

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzol, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan *Platform Gimkit* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 1475-1484.
- Agustin, S., Apriliani, D. A., & Suparmi, S. (2024). Peran teori behavioristik dalam motivasi, kedisiplinan dan minat belajar pada siswa. *Jurnal Bahusacca: Jurnal Pendidikan Dasar dan Manajemen Pendidikan*, 5(2), 78-89.
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Hurufedukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Lampihong Tahun Pelajaran 2014/20. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*., 980-993.
- Amelia Nurtisa. (2023). Penggunaan *Gimkit* Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untukmeningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas Vupt Spf Sdn Parang Tambung 1 Makassar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Gamematematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Gamebased Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1885-1896.
- Athiyyah<sup>1</sup>, A., & Amalia<sup>2</sup>, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1).
- Attaqwiyyati, Z. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran GIMKIT Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Ayu Widya Fatmawat, Y. Y. G. (2025). Model Pembelajaran Discoverylearning Untuk Meningkatkankemampuan Berpikir Kritis Siswasekolah Dasar. *Jurnal*

*Review Pendidikan Dan Pengajaran, 8(2).*

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Brilian, I., Budiyartati, S., & Yanto, E. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gimkit* sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora* , 610-618.
- Ceda, K. A., & Purnomo, H. (2024). Kesulitan Guru Dalam Mengembangkan Perangkat Pembelajaran (Modul Ajar) Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 40-51.
- Citra Pratiwi, A., Daud, F., Mushawwir Taiyeb, A., Junda, M., Intan Marzuki, N., Biologi, J., & Negeri Makassar, U. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah*. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris . *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi* , 124-130.
- Fadjarajani, S. (2020). *Metode Penelitian Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitriani, A., & Fauziah, P. Y. (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 859-869.
- Handayani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Hidayat, M. S., & Hamidi, M. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Game Based Learning Untuk Kelas X-E7 SMA Negeri 5 Surakarta Semester Ganjil Tahun 2023/2024. *GEADIDAKTIKA*, 219-228.
- Jelita, N., & Nurhamidah, D. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Web Gimkit Sebagai Media Inovatif Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 2, Issue 3).

- Khasanah, A. F., Dewi, I., & Sari, E. (2025). Problematika Penggunaan *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa di Kelas Tinggi. 9, 75–82.
- Kurniati, S., & Khasanah, N. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiah Gandekan Bantul Implementation of Games-Based Learning (GBL) Strategy in SKI Learning at MI Al-Islamiah Gandekan Bantul. In *Journal of Elementary Educational Research* (Vol. 3, Issue 1).
- Kusuma, M. A., Rohman, M., & Khoiri, A. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 3(2), 56-64.
- Lestari, W., & Lazwardi, D. (2024). Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme dengan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 241-249.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marzuki. (2023). Analisis Penilaian Hasil Belajar Siswa Mata. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2771–2780.
- Mukminin, E., Qoriati, M., & Ngarisih. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri Pati Lor 03. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 189-198.
- Nabilah, S., & Puspasari, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site dengan Dukungan Gimkit Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 183-196.
- Nur Muzakka, M., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). *Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C*.  
<https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562>
- Oktavia, R. (2023). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.

- Pebrianto, E. Y. (2024). Pengaruh *Model Game Based Learning* Berbantuan Media *Gimkit* terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1189-1196.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama.
- Purnama, S., Rohaeti, E., & Prodjosantoso, A. K. (2023). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(3), 805-816.
- Rambe, A. H., Lubis, M. A., & Siregar, S. S. (2024). Pemanfaatan Media Berbasis Game dalam Meningkatkan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 345-356.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: KBM Indonesia.
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., & Deviana, I. (2021). *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Gowa: Global RCI.
- Sari, P. M., & Muliani, M. (2023). Peran Teori Humanistik dalam Mengembangkan Potensi Diri Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1937-1945.
- Sardiman, A. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyati, S. (2025). *The effectiveness of Gimkit in enhancing student's reading skill*. 6(1), 148–159.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *Pedagogik Jurnal Pendidikan dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.
- Syaiful, S., Jufri, A. W., & Setiadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 163–170.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

- Uno, H. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisa di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahab, R. (2016). *Psikologi Belajar & Pembelajaran Interaktif*. PT Bumi Aksara.
- Wahyuning, S. (2024). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Wibawa, A. C., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 17-22.
- Wibawa, A. E. (2021). Implementasi *Platform* Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 76-84.
- 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 Dalam Proses Belajar Mengajar Semakin Maju Dan Canggih. r. 6(1), 920–926.
- Yuliani, M., & Lestari, I. (2023). Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 20(2), 169-178.
- Zahwa, A. F., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 61-78.
- Zonita, A. C. (2024). *Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA Negeri 1 Kec. Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang: Universitas Negeri Padang.