



Peningkatan Kapasitas SDM Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Bamboozle Dan Quizziz Dalam Pembelajaran Interaktif di SMA Negeri 3 Palangka Raya

Sanjayanto Nugroho^{1*}, Aprilita², Nurlia Eka Damayanti³, Novera Kristianti⁴

^{1,2,3,4} Universitas Palangka Raya, Indonesia

*Corresponding author: sanjayanto.nugroho@feb.upr.ac.id

Received 29-11-2024

Revised 08-01-2025

Published 02-03-2025

ABSTRAK

Artikel ini membahas peningkatan kapasitas sumber daya manusia (SDM) guru melalui pelatihan penggunaan platform digital Bamboozle dan Quizziz dalam pembelajaran interaktif. Pokok permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan, yang berdampak pada tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform digital guna menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif. Metode yang digunakan adalah pelatihan intensif yang melibatkan sesi teori dan praktik langsung bagi guru di SMA Negeri 3 Palangka Raya. Hasil dari pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru, yang berdampak positif pada keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Kesimpulan kegiatan adalah mengintegrasikan teknologi seperti Bamboozle dan Quizziz dapat menjadi solusi efektif untuk menghadapi tantangan era digital, termasuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan lebih menarik.

Kata kunci: Bamboozle; Pembelajaran Interaktif; Quizziz; SDM Guru; Teknologi Pendidikan.

ABSTRACT

This article discusses increasing the capacity of teachers' human resources (HR) through training in using the Bamboozle and Quizziz digital platforms in interactive learning. The main problem faced is the lack of teacher skills in using educational technology, which has an impact on the level of student participation in the learning process which is still low. The aim of implementing this activity is to improve teachers' skills in utilizing digital platforms to create more dynamic and participatory learning. The method used is intensive training involving theory sessions and direct practice for teachers at SMA Negeri 3 Palangka Raya. The results of the training showed a significant increase in teacher skills, which had a positive impact on student engagement during the teaching and learning process. The conclusion of the activity is that integrating technology such as Bamboozle and Quizziz can be an effective solution to facing the challenges of the digital era, including creating an interactive and more interesting learning environment.

Keywords Bamboozle; Interactive Learning; Quizziz; Teacher Human Resources; Educational Technology.

PENDAHULUAN

"Teknologi pengajaran adalah bagian dari teknologi pendidikan, yang didasari oleh konsep bahwa pengajaran adalah bagian dari pendidikan" (Siregar & Marpaung, 2020). "Proses pendidikan berarti upaya memberikan orientasi pada manusia sebagai pedoman hidup di masa depan." Pendidikan sangat penting untuk bertahan hidup di era modern, terutama dalam mengatasi berbagai masalah yang semakin kompleks dalam kehidupan sosial. Dalam konteks globalisasi dan transformasi teknologi, kemampuan beradaptasi terhadap perubahan menjadi sangat krusial. Kurangnya inovasi dalam metode pengajaran telah menjadi salah satu tantangan utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan relevan. Sekolah-sekolah di Indonesia, termasuk SMA Negeri 3 Palangka Raya, menghadapi tekanan untuk mempersiapkan siswa menghadapi masa depan yang dinamis. Penguatan ilmu pengetahuan merupakan komponen penting untuk mencapai tujuan tersebut, dan sekolah dapat menerapkannya. "Perkembangan pengetahuan siswa diukur dari bagaimana siswa mengimplementasikan materi pembelajaran dalam konteks peristiwa seperti pembentukan karakter, pola pikir, dan pemecahan masalah" (Setyawan & Panduwinata, 2023). Namun, pendekatan konvensional sering kali kurang efektif dalam membangun keterlibatan siswa secara maksimal. Oleh karena itu, integrasi teknologi pendidikan seperti Bamboozle dan Quizziz menjadi salah satu solusi strategis.

Menurut Prasetya et al., (sebagaimana dikutip dalam Maulidina, 2018), "Pembelajaran berbasis permainan (GBL) adalah gambaran pembelajaran yang juga merujuk pada pembelajaran yang memerlukan permainan elektronik atau digital untuk arah atau tujuan pembelajaran." Selanjutnya, sistem pembelajaran berbasis permainan menggunakan permainan digital sebagai media untuk menyalurkan pembelajaran, meningkatkan keterampilan pemahaman dan pengetahuan, serta menilai atau mengevaluasi materi disiplin yang relevan.

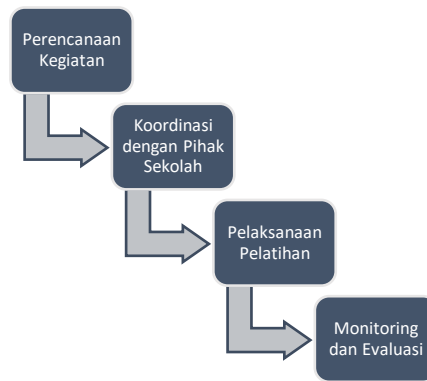
Metode pembelajaran tradisional, yang masih banyak digunakan, dianggap tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan generasi digital yang semakin terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari mereka. Sebaliknya, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membuat pendidikan lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk membuat lingkungan belajar yang inovatif dan responsif. Meskipun kesadaran akan pentingnya teknologi dalam pendidikan semakin meningkat, banyak sekolah di Indonesia, termasuk SMA Negeri 3 Palangka Raya, masih menghadapi tantangan signifikan dalam mengadopsi teknologi secara efektif. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan keterampilan dan pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran. Kurangnya pelatihan khusus bagi guru serta keterbatasan infrastruktur digital di sekolah menjadi hambatan yang menghalangi upaya transformasi pendidikan berbasis teknologi. Akibatnya, pembelajaran masih cenderung bersifat monoton dan kurang interaktif, yang berimplikasi pada rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di era digital menuntut integrasi teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, banyak sekolah di Indonesia, termasuk SMA Negeri 3 Palangka Raya, menghadapi tantangan dalam mengadopsi teknologi akibat keterbatasan keterampilan guru dan infrastruktur digital. Metode tradisional yang monoton kurang mampu memenuhi kebutuhan generasi digital, sehingga diperlukan pelatihan sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi.

Pelatihan ini bertujuan tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan platform digital seperti Bamboozle dan Quizziz, tetapi juga mendorong transformasi pedagogi yang lebih sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan demikian, tercipta lingkungan belajar yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital (Rahman & Budiarto, 2022). Program ini berfokus pada upaya transformasi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran interaktif (Tjiptady et al., 2024). Platform Bamboozle dan Quizziz dipilih sebagai alat utama karena kemampuannya untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dan evaluasi digital yang menarik. Melalui program ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih dinamis, relevan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. metode pelaksanaan

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, menggunakan metode pelaksanaan pendekatan kualitatif digunakan, dan metode pelatihan dan evaluasi digunakan untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia (SDM) guru untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan skema Program Dosen Pendukung SDM Unggul dengan Judul “Transformasi Pendidikan melalui Peningkatan Kapasitas SDM dalam Pembelajaran Interaktif di Era Digital dengan Memanfaatkan Platform Bamboozle dan Quizziz pada SMA Negeri 3 Palangka Raya” dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palangka Raya dengan peserta kegiatan sebanyak 30 orang guru mata pelajaran yang berpartisipasi dalam kegiatan ini. Bagi para peserta, kegiatan pelatihan ini dinilai memiliki peran signifikan dalam meningkatkan keterampilan digital para pendidik, mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta mendukung peningkatan mutu pendidikan. Pelatihan ini berlangsung pada tanggal 24 Oktober 2024 dan dilaksanakan secara tatap muka, guna memfasilitasi interaksi langsung antara peserta dan instruktur. Proses pelaksanaan kegiatan berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan proses pelaksanaan kegiatan
(sumber : Hasil analisis Tim, 2024)

Tahap awal kegiatan dimulai dengan penyusunan rencana pelatihan yang terstruktur untuk memastikan kesesuaian program dengan kebutuhan nyata para guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran interaktif. Proses perencanaan ini meliputi identifikasi kebutuhan spesifik guru berdasarkan hasil observasi awal di lapangan dan diskusi langsung dengan pihak sekolah.

Selanjutnya, dilakukan koordinasi intensif dengan pihak SMA Negeri 3 Palangka Raya untuk memastikan dukungan penuh dari pihak sekolah, termasuk persiapan tempat pelatihan, perangkat yang dibutuhkan, serta jadwal pelaksanaan yang sesuai dengan waktu para guru. Koordinasi ini juga mencakup penyampaian tujuan kegiatan dan manfaat pelatihan bagi pengembangan kompetensi guru. Dalam tahap ini, tim pelaksana berkomunikasi dengan pihak sekolah untuk merencanakan berbagai kebutuhan teknis dan logistik. Beberapa aspek yang dikoordinasikan meliputi: Pemilihan Lokasi Pelatihan, Penyediaan Perangkat Teknologi, Penyesuaian Jadwal Pelaksanaan, Penyampaian Tujuan dan Manfaat Pelatihan dan Pengelolaan Logistik dan Administrasi.



Gambar 2. Koordinasi dengan Pihak SMA Negeri 3 Palangka Raya
(sumber : Dokumentasi Tim, 2024)

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 24 Oktober 2024, dengan melibatkan 30 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi, yaitu sesi teori, praktik langsung, dan simulasi kelas.



Gambar 3. Pembukaan Kegiatan
(sumber : Dokumentasi Tim, 2024)



Gambar 4. Foto Bersama Penyerahan Plakat pada pihak SMAN 3 Palangka Raya
(sumber : Dokumentasi Tim, 2024)



Gambar 5. Penyampaian Sesi Materi
(sumber : Dokumentasi Tim, 2024)

Dalam sesi teori, guru diperkenalkan pada konsep dan manfaat penggunaan Bamboozle dan Quizziz. Sesi ini bertujuan memberikan pemahaman konseptual yang komprehensif mengenai penggunaan platform Bamboozle dan Quizziz sebagai alat pembelajaran interaktif.

Sesi praktik langsung memungkinkan guru mencoba sendiri fitur-fitur kedua platform tersebut dengan bimbingan teknis dari tim pelatih. Pada sesi ini Narasumber memberikan kesempatan kepada guru untuk mengimplementasikan secara langsung teori yang telah dipelajari dalam merancang kuis dan permainan edukatif yang relevan dengan konteks pengajaran mereka. Sesi ini bertujuan untuk memberi penguatan keterampilan teknis guru dalam menggunakan fitur dasar dan lanjutan dari kedua platform. Terakhir, pada sesi simulasi kelas, guru mempraktikkan penggunaan platform ini dalam konteks yang menyerupai situasi kelas nyata. Pada sesi ini Tim PKM menyediakan kesempatan bagi peserta pelatihan untuk menerapkan secara langsung pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh.



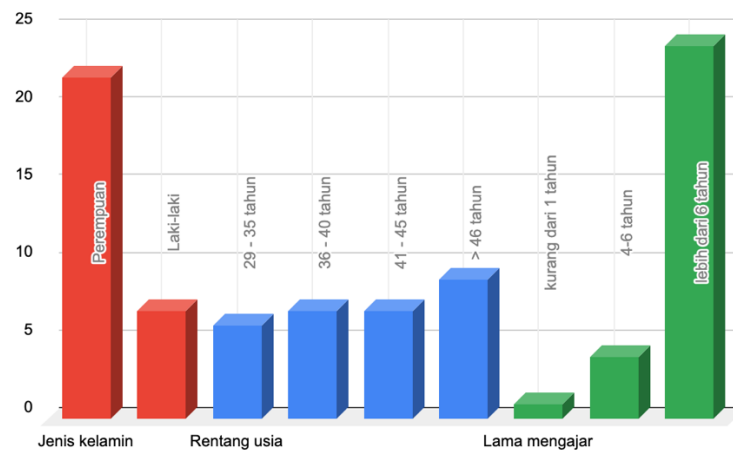
Gambar 6. Pembimbingan Peserta dalam Sesi Praktik
(sumber : Dokumentasi Tim, 2024)

Setelah pelatihan selesai, dilakukan monitoring untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi tersebut. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner post-pelatihan yang diisi oleh peserta untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan Bamboozle dan Quizziz.

HASIL KEGIATAN

Target kegiatan pengabdian masyarakat ini tercapai melalui pelatihan yang diselenggarakan di SMA Negeri 3 Palangka Raya, sebagaimana ditunjukkan oleh jumlah partisipasi guru dalam mengisi kuesioner evaluasi. Dari 30 guru yang mengikuti pelatihan, sebanyak 29 orang telah memberikan tanggapan melalui kuesioner yang disebarkan. Tingkat partisipasi yang tinggi ini mencerminkan antusiasme dan keseriusan para guru dalam mengikuti pelatihan serta komitmen mereka untuk memahami dan mengimplementasikan materi yang telah disampaikan.

Pelatihan yang diselenggarakan di SMA Negeri 3 Palangka Raya diikuti oleh guru dengan latar belakang demografi yang bervariasi, meliputi jenis kelamin, rentang usia, dan pengalaman mengajar. Dari 29 guru yang berpartisipasi, 75,9% merupakan perempuan, sementara sisanya (24,1%) adalah laki-laki. Dilihat dari rentang usia, mayoritas peserta berusia di atas 46 tahun (31%), diikuti oleh kelompok usia 36–40 tahun dan 41–45 tahun (masing-masing 24,1%), serta 29–35 tahun (20,7%). Keberagaman usia ini mengindikasikan minat yang luas terhadap pelatihan, baik dari guru muda maupun yang berpengalaman. Berdasarkan lama mengajar, 82,8% peserta memiliki pengalaman lebih dari 6 tahun, sementara hanya 3,4% yang berpengalaman kurang dari 1 tahun. Tingginya partisipasi guru berpengalaman menunjukkan adanya komitmen untuk memperbaharui metode pengajaran agar lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Karakteristik ini menegaskan bahwa pelatihan diterima dengan baik oleh seluruh kalangan, baik yang baru memulai karier maupun guru senior.



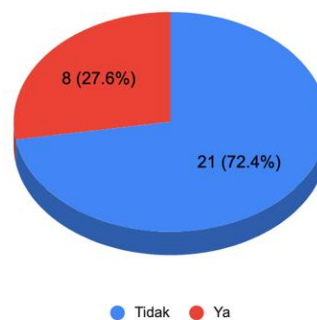
Gambar 7. Grafik Karakteristik Peserta Pelatihan berdasarkan Jenis Kelamin, Rentang Usia dan Lama Mengajar

Secara keseluruhan, karakteristik peserta pelatihan ini menunjukkan adanya keinginan kuat dari guru dengan berbagai profil untuk mengembangkan kompetensi digital mereka. Tidak hanya diterima oleh kalangan guru muda, tetapi juga oleh guru yang telah lama mengajar dan memiliki pemahaman mendalam tentang tantangan pengajaran konvensional.

Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan sebelum pelatihan pada Gambar 9, diperoleh gambaran mengenai kemampuan dasar guru dalam penggunaan teknologi digital. Hasil survei menunjukkan sebanyak 70% menyatakan bahwa sebagian besar guru di SMA Negeri 3 Palangka Raya memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi pendidikan yang interaktif, terutama Bamboozle. Dari total 29 guru yang berpartisipasi, lebih dari 70% belum pernah menggunakan kedua platform ini sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan terkait penggunaan platform digital dalam proses pembelajaran, serta keterbatasan akses ke perangkat yang mendukung pemanfaatan teknologi di kelas. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung masih bersifat konvensional, dengan siswa sebagai penerima materi secara pasif. Keterbatasan ini juga menjadi kendala dalam upaya menciptakan pembelajaran

yang interaktif dan partisipatif. Menurut Hidayat et al. (2024), pelatihan yang terarah dan berkelanjutan menjadi salah satu solusi utama untuk mengatasi minimnya keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, penelitian oleh Sa'diyah et al. (2024) menunjukkan bahwa penyediaan perangkat yang memadai di sekolah mampu meningkatkan efektivitas penerapan teknologi pendidikan. Dalam konteks pembelajaran interaktif, Rahmawati et al. (2023) juga menekankan pentingnya penggunaan platform seperti Quizziz dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, selain memberikan pelatihan, penting juga untuk mengatasi hambatan infrastruktur dan memperkuat dukungan institusional agar transformasi pendidikan berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

Apakah Anda pernah mendengar tentang platform Bamboozle?



Gambar 8. Hasil survei awal yang dilakukan sebelum pelatihan
(sumber : Hasil analisis Tim, 2024)

Analisis dilakukan dengan membandingkan data survei atau kuesioner yang diisi oleh peserta pelatihan pada saat sebelum dan sesudah pelatihan, yang mencakup **aspek kepercayaan diri** serta **kemampuan teknis** dalam menggunakan teknologi tersebut dalam pembelajaran.

Setelah mengikuti pelatihan, seberapa percaya diri Anda dalam menggunakan Bamboozle dan Quizziz dalam pembelajaran?



Gambar 9. Hasil survei setelah pelatihan diberikan
(sumber : Hasil analisis Tim, 2024)

Hasil kuesioner pascapelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru menggunakan platform Bamboozle dan Quizziz untuk

pembelajaran interaktif. Sebagian besar peserta merasa lebih percaya diri dalam merancang dan mengimplementasikan kuis serta permainan edukatif. Pada Gambar 10, terlihat 13 guru (52%) melaporkan tingkat kepercayaan diri yang tinggi atau sangat percaya diri. Hal ini menunjukkan lebih dari separuh peserta telah menguasai keterampilan yang cukup untuk menerapkan platform tersebut di kelas. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pelatihan dalam membekali guru dengan keterampilan relevan yang mudah diaplikasikan. Guru yang sebelumnya kurang percaya diri kini mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran mereka, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Lingkungan belajar yang dinamis ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memotivasi mereka dan memperbaiki hasil belajar. Dengan kemampuan memanfaatkan fitur-fitur dasar hingga lanjutan, guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran dengan materi ajar. Pelatihan ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam menghadapi pendidikan di era digital. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas pelatihan dalam membekali guru dengan keterampilan yang relevan dan mudah diaplikasikan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan perangkat digital (Gultom et al., 2023). Guru yang sebelumnya kurang percaya diri kini mampu mengintegrasikan teknologi, seperti Bamboozle dan Quizziz, ke dalam metode pengajaran mereka, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Lingkungan belajar yang dinamis ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memotivasi mereka dan memperbaiki hasil belajar, sebagaimana dilaporkan oleh Khoiro et al. (2023). Dengan kemampuan memanfaatkan fitur-fitur dasar hingga lanjutan, guru dapat menyesuaikan konten pembelajaran dengan materi ajar, meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran (Sulistyowati & Suteki, 2023). Pelatihan ini tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga memperkuat kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, yang semakin menuntut penguasaan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan adaptif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan yang dilaksanakan terbukti berhasil meningkatkan keterampilan dan kapasitas sdm guru dalam memanfaatkan platform digital, khususnya bamboozle dan quizziz, untuk pembelajaran interaktif. penggunaan teknologi pendidikan seperti bamboozle dan quizziz terbukti dapat menjadi solusi untuk menghadapi tantangan di era digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melalui Pelatihan yang dilaksanakan terbukti berhasil meningkatkan keterampilan dan kapasitas SDM guru dalam memanfaatkan platform digital, khususnya Bamboozle dan Quizziz, untuk pembelajaran interaktif. Penggunaan teknologi pendidikan seperti Bamboozle dan Quizziz terbukti dapat menjadi solusi untuk menghadapi tantangan di era digital dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan keterampilan ini berdampak langsung pada metode pengajaran yang lebih interaktif. Dengan keterampilan baru ini, guru mampu menerapkan metode pengajaran yang lebih partisipatif dan menarik bagi

siswa, yang berdampak positif pada tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk memperluas dampak positif dari pelatihan ini, direkomendasikan agar program pelatihan serupa diperluas ke sekolah-sekolah lain. Dengan demikian, manfaat dari penggunaan teknologi pendidikan dapat dirasakan secara lebih luas dan berkelanjutan. Selain itu, penting untuk menyediakan akses teknologi yang lebih memadai di sekolah-sekolah, serta mengadakan pelatihan berkelanjutan bagi para guru guna meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan teknologi pendidikan. Dukungan terhadap pengembangan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas pendidikan secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana menyampaikan penghargaan kami yang sebesar-besarnya kepada Universitas Palangka Raya, terutama Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), yang telah memberikan dukungan finansial dan fasilitas yang diperlukan untuk menjalankan program pengabdian masyarakat ini dengan efektif. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada SMA Negeri 3 Palangka Raya, terutama kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas, para guru, dan seluruh staf yang telah bersedia menjadi mitra dalam program ini. Kerjasama dan semangat dari pihak sekolah sangat berkontribusi terhadap kesuksesan kegiatan ini.

Selain itu, kami juga menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada tim pelaksana kegiatan PKM, baik dosen maupun mahasiswa, atas kerja keras dan dedikasi mereka dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program ini. Keberhasilan organisasi pengabdian masyarakat ini bergantung pada komitmen dan kerja sama tim. Akhirnya, kami berterima kasih kepada semua orang yang telah membantu, baik secara moral maupun materi, dalam mencapai tujuan program Dosen Pendukung SDM Unggul ini. Kami berharap program ini akan membantu dunia pendidikan secara berkelanjutan, terutama meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Gultom, M. G., Firman, & Wahyuni, A. (2023). Implementasi Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 3(1), 31–41. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.27330>
- Hidayat, H., Muhajir, M., Sari, D. P., Tartiyoso, S., & Helman, H. (2024). Penerapan Program Kampus Mengajar Angkatan VI Bertujuan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi. *ABDISOSHUM: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 152–158. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v3i2.4038>
- Iin, A., Meilani, F., & V. P. R. (2021). Pemanfaatan Penggunaan Ice-breaking pada

- Website Baamboozle dalam Kegiatan Pembelajaran. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 318–327.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Muttaqin, A. khaeril, Nurwahida, N., & Irmayanti, I. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Tenaga Pendidik di UPTD SMP Negeri 15 Sinjai. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 63–72. <https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.509>
- Rahman, R. Z., & Budiarto, W. (2022). Sosialisasi PJBL-Inventor Guna Meningkatkan Kompetensi Guru di Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 17-23.
- Rahmawati, J., Ramadhani, E. P., & Saputra, D. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz bagi Guru SMA Negeri 8 Kota Jambi untuk Transformasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–5.
- Sa'diyah, I., Hamid, A., Widiwurjani, W., Kirana, C. D., & Febrianti, A. (2024). Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis Technoedugames dalam Konteks Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 2 Mojokerto. *Sewagati*, 8(4), 2004–2014.
- Sakdiyah, I. H., Maolida, E. H., & Nurviyani, V. (2024). Utilizing Game-Based Learning Baamboozle in Developing Students' English Grammar Mastery. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 8(1), 132. <https://doi.org/10.25157/jall.v8i1.12755>
- Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 5960–5968.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Sulistyowati, R. W., & Suteki, M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Baamboozle Pada Kelompok B Di Tk Aba Wasur Ii. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 156–162. <https://doi.org/10.37478/jpm.v4i2.2613>
- Tjiptady, B. C., Rohman, M., Rahman, R. Z., Elmunsyah, H., & Tarecha, R. I. (2024). Exploring Masterweb's Effectiveness in Optimizing Digital Based Learning and Education Management. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 15(2), 74–79.