



Pelatihan Pemanfaatan Media Digital Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru

Herman Didipu¹, Yunus Dama², Fidya Rauf³, Meicen F. Bauang⁴, Dewi Pusfita⁵, Elisa Ahmad⁶, Herald Manete⁷

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

E-mail: herman.didipu@ung.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 01, 2026
Revised January 09, 2026
Accepted January 10, 2026

Keywords:

Digital Media Training, Digital Learning, Interactive Quizzes, Gamification, Teachers, Educational Technology.

ABSTRACT

The implementation of digital media training is a strategic step in efforts to improve teachers' professional competencies, particularly in integrating technology into learning activities. This activity was held at SMP Negeri 13 Gorontalo on December 16, 2025, at 1:00 p.m. WITA through collaboration between a team of students from Gorontalo State University and the school as a partner in the activity. This training aimed to equip teachers with conceptual understanding and practical skills in utilizing gamification-based digital learning platforms, namely Quizizz and Genially. The methods used included preparation, coordination, delivery of material through interactive lectures, demonstrations, simulations, and hands-on practice. The results of the activity showed that 20 out of 42 teachers (90.5%) were able to develop interactive quizzes using Quizizz, while 20 teachers (81%) successfully designed learning content through Genially in a relatively limited time. The high level of participation, enthusiasm of participants, and positive responses indicate that this training is effective in improving teachers' pedagogical digital literacy. Through this activity, it is hoped that teachers can implement more interactive and innovative learning that is in line with the demands of the Merdeka Curriculum and the needs of students in the digital era.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received January 01, 2026
Revised January 09, 2026
Accepted January 10, 2026

Keywords:

Pelatihan Media Digital, Pembelajaran Digital, Kuis Interaktif, Gamifikasi, Guru, Teknologi Pendidikan.

ABSTRACT

Pelaksanaan pelatihan media digital merupakan langkah strategis dalam upaya peningkatan kompetensi profesional guru, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini diselenggarakan di SMP Negeri 13 Gorontalo pada 16 Desember 2025 pukul 13.00 WITA melalui kerja sama antara tim mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo dan pihak sekolah sebagai mitra kegiatan. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan pemahaman konseptual serta keterampilan aplikatif dalam memanfaatkan platform pembelajaran digital berbasis gamifikasi, yaitu Quizizz dan Genially. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, koordinasi, penyampaian materi melalui ceramah interaktif, demonstrasi, simulasi, serta praktik secara langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 20 dari 42 guru (90,5%) mampu mengembangkan kuis interaktif menggunakan Quizizz, sementara 20 guru (81%) berhasil merancang konten pembelajaran melalui Genially dalam waktu yang relatif terbatas. Tingginya tingkat partisipasi, antusiasme peserta, dan respons positif yang diberikan mengindikasikan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan literasi digital pedagogis guru. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru dapat mengimplementasikan pembelajaran yang



lebih interaktif, inovatif, dan selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka serta kebutuhan peserta didik di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Herman Didipu¹
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
E-mail: herman.didipu@ung.ac.id

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memicu perubahan fundamental dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dalam konteks ini, guru tidak lagi hanya dituntut untuk menguasai substansi materi ajar, tetapi juga memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi secara pedagogis guna mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan berorientasi pada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya yang menerapkan prinsip gamifikasi yakni penggunaan elemen permainan dalam ranah nonpermainan telah terbukti berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar, tingkat keterlibatan, serta pemahaman konseptual siswa (Sailer & Homner, 2020).

Kendati demikian, kondisi faktual di lapangan menunjukkan bahwa adopsi teknologi dalam praktik pembelajaran masih relatif terbatas. Hasil observasi awal di SMP Negeri 13 Gorontalo mengindikasikan bahwa hingga akhir tahun 2025 belum pernah dilaksanakan pelatihan media digital yang secara khusus ditujukan bagi guru. Selain itu, sebagian besar guru (78%) masih mengandalkan pendekatan pembelajaran konvensional. Temuan ini diperkuat oleh data rapor semester ganjil tahun 2024 yang memperlihatkan rata-rata capaian nilai ulangan harian sebesar 70, dengan persentase siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 mencapai 32%, yang mencerminkan rendahnya tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, tim mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “Tutorial Pemanfaatan Kuis Interaktif dan Gamifikasi untuk Pembelajaran”. Kegiatan ini disusun dengan mengacu pada kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang menekankan pentingnya keterpaduan antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006). Platform *Quizizz* dan *Genially* dipilih sebagai media pelatihan karena kemudahan akses, kekuatan fitur gamifikasi yang dimiliki, serta kesesuaiannya dengan penerapan pembelajaran diferensiatif dalam Kurikulum Merdeka.

METODE

Kegiatan pengabdian ini diselenggarakan di SMP Negeri 13 Gorontalo pada Selasa, 16 Desember 2025, mulai pukul 13.00 WITA. Sasaran kegiatan mencakup seluruh guru aktif yang berjumlah 42 tetapi yang ikut hanya 20 orang. Penetapan peserta dilakukan melalui koordinasi dengan kepala sekolah dengan mengedepankan prinsip inklusivitas agar seluruh guru memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.



Pendekatan pelaksanaan pengabdian mengadopsi model *participatory action research* (PAR) yang dilaksanakan secara bertahap. Tahap persiapan berlangsung pada 20 November hingga 15 Desember 2025, meliputi koordinasi awal dengan pihak sekolah, pengurusan perizinan, penyusunan modul pelatihan, serta uji coba terhadap platform digital yang akan digunakan.

Tahap pelaksanaan kegiatan mencakup beberapa bentuk aktivitas, yaitu penyampaian materi melalui ceramah interaktif mengenai konsep gamifikasi, kerangka TPACK, dan urgensi pembelajaran berbasis digital; demonstrasi pembuatan kuis interaktif menggunakan Quizizz serta pengembangan konten pembelajaran melalui Genially; simulasi pembelajaran dengan melibatkan peserta sebagai “siswa” agar memperoleh pengalaman langsung dalam mengikuti kuis berbasis gamifikasi; serta praktik mandiri yang memungkinkan setiap guru membuat akun dan menghasilkan produk digital berupa kuis dan konten pembelajaran. Kegiatan ditutup dengan sesi diskusi dan evaluasi yang berfokus pada refleksi serta umpan balik berdasarkan hasil praktik peserta.

Penerapan metode tersebut sejalan dengan teori *experiential learning* (Kolb, 1984) dan prinsip *learning by doing* (Dewey dalam Surahman & Fauziati, 2021) yang menegaskan bahwa penguasaan keterampilan teknologi akan lebih optimal apabila diperoleh melalui keterlibatan dan pengalaman langsung.

Keberhasilan kegiatan diukur melalui sejumlah indikator, yaitu minimal 90% peserta mampu menyusun kuis interaktif menggunakan Quizizz, sekurang-kurangnya 80% peserta dapat mengembangkan konten pembelajaran melalui Genially, serta sedikitnya 85% peserta menyatakan adanya peningkatan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Proses evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap produk hasil praktik peserta, bukan semata-mata berdasarkan angket persepsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Kegiatan

Melakukan Koordinasi Dengan Lembaga Mitra. Persiapan kegiatan turun lapangan pelatihan media digital di SMP Negeri 13 Gorontalo diawali dengan melakukan koordinasi bersama lembaga mitra. Koordinasi awal ini dilaksanakan pada tanggal 20 November dengan mengunjungi langsung SMPN 13 Gorontalo. Pada kesempatan tersebut, kami menyampaikan maksud dan tujuan kedatangan kami, yaitu untuk menanyakan kemungkinan pelaksanaan kegiatan pelatihan media digital di sekolah tersebut. Selain itu, kami juga menggali informasi terkait apakah sebelumnya sudah pernah ada mahasiswa yang melaksanakan kegiatan serupa.

Berdasarkan hasil koordinasi yang dilakukan, pihak SMPN 13 Gorontalo menyampaikan bahwa hingga saat itu belum pernah ada mahasiswa yang melaksanakan kegiatan pelatihan media digital di sekolah tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan media digital masih sangat dibutuhkan sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan keterampilan pemanfaatan teknologi digital dalam lingkungan sekolah. Pihak sekolah menyambut baik rencana kegiatan yang kami ajukan dan memberikan arahan agar kami terlebih dahulu mengantarkan surat izin resmi sebagai salah satu persyaratan administrasi sebelum kegiatan dapat dilaksanakan.

B. Mengurus Surat Izin Pelaksanaan

Menindaklanjuti arahan tersebut, kami kemudian mengurus surat izin pelaksanaan kegiatan melalui fakultas. Proses pengurusan surat izin ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran karena harus melalui beberapa tahapan administrasi. Setelah menunggu



beberapa waktu, surat izin pelaksanaan kegiatannya akhirnya dikeluarkan oleh pihak fakultas pada tanggal 2 Desember. Surat tersebut menjadi dasar resmi bagi kami untuk melaksanakan kegiatan turun lapangan di SMPN 13 Gorontalo.

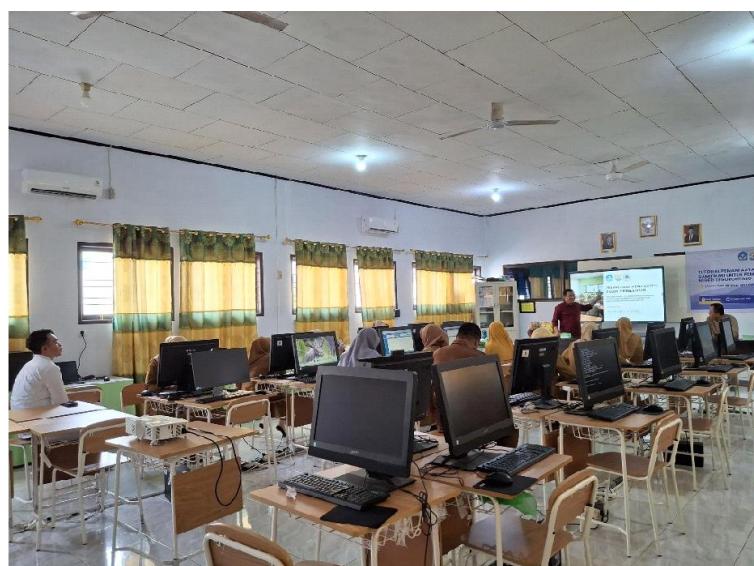
Pada tanggal 3 Desember, kami kembali mendatangi SMPN 13 Gorontalo untuk mengantarkan surat izin tersebut. Surat izin kemudian diproses oleh pihak sekolah dan menunggu persetujuan dari pimpinan sekolah. Setelah melalui proses peninjauan, surat izin pelaksanaan kegiatan akhirnya disetujui atau di-ACC oleh pihak sekolah pada tanggal 10 Desember. Persetujuan ini menjadi langkah penting yang menandai bahwa kegiatan dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana.

Sebagai bentuk kesiapan dan tanggung jawab, kami kembali mengunjungi sekolah pada tanggal 12 Desember untuk melakukan koordinasi lanjutan. Kunjungan ini bertujuan untuk memastikan kembali jadwal, teknis pelaksanaan, serta kesiapan pihak sekolah dalam menerima kegiatan pelatihan media digital. Melalui diskusi dan kesepakatan bersama, kami dan pihak sekolah sepakat bahwa kegiatan pelatihan media digital akan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 16 Desember. Dengan adanya kesepakatan tersebut, kami merasa lebih siap dan yakin untuk melaksanakan kegiatan turun lapangan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

C. Pelaksanaan Kegiatan

1. Pemateri pertama

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh ketua tim Herman Didipu. Materi yang disampaikan membahas tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Pada sesi ini dijelaskan bahwa penggunaan media digital menjadi hal penting karena cara belajar siswa terus berkembang seiring perubahan zaman. Media digital dipahami sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menyajikan materi secara lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Selain itu, media digital juga memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, memperluas akses sumber belajar, serta mendukung keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam penyampaian materi ini juga diperkenalkan konsep pembelajaran berbasis TPACK sebagai kerangka yang mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan materi pembelajaran.



Gambar 1. Penyampaian Materi Pertama



2. Pemateri kedua (*Quiz Whizzer*)

Kegiatan pelatihan media digital di SMP Negeri 13 Gorontalo diawali dengan kegiatan awal berupa simulasi bermain kuis yang telah disiapkan oleh tim pelaksana. Pada tahap ini, peserta diajak untuk langsung merasakan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran digital berbasis gim. Narasumber membagikan tautan, kode, dan kode QR kuis kepada peserta, kemudian peserta diminta untuk bergabung dan mengikuti permainan kuis secara bersama-sama. Melalui simulasi ini, suasana kegiatan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta mampu menarik perhatian peserta sejak awal kegiatan.

Setelah simulasi kuis selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai inovasi media pembelajaran berbasis gim, khususnya penggunaan *Quiz Whizzer*. Narasumber menjelaskan bahwa *Quiz Whizzer* merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang digunakan untuk membuat dan memainkan kuis secara daring. Media ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan kompetitif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Selanjutnya, narasumber memaparkan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *Quiz Whizzer*. Beberapa kelebihan *Quiz Whizzer* antara lain bersifat interaktif dan menyenangkan, mudah digunakan, dapat mengatur waktu menjawab soal, memberikan umpan balik secara langsung, serta dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Selain itu, hasil permainan tersimpan dan dapat diakses kembali, serta pengguna dapat menambahkan pilihan jawaban sesuai kebutuhan. Adapun kekurangan dari *Quiz Whizzer* yaitu membutuhkan koneksi internet yang stabil, tidak semua perangkat mendukung dengan baik, beberapa fitur hanya tersedia pada versi berbayar, serta adanya keterbatasan jumlah peserta dalam satu permainan gim.

Setelah memahami gambaran umum *Quiz Whizzer*, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur yang tersedia dalam website tersebut. Fitur *New Quiz* digunakan untuk membuat kuis baru, sedangkan fitur *Quizzes* berfungsi untuk menyimpan kuis yang telah dibuat agar dapat diakses kembali atau diedit. Fitur *Maps* memungkinkan pengguna membuat peta atau arena permainan, sementara fitur *Question Bank* digunakan untuk menyimpan soal-soal agar mudah digunakan kembali. Selain itu, terdapat fitur *Avatar* untuk memilih karakter permainan, fitur *Group* untuk mengundang rekan bergabung dalam pembuatan kuis, fitur *Active* untuk melihat permainan yang sedang berlangsung, fitur *Reports* untuk melihat hasil permainan, serta fitur *Browse* untuk mencari dan menggunakan kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain.

Setelah pemaparan fitur, kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan cara menggunakan website *Quiz Whizzer*. Peserta dipandu untuk masuk ke situs *Quiz Whizzer* dan membuat akun dengan mengklik menu get started, kemudian mengisi data akun atau menggunakan akun *Google* hingga proses pendaftaran selesai.

Kegiatan berikutnya adalah praktik pembuatan kuis menggunakan *Quiz Whizzer*. Peserta diarahkan untuk mengklik menu create quiz, mengisi seluruh kolom yang tersedia, kemudian melanjutkan dengan menambahkan pertanyaan. Peserta dapat memilih jenis soal, menuliskan soal dan jawaban, menambahkan pilihan jawaban, serta mengatur waktu pengerjaan soal. Setelah seluruh soal selesai dibuat, kuis disimpan dan siap digunakan.

Tahap akhir dari sesi praktik adalah simulasi penggunaan fitur gim pada *Quiz Whizzer*. Peserta dipandu untuk memulai kuis dengan memilih mode permainan, menentukan peta atau arena permainan, memilih avatar, serta memulai gim. Selanjutnya, tautan, kode, atau kode QR dibagikan kepada peserta untuk bergabung dalam permainan. Selama permainan berlangsung, pengajar dapat mengatur waktu permainan serta



memantau hasil kuis, termasuk melihat peringkat nilai peserta dan jumlah soal yang dijawab benar maupun salah.

Melalui rangkaian kegiatan yang sistematis, mulai dari simulasi awal, penyampaian materi, hingga praktik dan simulasi penggunaan *Quiz Whizzer*, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis gim. Diharapkan, pelatihan ini dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa di SMP Negeri 13 Gorontalo.



Gambar 2. Materi kedua (*Quiz Whizzer*)

3. Pemateri ketiga (*Genially*)

Materi ketiga dalam rangkaian kegiatan pelatihan media digital difokuskan pada penggunaan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran kuis interaktif. Kegiatan ini diawali dengan salam pembukaan oleh pemateri. Serta menyampaikan maksud dan tujuan penyampaian materi, yaitu memberikan pemahaman kepada peserta mengenai pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran digital yang inovatif, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Sebelum memasuki sesi tutorial pembuatan kuis menggunakan aplikasi *Genially*, pemateri terlebih dahulu mengajak peserta mengikuti simulasi kuis yang telah disiapkan sebelumnya. Simulasi ini dilakukan sebagai kegiatan awal untuk memberikan gambaran nyata kepada peserta mengenai bagaimana kuis interaktif berbasis *Genially* digunakan dalam proses pembelajaran. Peserta diminta untuk bergabung melalui tautan, kode, atau kode QR yang dibagikan oleh pemateri. Selama simulasi berlangsung, peserta terlihat antusias dan aktif dalam menjawab soal-soal yang ditampilkan. Melalui kegiatan ini, peserta dapat merasakan langsung pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Setelah simulasi kuis selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai aplikasi *Genially* secara umum. Pemateri menjelaskan bahwa *Genially* merupakan sebuah platform digital berbasis web yang digunakan untuk membuat konten visual yang interaktif dan dinamis, seperti presentasi, infografis, dan kuis pembelajaran. Pemateri juga memaparkan berbagai kelebihan *Genially*, antara lain tampilan visual yang menarik, tersedianya berbagai template dan animasi, kemudahan akses melalui tautan tanpa perlu mengunduh file, serta adanya fitur kolaborasi yang memungkinkan guru dan siswa bekerja sama secara daring. Di samping itu, pemateri juga menjelaskan beberapa kekurangan *Genially*, seperti keterbatasan fitur pada versi gratis dan kebutuhan akan koneksi internet yang stabil dalam penggunaannya.



Selanjutnya, peserta dipandu secara bertahap dalam praktik penggunaan aplikasi *Genially* untuk membuat kuis secara manual. Pemateri menjelaskan langkah-langkah mulai dari membuka situs web *Genially*, melakukan pendaftaran akun, memilih peran sebagai guru, serta menentukan jenjang pendidikan. Setelah itu, peserta diarahkan untuk memilih menu *create genially*, menentukan template kuis yang sesuai, serta mengisi judul kuis yang akan digunakan.

Pada tahap pembuatan soal, pemateri menjelaskan cara memasukkan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda dan soal dengan jawaban berbentuk gambar. Peserta juga diajarkan cara menambahkan pilihan jawaban, menentukan jawaban yang benar, serta mengatur waktu penggeraan soal melalui menu tindakan. Selain itu, pemateri menjelaskan cara menghapus atau menambahkan halaman kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga kuis yang dibuat dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Setelah kuis selesai dibuat, pemateri menjelaskan cara mengaktifkan dan membagikan kuis kepada siswa. Peserta dipandu untuk memulai kuis melalui menu yang tersedia dan membagikan kuis menggunakan tautan, kode, atau kode QR. Dengan berbagai pilihan akses tersebut, siswa dapat dengan mudah mengikuti kuis menggunakan perangkat masing-masing, baik melalui ponsel maupun komputer.

Tahap selanjutnya adalah penjelasan mengenai cara melihat hasil dan nilai siswa. Pemateri menunjukkan cara mengakses menu laporan atau aktivitas untuk melihat peringkat siswa, jumlah soal yang dijawab benar dan salah, serta hasil penggeraan kuis secara individu. Selain itu, peserta juga dijelaskan cara mengunduh nilai siswa sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran atau dokumentasi hasil belajar. Sebagai penutup, pemateri menyampaikan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Genially* sebagai media pembelajaran kuis interaktif dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan berpusat pada siswa. Kegiatan materi ketiga kemudian diakhiri dengan ucapan terima kasih kepada seluruh peserta atas partisipasi dan antusiasme yang ditunjukkan selama kegiatan berlangsung, serta secara resmi menyudahi rangkaian pelatihan media digital di sekolah.



Gambar 3. Materi ketiga (*Genially*)

KESIMPULAN

Pelatihan menggunakan media digital yang diadakan oleh tim mahasiswa di SMP Negeri 13 Gorontalo menjadi momen penting dalam upaya memperbaiki cara belajar di sekolah. Kegiatan ini tidak hanya mengenalkan guru dan siswa pada penggunaan teknologi interaktif, tetapi juga menegaskan perlunya menguasai keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kerja sama. Dengan menghadirkan platform *Quiz*



Whizzer dan *Genially*, pelatihan ini memberi kesempatan bagi guru untuk mengintegrasikan media digital langsung ke dalam kegiatan mengajar.

Guru mendapat pengalaman nyata dalam membuat kuis interaktif yang bisa meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa, sementara siswa merasa belajar lebih menyenangkan, menantang, dan lebih fokus pada diri mereka sendiri. Dukungan penuh dari pihak sekolah menunjukkan kesadaran bersama tentang pentingnya inovasi pendidikan menggunakan teknologi, serta munculnya budaya belajar baru di SMP Negeri 13 Gorontalo. Secara keseluruhan, pelatihan ini dapat disimpulkan sebagai langkah nyata dalam membangun sistem pendidikan yang bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Inovasi yang diperkenalkan oleh mahasiswa tidak hanya memberi manfaat jangka pendek seperti peningkatan kemampuan guru dan siswa, tetapi juga punya potensi menciptakan dampak jangka panjang berupa perubahan cara berpikir dan praktik belajar yang lebih kreatif, kolaboratif, serta sesuai dengan kebutuhan generasi masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gulo, A., & Harefa, D. (2022). Building Student Engagement with Genially Interactive Media. *Social Science Studies*, 2(1), 011-022.
- Hasanah, S. T., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially pada Pembelajaran IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- Hasanah, S. T., dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially pada Pembelajaran IPA. *Innovative: Journal Of Social Science Research*.
- MSDM, I. Sugiyono.(2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta. Sianipar, R., & Salim, V.(2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk ‘Loyalitas Kerja’Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. Th. E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana, 8(6), 3674.
- Naharin, S. R., Rohmawati, S., & Kudlori, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Pengalaman di MTs Raadhiyatun Mardhiyyah Putri. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(3), 325-331
- Surahman, Y. T., & Fauziati, E. (2021). Maksimalisasi kualitas belajar peserta didik menggunakan metode learning by doing pragmatisme by John Dewey. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 137-144.