

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- As'ad, A. M., & Abdullah, A. (2022). Konsep Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 2(2), 72–82. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/almikraj>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Azizah, A. A., Azizah, N., Asiah, N., & Fakhri, J. (2025). *Learning Interest : How Does the Effective of the Game-Based Learning and Team Games Tournament Models ?* 5, 103–117.
- Azzahra, M. (2023). Strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 2(3), 32175–32181. <https://doi.org/10.61721/pendis.v1i3.264>
- Christin Nur Aini, Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Tuban. *Cendekia Pendidikan*, 5(9), 50–54.
- Djamarah Syaiful Bhari. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firosa Nur Aini. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan*, 6, 249–255.
- Fitria et al. (2021). The Effect of Scientific Approach on Elementary School Students' Learning Outcomes in Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 78–90.
- G. Zichermann, “ *Gamification Master Class*, “ O'Reilly Media, 2011
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*

- Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Juárez-Varón, D., Juárez-Varón, M. Á., Mengual-Recuerda, A., & Andres, B. (2024). A Neurotechnological Study to Quantify Differences in Brain Activity Using Game-Based Learning: Gamification vs. Traditional Teaching. *International Journal of Game-Based Learning*, 14(1), 1–20. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.349219>
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2548–6950.
- Nurfathi, A., & Wuriasih, K. P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 9, 327. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/278>
- Pratiwi, A., Azhura, F., Husna, M., Hilda, M., & Azhari, S. (2023). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(2), 53–59.
- Putri, D. A. E., & Ariani, D. (2022). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 5 Kota Solok. *Bakoba: Journal of Social Science Education*, 02(01), 122–126.
- Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2022). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang*. 9.
- Redy Winatha, K., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 265–274. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26010>
- Rizqiani, T. A. P. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4277–4281.
- Rohimat, S. (2024). Utilization Of Gimkit For Online Game Mode Chemistry Formative Assessment. *Co-Catalyst: Journal of Science Education Research and Theories*, 1(2), 9–14. <https://doi.org/10.33830/cocatalyst.v1i2.7492>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>

- Rubiman, R., & Kamali, S. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/69/75>
- Sa'diyah, Z., Rofi'ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), 66–80.
- Saifuddin, Ahmad. 2019. *Penelitian Eksperimen Dalam Psikologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Septian, A., Nazar, M., Heri, K., Paturahman, M., Sudrajat, Y., & Kunci, K. (2024). Analisis Prinsip Prinsip Pembelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 227–237.
- Slameto (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*
- Smith, A. (2020). The impact of gamification on student engagement in group learning. *Journal of Educational Research*, 15(4), 300–315.
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (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>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Suharsono Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. PT RINEKA CIPTA.
- Sulistiyowati, W. (2023). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tyaningsih, R. Y., Hayati, L., Sarjana, K., Sridana, N., & Prayitno, S. (2022). Penerapan Metode Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 317–326. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.202>
- Utaminingsih, S. (2020). *Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. VII(2), 84–98.

- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wijaya, M., & Rismawati, R. S. Y. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 817–825. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080>
- Wijayanti, E., & Rahajuningsih, N. N. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Siswa Kelas V SDN Karangrejo 03. *PROSIDING: Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM UNIPMA (SNAPMA)*.

