



# Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Fuji Lestari<sup>1\*</sup>, Ni Kadek Intan Candra Dewi<sup>2</sup>, Darren Shawn Matthew<sup>3</sup>, Ni Made Rara Setiawijaya<sup>4</sup>, Apriyandi Miha Djami<sup>5</sup>, I Gusi Ayu Putu Dian Puspita Dewi<sup>6</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi Akuntansi, <sup>4,5,6</sup> Akuntansi Universitas Primakara, Kota Denpasar, Indonesia

## INFO ARTIKEL

### Riwayat artikel:

Pengajuan awal 13-02-2026  
Diterima dalam bentuk revisi  
18-02-2026  
Diterima 20-02-2026  
Tersedia online 01-04-2026

### Kata Kunci:

*pengabdian masyarakat, pembelajaran Bahasa Inggris, Quizizz, Design Thinking, motivasi belajar*

### DOI:

<https://doi.org/10.59356/je.nic.v1i2.11>

## ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa Inggris anak-anak di Panti Asuhan Hindu Sunya Giri melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif Quizizz dengan pendekatan *Design Thinking*. Metode pelaksanaan meliputi tahap identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, implementasi pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar peserta. Program dilaksanakan selama April-Juni 2025 dengan sasaran siswa tingkat SD hingga SMP, melalui pembelajaran mingguan yang berfokus pada *penguasaan subject + verb, vocabulary*, dan dialog sederhana, serta evaluasi berbasis kuis digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi, keaktifan, serta kepercayaan diri peserta dalam berbicara Bahasa Inggris. Peningkatan capaian belajar juga terlihat dari kenaikan skor rata-rata evaluasi Quizizz dari 61% pada pertemuan pertama menjadi 80% pada pertemuan kedua. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak panti asuhan, baik pada aspek kognitif maupun afektif. Dengan demikian,

pemanfaatan Quizizz dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam kegiatan pendampingan pendidikan berbasis pengabdian masyarakat.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, individu diharapkan menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak, serta mampu berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berdaya saing. Proses pendidikan dapat berlangsung melalui jalur formal, nonformal, maupun informal yang saling melengkapi dalam mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Perkembangan teknologi informasi turut memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Teknologi berfungsi sebagai sarana pemanfaatan ilmu pengetahuan sekaligus alat bantu untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pendidikan memungkinkan peserta didik memperoleh akses informasi yang lebih luas serta pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel (Nurmadiyah & Asmariani, 2019). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penggunaan aplikasi e-learning berbasis smartphone Android, seperti Quizizz, yang mampu mendukung proses belajar secara mandiri dan menyenangkan (Hamid dkk., 2023).

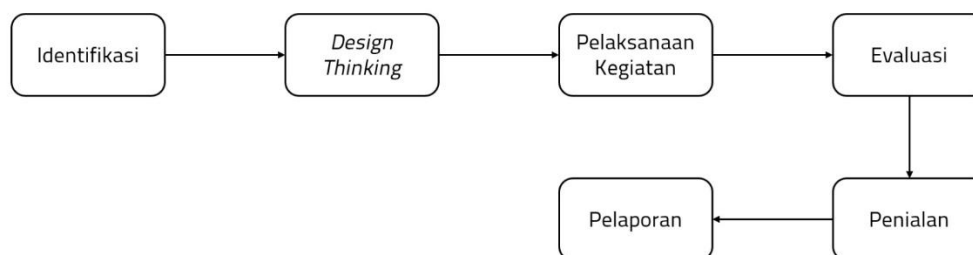
Kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi peserta didik, antara lain memudahkan pencarian informasi tambahan melalui berbagai media digital seperti YouTube, TikTok, dan platform pembelajaran lainnya. Namun demikian, penggunaan teknologi yang tidak terkontrol juga berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung serta kecenderungan kecanduan media sosial. Kondisi ini turut dialami

oleh anak-anak di Panti Asuhan Hindu Sunya Giri yang masih membutuhkan pendampingan belajar secara optimal, mengingat sebagian besar dari mereka masih berada pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu kegiatan pendampingan pembelajaran yang memanfaatkan media digital secara tepat guna untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris anak-anak panti asuhan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan kemampuan berbahasa Inggris peserta didik di Panti Asuhan Hindu Sunya Giri.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Panti Asuhan Hindu Sunya Giri. Pelaksanaan program dilakukan pada minggu ke-2 bulan Mei setelah melalui tahap koordinasi dan observasi awal dengan pihak pengelola panti. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan platform Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi Android. Tahap persiapan meliputi penyusunan materi pembelajaran bahasa Inggris yang dikonversi ke dalam bentuk kuis digital pada aplikasi Quizizz, kemudian diimplementasikan kepada peserta sesuai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Sebagai bentuk motivasi belajar, dilakukan pula seleksi peserta dengan nilai tertinggi pada Quizizz untuk diberikan merchandise apresiasi. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi bahasa Inggris sekaligus mendorong pemanfaatan teknologi pembelajaran secara interaktif. Alur pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada gambar 1, yang terdiri atas tahapan berikut:



**Gambar 1.** Diagram Alur Pelaksanaan Kegiatan

### 1. Tahap Identifikasi

Proses mengenali karakteristik, kebutuhan, serta kondisi awal peserta melalui observasi, pengumpulan data, dan analisis untuk menentukan bentuk intervensi yang tepat (Sari dkk., 2020).

### 2. Tahap Design Thinking

Pendekatan inovatif berpusat pada pengguna untuk menghasilkan solusi yang efektif (Candra, 2022), meliputi:

- Empathize*: memahami kebutuhan peserta melalui observasi dan wawancara (Kurniawati dkk., 2025).
- Define*: merumuskan permasalahan secara jelas dan spesifik (Ardyan dkk., 2023).
- Ideate*: menghasilkan berbagai alternatif solusi secara kreatif (Satria dkk., 2023).
- Prototype*: membuat model awal solusi pembelajaran (Purwiantoro dkk., 2024).
- Test*: menguji solusi dan memperoleh umpan balik untuk perbaikan (Rustam dkk., 2024).

### 3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Implementasi rencana pembelajaran yang telah disusun melalui pendampingan penggunaan Quizizz, penyampaian materi, serta praktik kuis interaktif (Arisandi dkk., 2024).

### 4. Tahap Evaluasi

Pengukuran efektivitas kegiatan dengan mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, serta dampak program berdasarkan indikator yang ditetapkan (Maulani dkk., 2024).

### 5. Tahap Penilaian

Proses sistematis untuk menentukan kualitas hasil belajar dan capaian peserta selama kegiatan berlangsung (Wulan & Rusdiana, 2015).

### 6. Tahap Pelaporan

Penyusunan laporan kegiatan melalui pengumpulan data, analisis, penyajian visual, validasi, serta distribusi laporan akhir (Judijanto dkk., 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penerapan Design Thinking

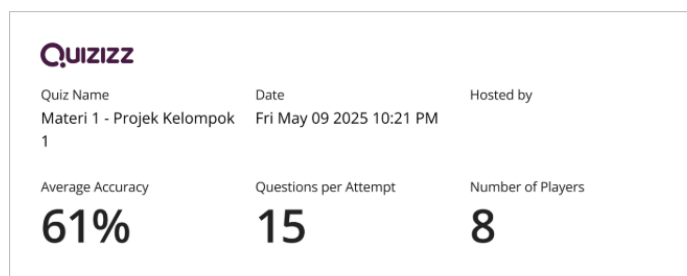
Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk merancang solusi pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar anak-anak Panti Asuhan Hindu Sunya Giri melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Pendekatan ini meliputi lima tahapan utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Pada tahap *empathize*, dilakukan observasi dan wawancara langsung untuk memahami pengalaman belajar anak-anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami kejenuhan karena metode pembelajaran yang masih berpusat pada penyampaian materi. Kesulitan utama yang dihadapi adalah memahami *vocabulary* dan *grammar* akibat kurangnya latihan yang menarik. Tahap *define* menghasilkan rumusan masalah berupa rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Selanjutnya, pada tahap *ideate* dihasilkan beberapa alternatif solusi, seperti penggunaan permainan edukatif dan platform digital berbasis gim. Solusi yang dipilih adalah aplikasi Quizizz karena memiliki tampilan menarik, sistem umpan balik otomatis, serta fleksibel digunakan di berbagai perangkat. Pada tahap *prototype*, dirancang pembelajaran berbasis kuis interaktif yang memuat materi *grammar*, *vocabulary*, dan *reading comprehension*. Penilaian dilakukan secara otomatis melalui sistem Quizizz. Tahap *test* menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan motivasi belajar anak-anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Secara umum, penerapan *Design Thinking* membuktikan bahwa integrasi teknologi berbasis gim dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Hasil merupakan bagian utama dari artikel ilmiah, yang memuat: hasil akhir tanpa proses analisis data, dan hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memperjelas hasil secara verbal. Pembahasan merupakan bagian terpenting dari seluruh isi artikel ilmiah. Tujuan dari pembahasan adalah: menjawab rumusan masalah penelitian, menginterpretasikan temuan, mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang sudah ada, serta menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang telah ada.



Gambar 2. Implementasi Hari Pertama



This report displays results derived from the students' best attempts.

Players

Rank	Player Name	Avg. Time	Points	Accuracy	Correct
1	Hendra	8 secs	15	100%	15 / 15
2	Ewin lehalima	20 secs	13	87%	13 / 15
3	Endraxx	18 secs	11	73%	11 / 15
4	Nama Gunawan lehalima	54 secs	9	60%	9 / 15
5	Tirtabezir	27 secs	9	60%	9 / 15
6	Luvv	16 secs	8	53%	8 / 15
7	Pendi	19 secs	4	27%	4 / 15
8	Tri	8 secs	4	27%	4 / 15

Gambar 3. Hasil Quiziz Hari Pertama

### Hasil Implementasi Program

Program pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Quizizz dilaksanakan selama dua bulan, yaitu April-Juni 2025, dengan sasaran anak-anak Panti Asuhan Sunya Giri tingkat kelas VI SD hingga IX SMP. Kegiatan dilakukan satu kali setiap minggu dengan fokus pada penguasaan struktur kalimat (subject + verb), vocabulary, dan dialog sederhana. Setiap sesi diakhiri dengan kuis interaktif menggunakan Quizizz. Pada pertemuan pertama (11 Mei 2025) dengan delapan peserta, materi difokuskan pada penggunaan *subject + verb*. Evaluasi melalui Quizizz menunjukkan skor rata-rata 61%. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi, meskipun masih terdapat kesulitan pada penggunaan verb untuk subjek orang ketiga tunggal (*he/she/it*).

Pertemuan kedua (25 Mei 2025) diikuti sepuluh peserta dengan materi dialog sederhana dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata menjadi 80%, serta peningkatan keberanian peserta dalam berbicara menggunakan Bahasa Inggris.

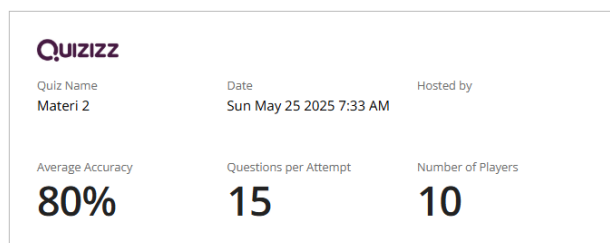
## Evaluasi dan Dampak Program

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan struktur kalimat dasar dan keterampilan berbicara. Sebagian besar peserta mampu menyusun 3-4 kalimat sederhana secara mandiri, serta merespons pertanyaan dengan kalimat utuh. Selain itu, sekitar 80% peserta berani mempraktikkan dialog di depan teman-temannya, dan beberapa peserta mampu menyusun dialog sederhana tanpa bantuan tutor.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Warman et al. (2019) yang menunjukkan peningkatan kemampuan Bahasa Inggris anak panti setelah pelatihan terstruktur, serta Parker et al. (2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis percakapan dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam penggunaan bahasa asing. Penggunaan Quizizz juga memberikan kemudahan bagi pengajar dalam memantau statistik hasil belajar peserta secara real time, termasuk identifikasi soal yang paling sering dijawab salah. Hal ini mendukung proses evaluasi pembelajaran yang lebih terukur dan adaptif.



Gambar 4. Implementasi Hari Ke Dua



This report displays results derived from the students' best attempts.

### Players

Rank	Player Name	Avg. Time	Points	Accuracy	Correct	Progress
1	Hendra	9 secs	15	100%	15 / 15	██████████
2	4858 7852	13 secs	14	93%	14 / 15	██████████
3	Endraaaaa	16 secs	14	93%	14 / 15	██████████
4	Ewin	12 secs	14	93%	14 / 15	██████████
5	Luvv	17 secs	14	93%	14 / 15	██████████
6	Pendi	23 secs	10	67%	10 / 15	██████████
7	Tirtabezir	38 secs	10	67%	10 / 15	██████████
8	Gunawan	16 secs	10	67%	10 / 15	██████████
9	Iswa	7 secs	10	67%	10 / 15	██████████
10	Mira	9 secs	9	60%	9 / 15	██████████

Gambar 5. Hasil Quizizz Hari Ke Dua

Peningkatan skor evaluasi dari 61% menjadi 80% menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis gim mampu meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Inggris secara signifikan. Selain aspek kognitif, peningkatan keaktifan dan kepercayaan diri peserta menunjukkan dampak positif pada aspek afektif pembelajaran. Pendekatan *Design Thinking* berperan penting dalam keberhasilan program karena memungkinkan perancangan solusi yang berpusat pada kebutuhan peserta didik. Kombinasi metode interaktif, praktik langsung, dan umpan balik instan dari Quizizz terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Meskipun demikian, masih terdapat keterbatasan, seperti jumlah pertemuan yang relatif singkat dan variasi kemampuan awal peserta. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan berkelanjutan serta pengembangan materi yang lebih bertahap agar dampak pembelajaran dapat lebih optimal. Secara keseluruhan, program pengabdian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif berbasis game dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berbicara Bahasa Inggris pada anak-anak panti asuhan.

Timestamp	Nama Lengkap	Ki	Ap	Apa	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api	Api
30/05/2025 12:33:55	Tri Murtini	XII	5	4	4	4	4	4	4	Jawab quizizz	Grammarnya dan pengucapannya	Lebih banyak materi dan semoga	Thanks you ki 🙏					
30/05/2025 12:44:39	Kadek pendii Aditya pranata	VI	4	4	4	4	4	4	4	Kakak " asik dan seru	Mau tambah blajar bahasa inggri	Terimakasih kk " karena sdh berku						
30/05/2025 12:49:28	ketut sujani	XI	5	5	5	5	5	5	5	mengajarkan bnyak hal y	tidak ada yang perlu di perbaiki s	semoga dri kegiatan ini kk sering"						
30/05/2025 13:30:39	Ni Kadek Sandra Dipayani Putri	X	4	3	3	3	3	3	3	kakak kakak mengajarka	-	Semoga kakak lebih sabar, lebih m						
30/05/2025 16:55:31	Putu Agus Hendra	X	4	3	4	5	3	3	3	Belajar Kosa kata baru	Speaking	Dateng Lagi						
08/06/2025 20:12:25	Sulastri	IX	4	5	5	5	5	5	5	Belajar sambil bermain	Speaking	Tetap semangat kuliahnya dan ter						
08/06/2025 20:18:48	Tri Murtini	IX	5	5	5	5	5	5	5	Menambah kosakata bar	Sulit menghafal kosakata baru	Terima kasih banyak kak atas bim						
08/06/2025 20:41:19	Erwin Lehalima	IX	5	5	5	5	5	5	5	Kakak nya baik dan merr	Kurangnya latihan speaking	Terima kasih kakak-kakak atas bim						

Gambar 6. Hasil Kuesioner

## KESIMPULAN

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di Panti Asuhan Sunya Giri yang dilaksanakan pada 11 dan 25 Mei 2025 menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman dasar, serta kepercayaan diri anak-anak tingkat SD dan SMP dalam berbahasa Inggris. Penerapan metode pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan penggunaan aplikasi Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan peserta, serta memperbaiki capaian hasil belajar yang ditunjukkan melalui peningkatan skor evaluasi. Temuan ini memperkuat bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat berperan efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada anak panti asuhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adminuin. (2018, Februari 4). Android dan Perkembangannya. Program Studi Sistem Informasi. <https://sif.uin-suska.ac.id/android-dan-perkembangan-nya/>
- Arduyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., & Judijanto, L. (2023). METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arisandi, D., Trisnawati, L., Elvitaria, L., Hartati, S., Ningrum, P., & Saputra, H. T. (2024). Edukasi Internet Of Things Untuk Instansi Pendidikan Berbasis Ramah Lingkungan Di SMK Abdurrab Pekanbaru. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 1(11), Article 11. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.642>

- Astari, Z. (2023). APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *SOSPENDIS : Sosiologi Pendidikan Dan Pendidikan IPS*, 1(2), Article 2.
- Candra, A. F. M. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR. *PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik (e- ISSN: 2797-0469)*, 2(04), Article 04.
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka Setia. <https://digilib.uinsgd.ac.id/2336/>
- Judijanto, L., Wibowo, G. A., Hakpantria, H., Nuryanneti, I., Apriyanto, A., Firdaus, A., Haryanti, T., Zafar, T. S., Jumiono, A., Jati, P., Tambunan, D. M., Rochma, A. F., Puspitasari, C. E., & Efitra, E. (2024). *Karya Tulis Ilmiah: Panduan Praktis Menyusun Karya Tulis Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. 03(01).
- Kurniawati, R., Ladiana, N. R., Y, N. Z., Resesy, N. W., Khoiri, N. F., Yuniasari, R., Rahmayani, R., Maulida, R. I., Aisyah, R. N., & Rohmah, R. F. (2025). *Design Thinking dalam Perspektif Mahasiswa PPG*. Cv. Ae Media Grafika.
- Latifah, E., Rasmitadila, & Efendi, I. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK | AL - KAFF: JURNAL SOSIAL HUMANIORA. <https://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/view/6464>
- Maulani, G., Septiani, S., Susilowaty, N., Rusmayani, N. G. A. L., Sukamdi, Evenddy, S. S., Lasri, Nababan, H. S., Setiadi, K., Rahayu, I., Simanungkalit, L. N., Edi, S., Sari, N., Atin, S., Thoif, M., Raju, M. J., Saptadi, N. T. S., Rosalinda, Syafriansyah, M., & Nurlely, L. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Nurmadiyah, N., & Asmariani, A. (2019). TEKNOLOGI PENDIDIKAN. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.32520/afkar.v7i1.220>
- Pratama, P. R. (2023). Penerapan media pembelajaran quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI Kelas V SDN 1105 Desa Aek Bonban Kecamatan Aek Nabara Barumon Kabupaten Padang Lawas [Undergraduate, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan]. <https://etd.uinsyahada.ac.id/10220/>
- Purwudiantoro, M. H., Agustin, T., Abdullah, R. W., & Rahmadi, M. L. (2024). Strategi MOOC untuk Meningkatkan Potensi Bakat Masyarakat dalam Pendidikan Ilmu Komputer dengan ADDIE dan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 15(3), Article 3. <https://doi.org/10.36982/jiig.v15i3.4742>
- Rizky, M. A. (2022). Perancangan Game Endless Runner Sebagai Edukasi Matematika Dasar Berbasis Android Menggunakan Unity 3D. <https://eprints.pancabudi.ac.id/id/eprint/171/>
- Rustam, R., Akbar, O., & Saputra, A. B. (2024). DESIGN THINKING DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BAHASA INDONESIA MAHASISWA PENDIDIKAN PROFESI GURU: Design thinking, pembelajaran berdiferensiasi, bahasa Indonesia. *Semantik*, 13(1), 43–56. <https://doi.org/10.22460/semantik.v13i1.p43-56>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Satria, D., Indraswari, C. R., Aurellia, P. J., & Sukriyah, S. (2023). Boardgame Business Craft dan Lego Serious Play dengan Pendekatan Design Thinking sebagai Media Mengajar bagi Guru Ekonomi SMA Se-Malang Raya. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.54082/jjppm.187>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., Wibowo, S. E., Anggara, I. G. A. S., & Gunawan, I. G. D. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.