamis di dalam kelas. Pengondisian suasana belajar yang berbasis teknologi interaktif tersebut sangat krusial demi merangsang daya nalar kritis serta membekali kecakapan abad ke-21 para pelajar agar siap bersaing dalam iklim modernisasi global yang kian dinamis (Fauzan et al., 2024; Khusnah et al., 2026; Pantow & Korompis, 2024)

Namun demikian, terdapat jurang pemisah yang sangat lebar antara kondisi ideal yang dicita-citakan di dalam era digital tersebut dengan kenyataan objektif yang berlangsung di tataran praktis lapangan. Lembaga bimbingan belajar sejatinya memegang peranan yang sangat strategis sebagai mitra pendamping pendidikan formal dalam mendongkrak capaian prestasi akademik serta memecahkan kesulitan belajar peserta didik. Sayangnya, fakta empiris di lapangan menyingkap sebuah fenomena memprihatinkan, di mana proses bimbingan pada sejumlah lembaga kursus masih dilakukan secara konvensional, kaku, serta minim pemanfaatan media digital (Fantini & Tamba, 2020; Nurrachmat et al., 2026). Dominasi metode pengajaran satu arah yang monoton ini mengakibatkan suasana kelas menjadi pasif dan kaku, sehingga peserta didik cenderung cepat merasa bosan, mengalami kelesuan motivasi intrinsik, serta kurang terlibat aktif dalam proses transmisi keilmuan. Apabila distorsi metodologis ini terus dibiarkan tanpa adanya intervensi kuratif yang taktis, maka tujuan pengayaan akademik yang diusung oleh lembaga bimbingan belajar akan gagal dicapai secara optimal (Azhar et al., 2023; Hanafiah et al., 2022; Pantow & Korompis, 2024)

Kondisi kesenjangan metodologis serta kelesuan gairah belajar tersebut terkonfirmasi secara nyata melalui pengamatan awal yang dilakukan di lembaga bimbingan belajar Bimbel DLL Course. Di tempat bimbingan tersebut, tampak jelas bahwa subjek penelitian yang merupakan para guru Bimbel DLL Course senantiasa menghadapi kendala teknis dalam merancang variasi media instruksional yang menarik bagi para siswanya. Berdasarkan data observasi langsung, subjek penelitian masih sangat terikat pada pola pengajaran konvensional berbasis modul cetak dan penjelasan lisan semata tanpa mengintegrasikan perangkat lunak interaktif. Keterbatasan kompetensi digital dalam mengelola media pengajaran modern ini berdampak langsung pada pasifnya respons para peserta didik saat sesi bimbingan berlangsung. Fenomena kelesuan akademik di Bimbel DLL Course ini menjadi indikator kuat bahwa kemampuan teknis subjek penelitian dalam mengoperasikan media pembelajaran digital berbasis gim sangat mendesak untuk ditingkatkan melalui sebuah program pembinaan dan pendampingan yang terstruktur (Fallo et al., 2026; Maharani & Kamalia, 2026; Wardoyo et al., 2021)

Guna meretas belenggu kelesuan pengajaran dan mengurai hambatan kompetensi digital tersebut, para praktisi pendidikan memandang perlu adanya sebuah solusi berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game-based learning*. Salah satu platform digital kontemporer yang sangat potensial untuk diadopsi adalah *Baamboozle*, sebuah sarana pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik membuat permainan edukatif serta kuis interaktif secara praktis, menyenangkan, dan fleksibel. Melalui skema pengajaran berbasis permainan ini, konsep belajar sambil bermain dapat diintegrasikan secara halus untuk mendongkrak antusiasme, konsentrasi, serta motivasi belajar peserta didik secara signifikan.





Penggunaan aplikasi *Baamboozle* mampu mengubah atmosfer kelas yang semula kaku menjadi lebih komunikatif dan kompetitif secara sehat, di mana setiap anak didorong untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab setiap tantangan akademis yang disajikan. Pendekatan ini dipandang sangat efektif untuk mencairkan kejenuhan belajar serta mematangkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi yang dipelajari (Husna et al., 2026; Netanya et al., 2026; Safitri & Sudibyo, 2026)

Berpijak pada seluruh rangkaian latar belakang dan pemetaan masalah di atas, kajian ilmiah ini hadir dengan membawa nilai kebaruan serta inovasi berupa perancangan program intervensi peningkatan kapasitas digital guru. Nilai inovasi dari riset ini memfokuskan sasarannya pada penyelenggaraan pelatihan serta pendampingan intensif bagi subjek penelitian dalam menguasai platform *Baamboozle* guna mendukung percepatan transformasi digital. Fokus subjek penelitian ini diarahkan secara spesifik pada pengukuran peningkatan keterampilan pedagogis digital para guru Bimbel DLL Course tanpa keterikatan pada nama sekolah formal ataupun kurikulum tahun ajaran tertentu. Kebaruan kajian ini bersumber dari formulasi modul pelatihan yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan tutor bimbingan belajar non-formal yang selama ini luput dari perhatian program pengembangan keprofesian berkelanjutan. Melalui pembuktian empiris yang komprehensif terhadap subjek penelitian di Bimbel DLL Course ini, luaran riset diharapkan mampu menyajikan sebuah model pelatihan yang efektif, orisinal, serta aplikatif bagi kemajuan lembaga bimbingan belajar.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif aktif melalui prinsip pelatihan berbasis praktik langsung untuk mempercepat akselerasi kompetensi digital guru mitra. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Sabtu, lima Oktober dua ribu dua puluh lima, bertempat di lembaga bimbingan belajar Bimbel DLL Course. Tahapan pelaksanaan program diawali secara sistematis dengan fase persiapan yang berfokus pada koordinasi jadwal bersama manajemen bimbingan belajar, pemetaan kebutuhan instruksional, serta penyusunan modul pelatihan yang kontekstual. Selain itu, tim pengabdian mempersiapkan kelayakan sarana teknologi penunjang berupa jaringan internet nirkabel, gawai, proyektor, serta penyiapan akun akses platform digital. Tahap pengkondisian awal ini sangat krusial dilakukan untuk meminimalisasi hambatan teknis di lapangan, menyelaraskan persepsi akademik, serta menjamin kelancaran transmisi materi transformasi digital yang relevan bagi para guru bimbingan belajar non-formal agar siap menghadapi ekosistem pengajaran modern.

Tahap inti pelaksanaan diisi dengan rangkaian sosialisasi dan workshop intensif yang berlangsung dari pagi hingga sore hari secara terstruktur. Tim pengabdian memberikan pemaparan teoretis mengenai urgensi integrasi teknologi dalam memulihkan motivasi belajar siswa, yang kemudian dilanjutkan dengan bimbingan teknis pengoperasian platform gim edukasi *Baamboozle*. Para guru didampingi secara personal untuk melakukan praktik mandiri dalam membuat kuis interaktif, memilih templat permainan, memasukkan visual, serta mengelola sistem poin berbasis kelompok sesuai mata pelajaran masing-masing. Kegiatan ini diakhiri dengan tahap evaluasi melalui sesi presentasi hasil karya media pembelajaran interaktif yang telah berhasil dikembangkan oleh setiap peserta. Evaluasi bersama ini berfungsi untuk memberikan masukan konstruktif serta mengukur pergeseran pemahaman digital guru secara nyata. Guna memastikan keberlanjutan program jangka panjang, disediakan pula ruang konsultasi lanjutan pasca-pelatihan melalui grup diskusi daring demi membantu mengatasi perbedaan kapasitas adaptasi teknologi di lingkungan bimbingan belajar tersebut.

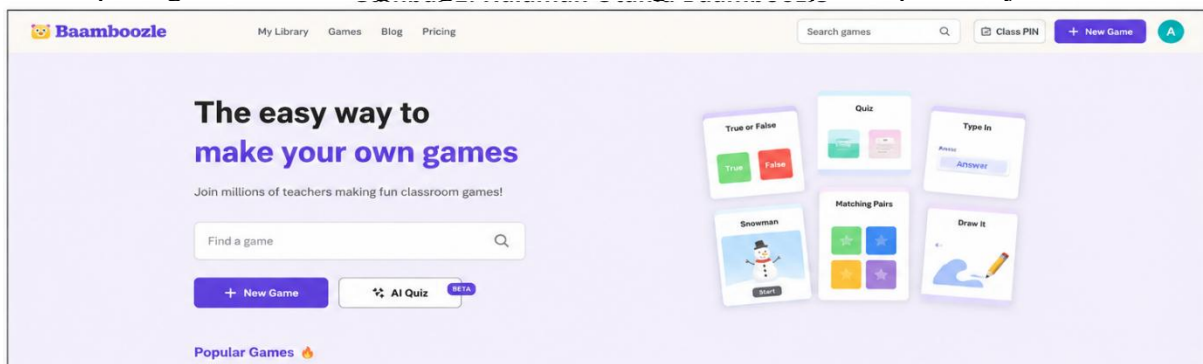
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, diperoleh berbagai hasil yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Adapun hasil kegiatan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

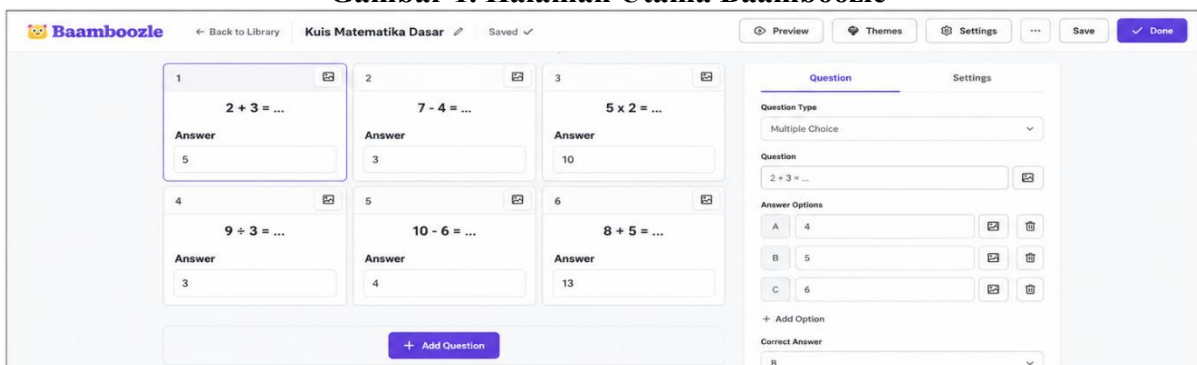
Hasil

Pelaksanaan kegiatan PKM Literasi Digital bagi Guru RA Daarul Wahdah melalui Hasil kegiatan PKM dengan tema “Transformasi Digital Guru Bimbel DLL Course melalui Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Baamboozle” berlangsung dengan lancar, terstruktur, dan mendapatkan respons yang sangat positif dari para peserta. Kegiatan diikuti oleh guru-guru Bimbel DLL Course yang aktif mengajar pada berbagai bidang pelajaran.

Secara umum, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi karena sebagian besar guru belum pernah mendapatkan pelatihan khusus mengenai pemanfaatan platform game edukasi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama satu hari penuh ini menghasilkan beberapa capaian penting, baik dalam peningkatan kompetensi digital guru, keterampilan membuat media pembelajaran interaktif, maupun kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Halaman Utama Baamboozle



Gambar 2. Proses Pembuatan Game Pembelajaran



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Guru Bimbel DLL Course Bagian 1



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Guru Bimbel DLL Course Bagian 2

Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim PKM melakukan observasi dan wawancara singkat kepada peserta terkait penggunaan media pembelajaran digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti presentasi PowerPoint sederhana, latihan soal manual, dan penjelasan langsung tanpa media interaktif.

Melalui kegiatan pelatihan ini, guru mulai memahami pentingnya transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya pada lembaga bimbingan belajar yang dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Peserta memahami bahwa kompetensi digital guru tidak hanya sebatas penggunaan komputer atau internet, tetapi juga mencakup kemampuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif.
2. Mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.
3. Memanfaatkan platform digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
4. Mengelola aktivitas pembelajaran berbasis game edukasi secara efektif.

Berdasarkan hasil evaluasi akhir kegiatan, lebih dari 80% peserta menyatakan mampu memahami penggunaan platform Baamboozle dan siap menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di Bimbel DLL Course.



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Baamboozle

Sesi praktik penggunaan Baamboozle menjadi bagian yang paling menarik bagi peserta. Guru diberikan pelatihan langsung mengenai cara membuat akun, memilih template permainan, membuat kuis, menambahkan gambar, menyusun soal, serta mengatur sistem permainan kelompok.

Setiap peserta berhasil membuat media pembelajaran interaktif sesuai bidang pelajaran masing-masing. Beberapa contoh media yang berhasil dibuat antara lain:

1. Kuis Matematika Dasar
2. Tebak Kosakata Bahasa Inggris
3. Game Edukasi IPA
4. Permainan Cepat Tepat
5. Latihan Soal Interaktif Berbasis Kelompok

Guru menyampaikan bahwa penggunaan Baamboozle membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Tampilan visual yang menarik serta sistem permainan berbasis poin dinilai mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, guru juga mulai memahami konsep pembelajaran berbasis gamifikasi (*gamification learning*) yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aktivitas kompetitif yang sehat dan interaktif.

Pembahasan

Analisis komprehensif mengenai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) terbukti sangat efektif dalam mendongkrak kapabilitas digital para pendidik. Sebelum kegiatan intervensi dilakukan, pengamatan awal mengindikasikan adanya kecenderungan guru yang masih bergantung pada metode pengajaran konvensional seperti presentasi statis dan pengerjaan lembar soal manual. Perubahan pola pikir secara esensial terjadi setelah para peserta mengikuti tahapan pelatihan terstruktur, di mana teknologi tidak lagi dipandang sekadar alat bantu visual pasif melainkan sebagai instrumen interaktif yang mampu merangsang daya kritis siswa. Transformasi digital ini berhasil memperluas wawasan pedagogis para pengajar dalam merancang skenario pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan responsif terhadap tuntutan peradaban modern. Keberhasilan pengondisian ini memicu reposisi peran guru dari sekadar penyampai materi tekstual menjadi pengembang media edukasi berbasis platform digital yang mandiri (Aulia et al., 2023; Rahmah & Kurniawati, 2026; Sadriani et al., 2023).

Secara operasional, pemanfaatan platform *game-based learning* seperti Baamboozle terbukti menjadi alternatif solutif bagi ekosistem lembaga bimbingan belajar yang menuntut dinamika kelas yang tinggi. Antarmuka yang ramah pengguna serta fleksibilitas dalam penyusunan kuis interaktif memungkinkan para tenaga pengajar mengintegrasikan prinsip *gamification* ke dalam materi pelajaran yang rumit. Mekanisme permainan kelompok, perhitungan skor secara otomatis, serta kompetisi akademis yang sehat terbukti secara empiris ampuh dalam meningkatkan fokus perhatian, retensi memori, dan motivasi intrinsik siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan berbasis permainan ini juga mengubah evaluasi kognitif yang semula terkesan kaku dan menakutkan menjadi aktivitas eksploratif yang menyenangkan. Dengan demikian, penguasaan aplikasi kuis interaktif ini menjadi aset metodologis yang sangat berharga dalam memperkuat keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas (Aditiyawarman et al., 2022; Salfadilah et al., 2023; Suwarni et al., 2023).

Dampak positif dari program pendampingan ini juga terlihat nyata pada peningkatan profesionalisme dan rasa percaya diri para pengajar dalam mengeksekusi inovasi pembelajaran



digital. Pembekalan yang diberikan secara bertahap berhasil memicu kreativitas guru untuk memproduksi beragam variasi peraga edukatif digital, seperti tebak kosakata bahasa asing, latihan kuis matematika, hingga simulasi sains interaktif. Pendampingan teknis secara langsung memberikan ruang aman bagi para pendidik untuk mengatasi kecemasan berteknologi serta mengeksplorasi fitur-fitur baru secara optimal. Peningkatan kompetensi ini tidak hanya memperkaya portofolio keterampilan personal guru, melainkan juga menaikkan standar mutu layanan pendidikan pada lembaga bimbingan belajar secara keseluruhan. Guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi akan lebih mudah membangun komunikasi dua arah yang efektif serta relevan dengan gaya belajar generasi digital (Agus et al., 2026; Damayanti et al., 2021; Sustiana et al., 2025)

Meskipun secara umum program pelatihan ini menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan, beberapa keterbatasan teknis dan operasional di lapangan tetap menjadi catatan evaluasi yang penting. Kendala utama yang dijumpai selama sesi praktik berlangsung meliputi fluktuasi stabilitas koneksi internet serta disparitas pemahaman dasar teknologi antarpeserta. Selain itu, keterbatasan durasi pelatihan yang dilaksanakan secara singkat menuntut adanya mekanisme pengawalan yang berkesinambungan agar retensi keterampilan peserta tidak menurun seiring berjalannya waktu. Guna memitigasi hambatan tersebut, tim pelaksana mendistribusikan modul panduan digital serta membuka saluran konsultasi intensif melalui jejaring pesan instan secara berkala. Langkah taktis ini diambil untuk memastikan bahwa proses pengembangan media pembelajaran interaktif tetap dapat berjalan secara mandiri dan konsisten pasca-kegiatan formal berakhir (Mufida, 2026; Nurrachmat et al., 2026; Saputri et al., 2023)

Implikasi teoretis dan praktis dari kegiatan pengabdian ini menegaskan pentingnya kontinuitas program literasi digital bagi para pendidik di luar sektor sekolah formal. Keberhasilan model pelatihan ini memberikan gambaran konkrit bahwa transformasi digital di tingkat akar rumput dapat dicapai melalui pendekatan simulasi terarah dan pendampingan personal. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup evaluasi yang masih berfokus pada persepsi dan kepuasan guru, sehingga dampak jangka panjang terhadap peningkatan nilai akademik siswa belum terukur secara kuantitatif. Oleh karena itu, agenda pengabdian maupun penelitian mendatang disarankan untuk mengintegrasikan evaluasi dampak pembelajaran siswa secara berkala serta meluas ke lembaga pendidikan informal lainnya. Pengembangan skema pelatihan yang berkelanjutan akan menjadi modal utama dalam menciptakan ekosistem pendidikan nasional yang inklusif, adaptif, dan berdaya saing tinggi di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menyimpulkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung terbukti efektif meningkatkan kapabilitas digital pendidik dalam mengoperasikan media *game-based learning*. Pendampingan terstruktur ini berhasil mengubah pola pikir guru dari metode konvensional menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi digital. Pemanfaatan platform kuis interaktif sukses mentransformasi evaluasi kognitif yang kaku menjadi aktivitas belajar kelompok yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan retensi memori peserta didik. Peningkatan profesionalisme dan rasa percaya diri pendidik dalam menciptakan variasi peraga edukatif digital terbukti menaikkan standar mutu layanan bimbingan belajar. Meskipun sempat terkendala fluktuasi koneksi internet dan durasi pelatihan yang terbatas, pengadaan modul serta saluran konsultasi intensif berhasil menjamin keberlanjutan pembuatan media pembelajaran mandiri.



Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain penelitian eksperimen murni dengan pendekatan metode kombinasi yang menyatukan analisis kuantitatif dan kualitatif secara simultan. Eksplorasi riset ke depan perlu mengukur dampak jangka panjang penggunaan media kuis interaktif ini secara langsung terhadap peningkatan indeks prestasi akademik dan ketahanan fokus belajar siswa. Ukuran penarikan sampel amatan hendaknya diperluas secara masif dengan melibatkan beberapa lembaga bimbingan belajar serta sekolah formal lintas daerah guna menaikkan derajat generalisasi data empiris. Peneliti mendatang juga dianjurkan untuk menambahkan variabel pemoderat potensial seperti tingkat literasi digital awal pendidik, efikasi diri, dan ketersediaan infrastruktur siber. Pengondisian pengamatan melalui studi *longitudinal* sangat diperlukan untuk melacak stabilitas ketahanan retensi keterampilan mengajar guru dan konsistensi efektivitas media digital secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Agus, M., Marniati, M., Rimang, S. S., & Karumpa, A. (2026). Peningkatan literasi digital dan kompetensi profesional guru melalui pendampingan terpadu penyusunan perangkat ajar adaptif. *Bagong Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 39–48. <https://doi.org/10.51574/matano.v2i1.4621>
- Aulia, D., Murni, I., & Desyandri, D. (2023). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8, 800–807. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1310>
- Azhar, H., Widayanti, M. J. A., Afifah, N. N., Ratnasari, D., & Dzikrulloh, M. N. (2023). Program bimbingan belajar matematika sebagai upaya memajukan pendidikan anak-anak. *Jurnal Bina Desa*, 4(3), 401–408. <https://doi.org/10.15294/jbd.v4i3.40756>
- Damayanti, R. R., Sumantri, M. S., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2021). Guru sebagai agen of change dalam pendidikan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 960–976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1602>
- Fallo, D. Y. A., Sogen, M. M. B., Toda, A., & Devirsa, I. (2026). Pelatihan media ajar berbasis game edukasi untuk siswa kelas VIII SMPN 15 Kota Kupang. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 3(1), 100–110. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v3i1.739>
- Fantini, E., & Tamba, R. S. (2020). Mediamorfosis edukasi informal online melalui platform digital sebagai peluang bisnis baru. *Majalah Ilmiah Bijak*, 17(1), 114–127. <https://doi.org/10.31334/bijak.v17i1.831>
- Fauzan, R. M., Sujaya, K., & Yusuf, I. (2024). Analisis penggunaan media e-learning mata kuliah kewirausahaan terhadap motivasi belajar mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 1899–1908. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6537>
- Hanafiah, H., Sauri, R. S., Mulyadi, D., & Arifudin, O. (2022). Penanggulangan dampak learning loss dalam meningkatkan mutu pembelajaran pada sekolah menengah atas. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.642>
- Husna, A., Hijriyah, U., & Selvia, D. S. E. (2026). Efektivitas model pembelajaran discovery learning berbantuan card match circle terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqh di MTs Darul Huda Bandar Lampung. *LEARNING: Jurnal*



- Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 1621–1632.
<https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.10864>
- Khusnah, A. A., Alvia, S., Lestari, M., Sulistiawati, I., Ramadhani, N., Hamsiana, H., & Ningsih, S. (2026). Pengembangan Baamboozle sebagai media interaksi multidisiplin SMP. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1052–1060. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10796>
- Maharani, K. A., & Kamalia, P. U. (2026). Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Gimkit terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 1059–1068. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.11338>
- Mufida, D. N. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3 untuk melatih keterampilan proses sains siswa SMP pada pembelajaran IPA materi siklus air. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 950–964. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.10021>
- Netanya, N., Hidayat, T., Iksam, I., Wahyuningsih, T., & Muhlis, M. (2026). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui model STAD di sekolah dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 1211–1221. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10933>
- Nurrachmat, A. D., Putra, C. A., & Suyati, E. S. (2026). Development of microsite-based learning media (Huma Itah) for English subject at SMPN. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 1845–1854. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.11682>
- Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa tingkat SMA di bimbingan belajar Ruangguru. *The Journal of Learning and Technology*, 3(1), 48–57. <https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859>
- Rahmah, S. A., & Kurniawati, D. (2026). Pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning berbantuan website wizer.me pada materi kesetimbangan kimia fase F SMA/MA. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1203–1216. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10804>
- Sadriani, A., Ahmad, M. R. S., & Arifin, I. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Safitri, E. F., & Sudibyo, E. (2026). Penerapan model kooperatif TGT berbantuan media question card untuk meningkatkan hasil belajar kognitif murid SMP. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 872–885. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9954>
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot sebagai media penilaian kognitif berbasis HOTS di sekolah dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v6i1.9791>
- Saputri, E. D., Yudiono, U., & Walipah, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif ekonomi berbasis telegram bot. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 210–219. <https://doi.org/10.21067/jrpe.v8i2.9174>
- Sustiana, M., Abdurrahmansyah, A., Amalia, N., & Yolanda, K. (2025). Meningkatkan kompetensi guru untuk mewujudkan pendidikan berkualitas. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 90–100. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4128>



- Suwarni, S., Lubna, L., Aimang, H. A., Cakranegara, P. A., & Pratama, D. (2023). Quizizz gamification of student learning attention and motivation. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1369–1376. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3215>
- Wardoyo, C., Satrio, Y. D., Narmaditya, B. S., & Wibowo, A. (2021). Do technological knowledge and game-based learning promote students achievement: Lesson from Indonesia. *Heliyon*, 7(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08467>