

OPTIMALISASI MEDIA BERBASIS GAME MELALUI WORKSHOP GIMKIT BAGI KOMUNITAS BELAJAR GURU SMP

Heru Kuswanto^{1)*}, Susi Ratnawati²⁾, Muhammad Hanif³⁾

Universitas PGRI Madiun

¹⁾heru.kuswanta@gmail.com, ²⁾susiratnawati73@gmail.com, ³⁾hanif@unipma.ac.id

Histori artikel

Received:
01 Juni 2025

Accepted:
23 November 2025

Published:
27 November 2025

Abstrak

Pembelajaran berbasis game semakin berkembang sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Namun, pemanfaatan media teknologi berbasis game masih belum banyak dikuasai oleh guru di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis game melalui workshop yang memanfaatkan platform Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif. Mitra dalam program pengabdian ini adalah komunitas belajar Edu-Station BI-20, yang mencakup lima sekolah, yaitu SMPN 2 Madiun, SMPN 3 Madiun, SMPN 4 Madiun, SMPN 11 Madiun, serta SMP Bakti Ibu Madiun. Kegiatan ini melibatkan berbagai pihak, termasuk pengawas SMP, kepala sekolah, serta para guru. Metode yang digunakan adalah workshop guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan Gimkit sebagai media pembelajaran yang interaktif. Hasil analisis mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran Gimkit mengalami peningkatan signifikan, dari 2,59 (kategori rendah) menjadi 4,57 (kategori sangat tinggi). Selain itu, guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Implikasi dari pengabdian ini menunjukkan bahwa workshop berbasis komunitas dapat mempercepat adopsi metode pembelajaran inovatif serta mendorong kolaborasi antar sekolah.

Kata Kunci: Game, Gimkit, Inovasi Pembelajaran, Komunitas Belajar, Workshop Guru

* Corresponding author: Heru Kuswanto (heru.kuswanta@gmail.com)

PENDAHULUAN

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Selain harus mempertimbangkan karakteristik materi, media yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Saat ini, siswa sekolah menengah terdiri dari generasi Z dan generasi Alpha, yang tumbuh di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital. Karena telah terbiasa berinteraksi dengan teknologi digital sejak dini, guru perlu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan selaras dengan kebutuhan siswa dalam proses belajar di kelas., (Pratiwi et al., 2024).

Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran saat ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa serta rendahnya partisipasi mereka dalam proses belajar. Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran saat ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa serta rendahnya partisipasi mereka dalam proses belajar. Beberapa faktor dapat berkontribusi terhadap kondisi ini, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran yang tidak selaras dengan karakteristik peserta didik. Karena siswa sekolah menengah saat ini memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi serta motivasi mereka dalam belajar.

Metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan memberikan berbagai manfaat penting dalam dunia pendidikan. Pertama, penggunaan game sebagai sarana pembelajaran mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik lebih mudah terlibat dalam proses belajar secara aktif. Selain itu, model pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, analisis, serta kreativitas. Melalui tantangan yang diberikan dan umpan balik langsung atas kinerja mereka, siswa memiliki kesempatan untuk memperdalam dan memperluas pemahamannya secara lebih efektif, (Khairani et al., 2023). Metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dan melibatkan siswa dalam penggunaan teknologi digital terbukti meningkatkan motivasi mereka untuk melanjutkan proses belajar dibandingkan dengan pendekatan konvensional., (Andari, 2020).

Gimkit menawarkan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengakses latihan soal secara mandiri di rumah maupun dalam sesi pembelajaran langsung di kelas. Salah satu fitur unggulannya adalah Kit, yaitu kumpulan soal yang dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Guru memiliki fleksibilitas dalam

memilih berbagai jenis permainan untuk menyajikan Kit, sehingga siswa dapat belajar dan memahami konsep dengan cara yang menyenangkan dan menantang, (Pratiwi et al., 2024).

Mabar (Main Bareng) Gimkit memungkinkan pendidik dapat mengintegrasikan Gimkit sebagai media untuk menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan interaktif. Dengan metode ini, peningkatan hasil belajar siswa diharapkan tercapai melalui pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik. Selain itu, penggunaan Gimkit juga mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan literasi digital.

Berbagai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media gimkit dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Athar Zaif Zairozie (Motivasi et al., n.d.), Zumrotus Sa`diyah dkk (Sa`diyah et al., 2024), Tarmi E. Nenometa (Nabilah et al., 2023), Friendha Yuanta (Yuanta et al., 2025), Tresna Hamidah Agustina dkk (Agustina et al., 2024), Hofi Hannan Ar Rosyid (Professionalism et al., 2025), Nurtisa Amelia (Pokhrel, 2024), Siti Badriah & Trisna Levia (Keislaman, n.d.), Muhammad Rizky Ramadhan (Ramadhan, 2024), dan Muhammad Aidil Fitriyah dkk (Fitriyah et al., 2025).

Namun, masih banyak guru yang belum mahir mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran. Hal ini disebabkan minimnya pelatihan, keengganan terhadap perubahan, dan beban kerja tinggi yang menghambat pengembangan kompetensi mereka. Padahal, kompetensi guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, yang juga memberikan pengaruh terhadap kualitas pendidikan. Guru yang berkompeten dapat membuat pembelajaran interaktif, menarik, sehingga keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa menjadi tinggi, demikian sebaliknya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, program pengabdian masyarakat ini diselenggarakan untuk mengembangkan keahlian guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis game melalui lokakarya yang memanfaatkan platform Gimkit. Workshop ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan teknis dan pedagogis yang diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan Gimkit secara optimal dalam proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode workshop, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis game melalui platform Gimkit. Judul Workshop adalah Mabar Gimkit Tingkatkan Hasil Belajar. Mabar merupakan akronim dari main bareng, karena gimkit adalah platform pembelajaran berbasis game/ permainan yang dimainkan secara kolaboratif. Workshop ini tidak hanya memberikan teori, tetapi juga disertai dengan demonstrasi langsung dari narasumber serta praktik intensif yang memungkinkan peserta untuk menerapkan ilmu yang didapat secara langsung.

Kegiatan ini melibatkan komunitas belajar Edu-Station BI-20, yang terdiri dari lima sekolah di Madiun, yaitu: SMPN 2 Madiun, SMPN 3 Madiun, SMPN 4 Madiun, SMPN 11 Madiun, SMP Bakti Ibu Madiun. Komunitas Belajar (Kombel) Edu Station berdiri semenjak bulan Agustus 2024. Pengabdian/ penulis bertindak sebagai Ketua dari kombel tersebut. Kegiatan kombel dilakukan secara rutin setiap 2 bulan sekali, dan workshop Mabar Gimkit Tingkatkan Hasil Belajar ini merupakan kegiatan yang ke-4. Workshop ini diikuti oleh pengawas, kepala sekolah dan guru perwakilan dari masing-masing sekolah, dengan jumlah peserta sekitar 3-5 orang per sekolah. Melalui pendekatan berbasis komunitas, program ini diharapkan dapat mempercepat adopsi metode pembelajaran inovatif serta mendorong kolaborasi antar sekolah. Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan Gimkit, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, sehingga berdampak positif pada kualitas pendidikan di tingkat SMP.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada Rabu, 30 April 2025, bertempat di SMP Negeri 11 Madiun, yang telah dipilih sebagai lokasi sentral untuk kegiatan workshop. Narasumber adalah Ibu Sri Sunarni, S.Pd. Beliau adalah pemenang lomba inovasi pembelajaran sebagai juara 2 tingkat kota Madiun tahun 2024. Jadi, materi workshop ini sudah tervalidasi di tingkat kota Madiun. Tahapan pelaksanaan kegiatan yaitu:

1. Sesi dimulai dengan pengantar konsep pembelajaran berbasis game, dilanjutkan penjelasan mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam dunia pendidikan. Peserta juga diperkenalkan pada platform Gimkit, termasuk fitur-fitur utamanya, dan manfaatnya untuk proses pembelajaran.
2. Demonstrasi Penggunaan Gimkit oleh Narasumber
Narasumber memberikan demonstrasi langsung mengenai cara menggunakan Gimkit, mulai dari membuat akun, merancang kuis interaktif, hingga fitur gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi siswa.

3. Praktik Mandiri Pembuatan Soal di Gimkit

- 1) Guru diberikan kesempatan untuk membuat soal sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.
- 2) Setiap guru mengembangkan kuis interaktif yang nantinya dapat digunakan dalam kelas mereka.

4. Simulasi dan Implementasi Gimkit

Guru melakukan simulasi dan uji coba Gimkit secara berpasangan, memainkan kuis yang telah mereka buat sendiri. Ini memungkinkan mereka merasakan langsung pengalaman pembelajaran berbasis game, mirip dengan apa yang akan dialami siswa.

5. Refleksi dan Kesimpulan

Evaluasi dan diskusi mengenai efektivitas metode serta tantangan yang dihadapi dalam penerapannya dan penyampaian saran serta rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan pembelajaran berbasis game di masing-masing sekolah.

Metode workshop ini dirancang untuk memastikan peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memperoleh keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Melalui pendekatan berbasis komunitas, diharapkan kompetensi guru meningkat serta adopsi teknologi pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah dapat berlangsung lebih cepat.

Workshop ini memberikan keterampilan praktis yang langsung dapat guru terapkan dalam pengajaran, selain pemahaman teori. Pendekatan berbasis komunitas diharapkan meningkatkan kompetensi guru dan mempercepat adopsi inovasi teknologi di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

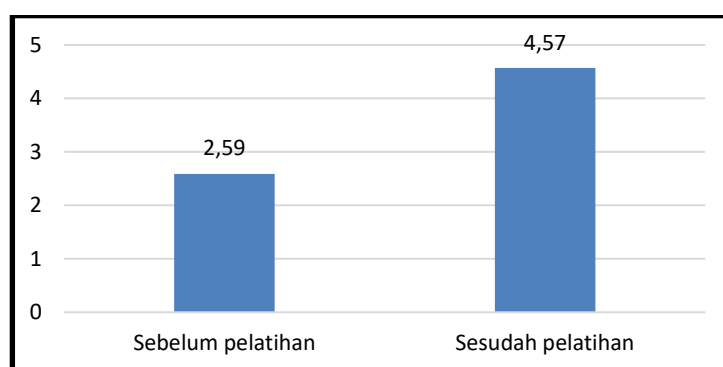
Hasil

Kegiatan workshop pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi berbasis game di kelas. Hasil evaluasi diperoleh melalui kuisisioner dengan skala Likert 1-5 untuk mengukur perkembangan kompetensi peserta sebelum dan sesudah workshop.

Tabel 1. Rerata Keterampilan Guru dalam Menggunakan Gimkit Sebelum dan Sesudah Workshop Guru

Indikator keterampilan gimkit	Rerata sebelum workshop	Rerata setelah workshop
Guru mampu memahami konsep dasar Gimkit sebagai platform pembelajaran berbasis game	2,74	4,58
Guru mampu login dan mengatur pengaturan dasar di Gimkit.	2,63	4,47
Guru mampu membuat kuis atau aktivitas pembelajaran menggunakan Gimkit.	2,74	4,53
Guru mampu menyesuaikan konten kuis di Gimkit agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.	2,47	4,63
Guru mampu menggunakan fitur-fitur interaktif di Gimkit untuk meningkatkan keterlibatan siswa.	2,68	4,63
Guru mampu mengintegrasikan Gimkit ke dalam rencana pembelajaran Guru.	2,58	4,58
Guru mampu memandu siswa dalam menggunakan Gimkit selama proses pembelajaran.	2,58	4,58
Guru mampu mengevaluasi hasil pembelajaran siswa berdasarkan laporan yang dihasilkan oleh Gimkit.	2,53	4,53
Guru mampu mengatasi kendala teknis yang muncul saat menggunakan Gimkit dalam pembelajaran.	2,58	4,47
Guru mampu memanfaatkan Gimkit untuk mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat di antara siswa.	2,42	4,68
Rerata	2,59	4,57
Predikat	rendah	sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 1 di atas diperoleh informasi bahwa rerata keterampilan guru sebelum workshop berada pada skor 2,59 yang termasuk dalam kategori rendah menurut skala Likert. Setelah workshop, rata-rata skor meningkat menjadi 4,57, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa workshop berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif. Sedangkan grafik peningkatan rerata skor keterampilan menggunakan gimkit sebelum dan sesudah workshop dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Rerata Skor Keterampilan Menggunakan Gimkit Sebelum dan Sesudah Workshop

Grafik tersebut menunjukkan lonjakan signifikan dalam keterampilan guru setelah mengikuti workshop, mengkonfirmasi efektivitas pendekatan berbasis komunitas dalam meningkatkan adopsi teknologi pembelajaran inovatif. Beberapa poin utama yang diperoleh dari refleksi peserta sebagai berikut:

1. Seluruh peserta menyatakan senang dengan workshop Gimkit.
2. Seluruh peserta mampu berkolaborasi praktik membuat soal-soal dengan media gimkit.
3. Seluruh peserta mampu praktik memainkan gimkit yang telah dibuat secara berkelompok.
4. Seluruh peserta berencana mempraktikkan gimkit untuk pembelajaran di kelas.
5. Setelah workshop, peserta mempraktikkan di sekolah masing-masing.



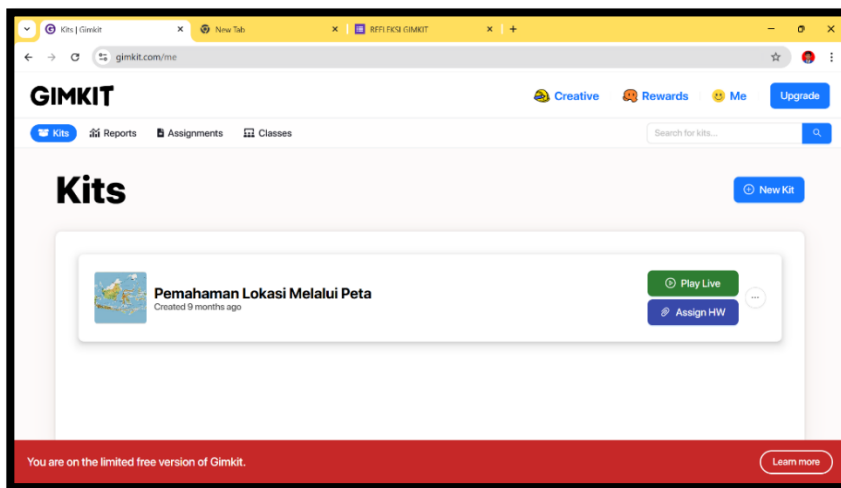
Gambar 2. Pengenalan Konsep Gimkit sebagai Platform Pembelajaran Berbasis Game



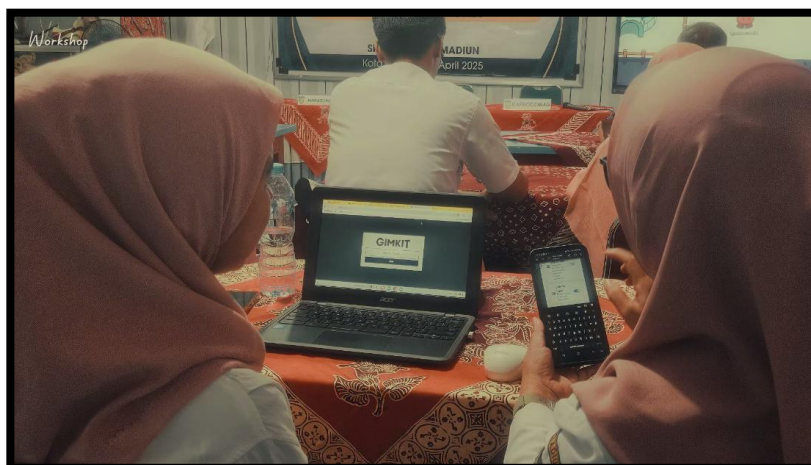
Gambar 3. Demonstrasi Pembuatan dan Cara Memainkan Gimkit



Gambar 4. Praktik Mandiri Membuat Media Gimkit Didampingi Narasumber



Gambar 5. Contoh Gimkit Hasil Praktik Peserta



Gambar 6. Simulasi dan Uji Coba Gimkit dalam Kelompok

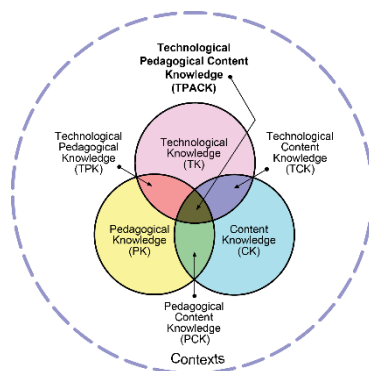
Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa workshop berbasis komunitas dengan metode demonstrasi dan praktik langsung merupakan strategi yang efektif dalam mempercepat adopsi teknologi pembelajaran berbasis game. Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam memanfaatkan Gimkit, pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Pembahasan

Hasil dari kegiatan workshop ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif. Sebelumnya, banyak guru kesulitan memanfaatkan teknologi. Namun, setelah workshop, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan mereka. Peningkatan kompetensi penggunaan Gimkit dari skor 2,9 (rendah) menjadi 4,57 (sangat tinggi) ini membuktikan efektivitas workshop yang dilakukan. Metode workshop dengan pendekatan demonstrasi dan praktik langsung terbukti efektif dibandingkan sekadar penyampaian materi secara teoritis. Guru tidak hanya belajar teori tetapi juga langsung mempraktikkan penggunaan Gimkit dan mengalami gamifikasi dari sudut pandang siswa.

Hasil ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Nur Hikmah (2023) bahwa workshop guru dapat terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memproduksi media gamifikasi untuk pembelajaran bagi siswa menengah atas yang memiliki ketertarikan pada game. Workshop gamifikasi telah berhasil dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan kesiapan peserta dalam menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, (Nurhikmah; et al., 2023). Selain itu, Mursalin (2024) mengemukakan bahwa lokakarya Gimkit meningkatkan kompetensi calon guru dalam membuat pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif. Ini juga berkorelasi dengan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa, serta pemahaman konsep yang lebih baik. Dampaknya, guru mampu mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, (Fonna et al., 2024).

Keahlian guru dalam memadukan teknologi dengan proses pembelajaran dikenal dengan istilah Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), (Sonny Rohimat et al., 2023). Hubungan antara guru dan konsep TPACK dapat diamati pada Gambar 7.



Gambar 7. Konsep TPACK

Workshop berbasis komunitas memberikan manfaat yang lebih luas karena memiliki potensi untuk diterapkan di beberapa sekolah mitra, yaitu lima sekolah yang tergabung dalam Komunitas Belajar Edu Station BI-20. Workshop berbasis komunitas dapat mempercepat adopsi teknologi pembelajaran karena guru mendapatkan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan bekerja sama dalam mengatasi tantangan yang dihadapi.

Walaupun hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan guru, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan akses dan kesiapan teknologi: Tidak semua sekolah memiliki infrastruktur yang memadai untuk menerapkan Gimkit secara optimal dalam pembelajaran sehari-hari.
2. Variasi dalam adopsi teknologi: Beberapa guru mungkin membutuhkan workshop tambahan untuk lebih memahami cara mengembangkan materi berbasis game yang sesuai dengan kurikulum.

Namun, hasil dari workshop ini memberikan implikasi penting, yaitu bahwa workshop berbasis komunitas dapat menjadi solusi efektif dalam mempercepat adopsi metode pembelajaran inovatif serta meningkatkan kolaborasi antar sekolah. Dengan demikian, model workshop ini dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut guna peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

KESIMPULAN

Kegiatan workshop pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran berbasis game telah berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi edukatif. Workshop ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tetapi juga pengalaman langsung yang memungkinkan guru merasa lebih percaya diri dalam

menerapkan Gimkit di kelas. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru, dari kategori rendah menjadi sangat tinggi berdasarkan skala Likert, yang menegaskan efektivitas pendekatan berbasis komunitas dalam pengembangan kompetensi.

Keberhasilan workshop ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, workshop berbasis komunitas terbukti sebagai strategi yang mampu mempercepat adopsi teknologi pendidikan serta memperkuat kolaborasi antar sekolah. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang mengutamakan demonstrasi dan praktik langsung lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan keterampilan guru. Implikasi dari kegiatan ini menyoroti pentingnya keberlanjutan workshop sejenis, baik melalui pendampingan lanjutan maupun pengembangan modul pembelajaran berbasis game lainnya. Selain itu, peningkatan infrastruktur serta kesiapan teknologi di sekolah menjadi aspek krusial untuk memastikan kelangsungan penerapan metode pembelajaran berbasis game. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya berdampak langsung pada peningkatan kompetensi guru tetapi juga berkontribusi terhadap inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 1475–1484.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–145. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., & Armita, D. (2024). Workshop penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika untuk mahasiswa calon guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30–37.
- Fitrisyah, M. A., Windarti, R., & Kurniadi, E. (2025). Peningkatan hasil belajar matematika kelas XI SMA menggunakan Gimkit pada materi fungsi nilai mutlak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 8(1), 9–15.
- Hakim, A. R., & Putra, R. A. (2023). Gamifikasi sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran digital di SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 145–158. <https://doi.org/10.36765/jtppi.v11i2.2241>

- Hannan, H., Rosyid, A., & Wonorahardjo, S. (2025). Inovasi pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit pada materi Hindu-Buddha kelas VII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPS*, 3(1), 203–210. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- Keislaman, J. (2022). Slamika. *Jurnal Studi Keislaman*, 7, 156–168.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran berbasis game: Manfaat, tantangan, dan strategi implementasi. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1–6.
- Kumar, A., & Rao, D. (2021). Game-based learning and learner engagement: A systematic review. *International Journal of Educational Technology*, 18(4), 77–93. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1960339>
- Motivasi, D. A. N., Siswa, B., Di, K., & Nu, S. M. P. (n.d.). Pengaruh permainan Gimkit terhadap self-efficacy. *Jurnal Riset Teknologi Pembelajaran*.
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirawati, L. B. (2023). Pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Nurhikmah, Aswan, D., Asrul Bena, B. N., & Malik Ramli, A. (2023). Workshop gamifikasi dalam pembelajaran sekolah menengah atas. *CARADDE: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(1), 146–155.
- Prasetya, D., & Lestari, S. (2023). Profesionalisasi guru melalui workshop teknologi pembelajaran interaktif. *Jurnal Penguatan Kompetensi Guru*, 4(2), 55–63.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, J., Junda, M., & Marzuki, N. I. (2024). Workshop pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game bagi guru sekolah menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76.
- Ramadhan, M. R. (2024). Pengaruh penggunaan model pembelajaran ECIRR berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 di SDN Sobrah Wungu Madiun. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 604–609.
- Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (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>
- Sa'diyah, Z., Rofi'ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit pada mata pelajaran IPAS siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 66–80.

- Suryani, N., & Hendrawan, D. (2024). Implementasi game-based learning untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Digital*, 5(1), 33–42.
- Wahyudi, A., & Prasetyo, B. (2022). Efektivitas platform Gimkit terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 9(3), 201–210.
- Yuanta, F., Listiana, N., Hutami, D., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Tomaso, Y. B. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit materi perkalian kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 920–926.