

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, S. P., Suntoko, M. P., Purbangkara, T., & Abikusna, A. (2022). *Peningkatan dan pengembangan hasil belajar siswa*. Uwais Inspirasi Indonesia.
<https://tedipurbangkara.my.id/wpcontent/uploads/sites/747/2025/03/PENINGKATAN-DAN-PENGEMBANGAN-HASIL-BELAJAR-PESERTA-DIDIK-Buku.pdf>
- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397-408.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3364>
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform *Gimkit* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4).
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814. <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/931>
- Alhubilah, F. (2025). Penggunaan media *Gimkit* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab (Studi kasus di kelas VII SMPIT An-Ni'mah Bandung). *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 286–292.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran (Edisi Revisi)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Arum, T. R. S., & Amri, M. (2025). Efektivitas penggunaan media *Gimkit* terhadap penguasaan kosakata dalam menyusun kalimat sederhana bahasa Mandarin peserta kelas XI SMKS Ketintang Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 8(1)
- Arya Pageh, W. (2025). *Media Pembelajaran*. <http://repo.isi-dps.ac.id/id/eprint/5866>
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702-709.
<https://pdfs.semanticscholar.org/aae8/08c79768ec7603d7f86ec0e386ddda7e6e0d.pdf>
- Ayu, D. S. (2024). *Esensi pendidikan inspiratif*. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(3), 560–568.
- Baharuddin, F. R. (2023). *May student-centered principles affect active learning and its counterpart? An empirical study of Indonesian curriculum implementation*. SAGE Open, 1–16.
<https://doi.org/10.1177/21582440231214375>
- 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*, 1(2), 1–17.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

- Fathiani, F. (2025). Penggunaan model Game Based Learning berbasis web *Gimkit* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih: Penelitian quasi experiment pada siswa kelas XI MAN 1 Majalengka (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung). <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/109171>
- Fitria, N., Anggara, F. S., & Randy, I. R. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam Usaha Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 664-676. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.1698>
- Fitri, Y., Mudjiran, M., & Refnywidialistuti, R. (2023). Peranan bakat dan minat dalam belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 7(3), 62–67. <https://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS/article/view/637>
- Fitri Rahmadani, F., Deprizon, D., & Refnywidialistuti, R. (2024). Penerapan model pembelajaran tipe Think Pair Share dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 15 Pekanbaru. *AlFihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(4), 220–224. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i4.1045>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. Computers in Human Behavior*, 108, 106316. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.047>
- Hariani, N., Suharyani, S., & Hidayati, N. (2025). Pengaruh media pembelajaran inovatif *Gimkit* terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 15(1). <https://journal.unnes.ac.id/journals/jpk/article/view/7633>
- Hidayatullah, M., Husniati, H., & Syukur, A. (2025). *Gimkit*-based learning model on the learning outcomes of Akidah Akhlak of class VIII students of MTs Nurul Islam Sekarbela Mataram. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 8(1). <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/igro/article/view/7972>
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Widina Bhakti Persada Bandung. <https://repository.penerbitwidina.com/id/publications/528087/buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran>
- Huang, W. D., Loid, V., & Sung, J. S. (2024). *Reflecting on gamified learning in medical education: A systematic literature review grounded in the Structure of Observed Learning Outcomes (SOLO) taxonomy 2012–2022. BMC Medical Education*, 24, 1–10. <https://doi.org/10.1186/s12909-023-04955-1>
- Khabibaturrohman, N. (2025). *Pengaruh Media Game Based Learning Berbasis Gimkit Pada Pelajaran SKI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X MA Sirojul Hikmah Kapas Bojonegoro* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri). <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/7656>
- Laili, A., Zakya, F., Wardhani, P. A., & Usman, H. (2024). Hubungan antara motivasi belajar dan kemandirian peserta didik terhadap hasil belajar IPS siswa SDN Jati 05 Pagi Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 831–838. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2207>
- Lufiyanti, L. (2025). Peningkatan kreativitas dan hasil belajar IPS dengan model Problem Based Learning berbantuan media *Gimkit*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 504–515. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26816>

- Mae, K., & Arceo, M. (2024). Structure of Observed Learning Outcomes (SOLO) taxonomy based teaching on the students' cognitive learning outcome and performance. *International Journal of Research Publications*, 149(1), 187–203. <https://doi.org/10.47119/IJRP1001491520246512>
- Mana, L. H. A. (2025). Media Pembelajaran. Dunia Penerbitan buku.
- Meijustika, R., Susanti, R., Maharani, S. D., & Anwar, Y. (2025). Jenis-Jenis Saluran Komunikasi dalam Difusi Inovasi Pendidikan. *Journal of Education Research*, 6(4), 1219-1225. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i4.2448>
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan *Gimkit* sebagai sarana gamification untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9610–9615. <http://www.jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9025>
- Ningtyas, S. Z., & Pradikto, S. (2025). Pengaruh metode pembelajaran konvensional dan game terhadap pembelajaran KWU dalam meningkatkan minat belajar SMAN 4 Pasuruan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 115–124. <https://doi.org/10.47861/jkpu-nalanda.v3i1.1507>
- Nurhayati, T., Manna, A., Zulysa, D., Dhori, M., & Adelia, N. (2025). Analisis teori belajar konstruktivisme. *EJPGMI: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 161–175. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v4i1.320>
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). Media dan teknologi pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nuri, L., Naddir, M. Y., Nur, S., Sari, I., Manajemen, F., & Islam, P. (2022). Teori belajar dan strategi pembelajaran. *Journal of Science and Research*, 1(8), 916–921. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- OECD. (2023). *Teaching for the future: Shaping education for a digital world*. OECD Publishing. https://www.oecd.org/en/publications/oecd-digital-education-outlook-2023_c74f03de-en.html
- Pelawi, J. T., & Is, M. F. (2021). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (di bawah umur). *Jurnal Education and Development*, 9(3), 2792–2800. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2792>
- Pisba, S. M. D., & Rahmanto, M. A. (2025). *Gimkit* as a gamification media in Islamic religious education: Its impact on student learning outcomes. *Jurnal Pedagogy*, 18(2), 123–132. <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/306>
- Pratiwi, R., & Wahyuni, S. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–54. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/20456>
- Putri, D. A., & Nugroho, A. A. (2021). Penerapan game-based learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 215–223. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPI/article/view/33455>
- Putri, T. A., Alhidayati, A., Priwahyuni, Y., Ikhtiyaruddin, I., & Septiani, W. (2022). Factors associated with student achievement at PGRI Junior High School Pekanbaru City during the COVID-19 pandemic in 2022. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan (ORKES)*, 1(3), 654–662. <http://journals.badnurmedisa.org/index.php/orkes/article/view/63>

- Rahmadilla, H. H., & Kholidya, C. F. (2025). Penggunaan media benda konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep pengurangan pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SDN Punggul I. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(11).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/69348>
- Rahmat, R. W., Martina, F., Amanda, D., & Septian, P. D. (2025). Analisis kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP 5 Kota Bengkulu dan strategi penyelesaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(1), 235–241.
<http://jiip.stkipyapisdempu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/9354>
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Nisrina, A., & Firdaus, N. (2025). Hasil belajar sebagai objek penilaian (kognitif, afektif, dan psikomotorik). *Inovasi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 1–8.
<https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>
- Rosa, N. M., Suryadi, A., & Adawiyah, R. (2025). Pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 235–241
<http://indojournal.com/index.php/aksikita/article/view/209>
- Safitri, N. E., Budiyono, B., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2025). Gamification approaches to enhance critical thinking skills in elementary education: A literature review. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 17(1).
<https://doi.org/10.21831/jpip.v17i1.91205>
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11–24.
- Saputri, R. E., Sapitri, E., Kartika, I., & Putri, N. S. (2024). Analisis karakter siswa terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 9–19.
<https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/909>
- Siregar, T. (2025). *Stimulus dan respon dalam pembelajaran matematika*. Goresan Pena.
- Slameto. (2021). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya (Edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Surahman, H. S., Pd, M., Nugroho, M. T., Pd, M., Nanda, R. P., Rahmayanti, W., ... & Pd, M. (2025). *Kompetensi Guru di Era Digital: Menjadi Pendidik Cakap Teknologi dan Inovatif*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. UMPR Press.
<http://repository.umpr.ac.id/283>
- Syafei, I. (2025). *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Talan, T., Kalinkara, Y., & Aydin, B. (2024). *Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review*. *Education Sciences*, 14(6), 639. <https://doi.org/10.3390/educsci14060639>
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
<https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>
- Wang, Y., Chen, X., & Li, H. (2025). *From gamification to student achievement: A longitudinal conceptual structure analysis of a research field*. *Computers*, 15(4), 242. <https://doi.org/10.3390/computers15040242>
- Wardana, D., & Djamaluddin, A. (2020). *Belajar dan pembelajaran: Teori, desain,*

- model pembelajaran dan hasil belajar*. Deepublish.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677>
- Widiastuty, H. (2023). Peningkatan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan melalui penerapan model pembelajaran project based learning pada siswa kelas XII. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 101–107.
- Wiguna, I. K. W., Handayani, L., Suparya, I. K., Dewi, C. P., Adnyana, I. K. S., & Yuda, A. (2025). Pelatihan penyusunan asesmen pembelajaran yang mengacu pada Taksonomi SOLO dalam pembelajaran mendalam. *PANAKAWAN: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 32–39.
- Wisman, Y. (2020). Teori belajar kognitif dan implementasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.
<https://chem-upr.education/ojs/index.php/JIKT/article/view/88>
- Yehezkiel, G., & Sapta, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap minat dan motivasi belajar siswa di SMP: Systematic literature review. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 386–395.
<https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/1267>
- Zarzycka, E., Krasodomska, J., Mazurczak-Mąka, A., & Turek-Radwan, M. (2023). *The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students*. *Nurse Education in Practice*, 69, 103629.
<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103629>

