Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Amellia Saputeri[1], Rahmadina[2], Nur Aisya[3], Ahmad Suriansyah[4], Maimunah[5]
[1,2,3,4]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
[5]Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
[1]2310125320011@ulm.ac.id, [2]2310125220144@ulm.ac.id,
[3]2310125220052@ulm.ac.id, [4]a.suriansyah@ulm.ac.id, [5]maimunah@ulm.ac.id

ABSTRACT

Natural and Social Sciences (IPAS) learning at SDN Sungai Lumbah 1 faces the problem of low student participation due to conventional methods. This study aims to evaluate the use of interactive media based on Gimkit as an innovative alternative in IPAS learning. The study was conducted at SDN Sungai Lumbah 1 with 27 teachers and grade 3 students as research subjects. The results of the study showed that the use of Gimkit was able to increase student motivation, interest, and involvement in learning, as well as create a more dynamic and collaborative classroom atmosphere. In addition, students found it easier to understand the material and showed better evaluation results than before. This study recommends the use of interactive media such as Gimkit as a relevant and enjoyable learning strategy, especially to support the learning needs of the digital generation in elementary school environments.

Keywords: *Interactive Media, Gimkit, Natural Science Learning, Elementary School*

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Sungai Lumbah 1 menghadapi permasalahan rendahnya partisipasi siswa akibat metode yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan media interaktif berbasis Gimkit sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan di SDN Sungai Lumbah 1 dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas 3 sebanyak 27 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi dan menunjukkan hasil evaluasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif seperti Gimkit sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan menyenangkan, terutama untuk mendukung kebutuhan belajar generasi digital di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Gimkit, Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar Kata*

A. Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam menunjang proses belajar mengajar. Sebagai salah satu sumber belajar, media pembelajaran membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta keinginan mereka agar proses belajar terencana, terarah, dan teratur (Nurrita, 2018). Selain itu, media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang mempermudah proses belajar mengajar agar berlangsung lebih efektif dan efisien. Di era sekarang, kegiatan pembelajaran tidak lagi bergantung hanya pada buku dan papan tulis, karena para pendidik sudah memiliki berbagai pilihan media, seperti media visual, media audio dan media audiovisual (Fadilah dkk., 2023). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari media pembelajaran adalah untuk merangsang minat belajar siswa sehingga termotivasi dan mampu terlibat secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran sebagai instrumen pendukung dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk menjadikan pengajaran lebih menarik bagi siswa, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan semangat belajar. Materi ajar yang disampaikan melalui media akan lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk menguasai tujuan pembelajaran dengan baik. Di samping itu, media pembelajaran menyajikan metode belajar yang beragam, tidak hanya mengandalkan interaksi verbal melalui tuturan kata-kata pengajar. Hal ini mencegah kebosanan pada siswa dan mengurangi beban tenaga pengajar, serta mendorong siswa untuk lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena tidak hanya menerima penjelasan dari pengajar (Naffi'an et al., 2024). Sedangkan fungsi media pembelajaran adalah menciptakan

lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dengan tepat dan mendalam, serta mendukung pengembangan kemampuan kognitif dan pembentukan karakter siswa (Saleh et al., 2023). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai jembatan yang memperkuat partisipasi siswa dalam proses belajar, serta mengoptimalkan proses dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran di SDN Sungai Lumbah 1, fakta lapangan menunjukkan beberapa permasalahan terkait pemanfaatan media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa guru masih cenderung menggunakan metode konvensional yang didominasi ceramah. Dalam penerapannya sudah menggunakan teknologi berupa penjelasan menggunakan video dan foto di proyektor, namun peran aktif siswa masih sangat minim untuk berperan dalam proses pembelajaran. Meski masih menggunakan media teknologi yang minim, media ini sudah meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dikuatkan oleh pernyataan Ibu Khairunnisa, S. Pd selaku wali kelas 3 yang menyatakan bahwa karakteristik murid kelas 3 di SDN Sungai Lumbah 1 sangat berminat dengan proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Namun kami menilai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.

Tolak ukur keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran di kelas terlaksana. Keaktifan siswa di kelas sering kali berbanding lurus dengan nilai capaian peserta didik. Ketika dalam pembelajaran guru tidak memperhatikan keaktifan siswa di kelas, hal ini dapat menyebabkan kelas menjadi pasif hingga condong monoton. membuat kejenuhan dan penurunan motivasi belajar siswa. Jika dibiarkan akan menyebabkan penurunan hasil belajar siswa dan hasil pembelajaran menjadi tidak maksimal. Sehingga hal ini membuat pemilihan metode dan media ajar menjadi penting untuk

diteliti. Salah satu media ajar yang kini relefan berbentuk web interaktif.

Media Gimkit memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya efektif dalam pembelajaran IPAS. Pertama, dengan tampilannya yang menarik dan desain yang ramah pengguna, Gimkit mampu menarik perhatian siswa. Kedua, fitur gamifikasi interaktif yang ditawarkan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pembelajaran (Jelita & Nurhamidah, 2024). Selain itu, evaluasi hasil belajar dapat langsung ditampilkan, memudahkan guru untuk memantau perkembangan siswa secara langsung. Melalui pengalaman permainan kompetitif, siswa tidak hanya lebih memahami materi pelajaran tetapi juga mengembangkan keterampilan untuk mencapai skor tertinggi, sekaligus melatih mereka dalam memecahkan tantangan dengan cara yang menyenangkan (Septyana et al., 2024).

Media gimkit memiliki karakter khas yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya. Penggunaan media gimkit ini dapat memperkuat keterlibatan peserta didik. Hal ini dikarenakan Gimkit memudahkan guru untuk membuat atau mengimpor soal dengan mudah dan pertanyaan yang muncul secara acak, sehingga memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi secara dinamis, serta menyediakan berbagai mode permainan yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, seperti mode individu atau tim (Pratiwi et al., 2024). Dengan demikian, Gimkit berperan penting dalam mengembangkan pemahaman materi. Selain itu, pemanfaatan Gimkit juga dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, terutama ketika skor kuis tidak dijadikan dasar untuk penilaian akhir, melainkan sebagai sarana untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang belum sepenuhnya dipahami dan perlu dipelajari lebih lanjut (Sharmin & Chow, 2023).

Kondisi yang ada memerlukan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran interaktif. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar

untuk merangsang siswa supaya dapat merespons positif materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran itu adalah komputer. Seperti yang dinyatakan oleh Husein, dkk (2015: 222), bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa. Beberapa penelitian sebelumnya menjelaskan berbagai berbagai aspek penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk efektivitas media pembelajaran interaktif. Penelitian oleh Hakim & Windayana (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini senada dengan penelitian Chen et al. menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media interaktif menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode konvensional (Harsiwi & Arini, 2020). Di Indonesia, beberapa sekolah dasar telah mulai mengadopsi media pembelajaran interaktif, meskipun penerapannya masih terbatas. Studi oleh (Munir & Su'ada, 2024) mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan media ini, seperti kurangnya infrastruktur teknologi dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran.

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji dan menjadi solusi untuk media pembelajaran inovatif berbasis gimkit yang digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, khususnya materi tentang topik "Pengenalan Energi" kepada anak-anak sekolah dasar kelas tiga. Hal ini didasarkan pada hasil observasi di SDN Sungai Lumbah 1 yang menunjukkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terkait materi pembelajaran, motivasi belajar, serta partisipasi siswa. Dengan mengintegrasikan materi tentang Berkenalan dengan Energi ke dalam media interaktif berbasis gimkit, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual, serta mampu menjawab tantangan pembelajaran IPAS yang selama ini masih disampaikan secara konvensional.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan informasi yang belum dijelaskan secara spesifik dalam penelitian sebelumnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus untuk mengkaji penggunaan media interaktif berbasis Gimkit dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas tiga SD Negeri Sungai Lumbah 1. Lokasi penelitian berada di SD Negeri Sungai Lumbah 1, tempat penelitian dilakukan. Subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas tiga, dengan satu guru dan 27 siswa sebagai partisipan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan beberapa siswa, serta dokumentasi berupa foto-foto kegiatan dan materi pembelajaran yang digunakan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menguji konsistensi informasi yang diperoleh. Dengan menerapkan triangulasi, peneliti dapat memastikan validitas data dan memperoleh gambaran komprehensif tentang efektivitas penggunaan Gimkit sebagai media interaktif dalam pembelajaran IPAS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan kurang aktifnya partisipan siswa, dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Problematika kurang aktifnya partisipan siswa dalam Pembelajaran IPAS.

Pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Sungai Lumbah 1 menghadapi kendala berupa kurang aktifnya partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab, maupun berdiskusi tentang materi yang disampaikan guru. Siswa cenderung pasif dan hanya menjadi pendengar tanpa menunjukkan minat atau inisiatif untuk berpartisipasi. Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab antara lain metode pembelajaran yang masih

dominan bersifat ceramah, kurangnya penggunaan media atau alat bantu yang menarik, serta kurangnya penguatann terhadap siswa yang mencoba aktif.



Gambar 1. *Suasana Pembelajaran di Kelas 3 SDN Sungai Lumbah 1*

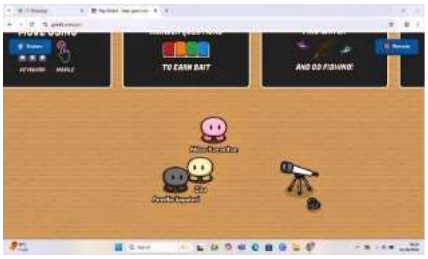
Akibat dari rendahnya partisipasi ini, pemahaman siswa terhadap materi IPAS menjadi terbatas dan kurang mendalam. Padahal, IPAS sebagai mata pelajaran integratif memerlukan keterlibatan aktif siswa agar mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kolaboratif. Ketidakterlibatan ini juga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan kontekstual agar mampu membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media Interaktif Berbasis Gimkit

Gimkit adalah platform pembelajaran berbasis kuis yang menggabungkan elemen gamifikasi, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Dalam Gimkit, siswa menjawab soal untuk mendapatkan poin, yang kemudian bisa digunakan untuk membeli peningkatan (power-up) yang memengaruhi jalannya permainan. Kelebihan ini menjadikan Gimkit sebagai media interaktif yang mendukung proses pembelajaran aktif, partisipatif, dan reflektif.



Gambar 2. *Log in Permainan Gimkit*



Gambar 3. *Saat Permainan dimulai*

Langkah-langkah untuk menggunakan Gimkit, pertama-tama siswa perlu membuka browser di laptop atau ponsel dan mengunjungi situs gimkit.com/join. Setelah itu, masukkan kode permainan yang diberikan oleh guru agar bisa masuk ke permainan. Setelah berhasil masuk, kalian akan memilih karakter dan mulai menjelajahi dunia permainan yang disediakan. Tugas kalian adalah menjawab soal-soal yang muncul dengan benar untuk mendapatkan poin atau imbalan di dalam gim. Poin tersebut bisa digunakan untuk membeli perlengkapan atau meningkatkan kemampuan dalam permainan. Kalian bisa bermain sendiri atau bekerja sama dalam tim, tergantung jenis permainan yang dipilih guru. Jangan lupa untuk membaca soal dengan cermat dan tetap fokus agar bisa mendapatkan skor tertinggi. Melalui Gimkit, belajar jadi lebih seru dan menyenangkan karena kalian bisa belajar sambil bermain.

3. Implementasi Media Interaktif Berbasis Gimkit

SDN Sungai Lumbah 1 terletak di wilayah pedesaan yang cukup terpencil, dengan akses jalan yang terbatas dan kondisi infrastruktur yang belum sepenuhnya memadai. Sekolah ini berada di lingkungan yang dikelilingi oleh lahan pertanian dan organisasi masyarakat yang tersebar, sehingga sebagian besar siswa berasal dari keluarga petani dengan latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Letaknya yang jauh dari pusat kota membuat akses terhadap sumber belajar tambahan, seperti perpustakaan umum atau fasilitas teknologi pendidikan menjadi terbatas.



Gambar 4. *Log in Permainan Gimkit*

Penggunaan media interaktif berbasis Gimkit dilakukan sebagai bagian dari inovasi

pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Pada saat pelaksanaannya, guru terlebih dahulu membagi siswa menjadi tiga kelompok. Hal ini dilakukan karena terbatasnya fasilitas yang dimiliki sekolah, seperti LCD proyektor yang hanya tersedia satu unit. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan laptop pribadi untuk menjalankan gimkit sebagai media pembelajaran yang interaktif. Meskipun dengan sarana yang terbatas, kegiatan ini tetap berlangsung dengan antusiasme tinggi dari para siswa.

Setiap kelompok mengikuti permainan kuis yang telah dirancang sesuai dengan materi pelajaran tentang Berkenalan dengan energi. Gimkit bersifat kompetitif dan interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompoknya, dan berusaha memperoleh skor tertinggi. Guru juga dapat langsung memantau hasil belajar siswa melalui fitur analisis yang disediakan oleh platform tersebut. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dan kolaboratif.

Penggunaan media interaktif berbasis Gimkit memberikan kontribusi positif terkait peningkatan dorongan, minat, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk berpartisipasi secara aktif terlibat dalam setiap sesi pembelajaran. Format kuis yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat, baik secara individu maupun kelompok, sehingga siswa lebih fokus pada pemahaman materi agar dapat menjawab soal dengan tepat. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan dinamis, ditandai dengan meningkatnya interaksi antarsiswa dalam konteks kerja sama. Selain itu, hasil evaluasi harian serta

kemampuan siswa dalam mengingat dan menerapkan konsep yang telah dipelajari menunjukkan perkembangan yang menggembirakan. Guru juga mencatat adanya perubahan positif dalam kehadiran dan keterlibatan siswa, yang menunjukkan bahwa pendekatan interaktif seperti Gimkit selaras dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di era digital.

Penggunaan media interaktif berbasis Gimkit memberikan dampak positif terhadap motivasi dan proses belajar siswa. Dengan menggabungkan unsur permainan dan edukasi, Gimkit menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif dan memotivasi. Hal ini sangat konsisten dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar yang terus-menerus menggunakan teknologi dan menyukai kegiatan bermain. Ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menarik, siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti materi (Agustina et al., 2024; Brillian et al., 2024). Menggunakan aplikasi Gimkit memudahkan siswa untuk memahami semua materi yang telah disediakan dan dapat memberikan mereka motivasi yang kuat untuk belajar.

Selain itu, Gimkit hal ini membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif. Fitur kuis interaktif dan umpan balik instan memungkinkan siswa untuk mengetahui kesalahan mereka secara langsung dan segera memperbaikinya. Ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari pengalaman dan memperkuat konsep yang telah diajarkan. Dengan metode ini, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak hanya berpusat pada hafalan (Hidayati dkk., 2025). Dalam hal ini, pendidik dapat memberikan pengajaran yang efektif bagi siswa serta meningkatkan kompetensi mereka melalui penggunaan teknologi dan alat pengembangan media yang telah dikembangkan.

Dampak lain yang muncul adalah pada aspek kemandirian dan kemampuan berpikir kritis siswa. Gimkit memberikan ruang bagi siswa untuk membuat keputusan sendiri, seperti

memilih strategi untuk memenangkan permainan atau mengelola poin yang mereka miliki. Hal ini secara tidak langsung melatih kemampuan mereka dalam merencanakan, mengevaluasi, dan berpikir strategis. Aktivitas ini sangat penting untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi sejak dini. pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses menempuh pendidikan. Perubahan ini meliputi pengetahuan,keterampilan, dan sikap seseorang dapat dicapai jika pembelajaran diarahkan dengan baik dan dilakukan dengan benar, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan menyerapnya (Sumomba et al., 2024).

Selain dampak positifnya, menggunakan Gimkit juga menimbulkan tantangan terutama terkait akses teknologi dan kesetaraan. Tidak semua siswa memiliki koneksi internet yang stabil atau perangkat pribadi, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur. Ketimpangan ini bisa menyebabkan beberapa siswa tertinggal dan merasa terpinggirkan dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk mengembangkan strategi pengajaran inklusif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif berbasis Gimkit dalam pendidikan IPAS memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan siswa. Media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep IPAS yang sebelumnya dianggap sulit. Penggunaan Gimkit ini memberikan kesempatan kepada guru untuk memantau kemajuan siswa secara *real time* dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi secara tepat dapat mendukung terselenggaranya pembelajaran yang lebih terfokus

dan sesuai dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar.

Bagi rekan sejawat mahasiswa pendidikan, disarankan untuk mulai mengeksplorasi dan mengoptimalkan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti Gimkit guna memperkaya pengalaman belajar siswa. Untuk para guru dan pihak sekolah, disarankan agar lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk memberikan pelatihan kepada guru dalam mengoperasikan media digital tersebut. Dengan adanya dukungan yang baik dari semua pihak, pemanfaatan media interaktif seperti Gimkit dapat menjadi salah satu strategi pengajaran alternatif yang sesuai untuk meningkatkan mutu pendidikan, terutama di kelas IPAS di sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, M., Pramono, S. E., Yulianto, A., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*. Journal of Education and Instruction (JOEAI),* 8(1).

Fadilah, A., Nurzakiyah, 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.

Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. EduHumaniora: *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal BasicEdu*, 4(4), 1104–1113.

Hidayati, N., Aripin, S., & Hina, S. (2025). *Gamified Formative Assessment With Quizizz to Enhance Learning Outcomes at Madrasa. Journal of Islamic Education Research*, 6(3), 303–314.

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor*. Jurnal*

Pendidikan Fisika dan Teknologi, 1(3), 221–225.

Jelita, N., & Nurhamidah, D. (2024). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Web Gimkit Sebagai Media Inovatif dalam Pelajaran. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya*, *2*(3), 281–291. https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/bestari/article/view/46261

Munir, M., & Su'ada, S. (2024). *Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.* Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(02),

Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner*, *8*, 990. https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jsm/article/view/3245

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an Hadist Syari'ah Dan Tarbiyah*, *03*, 172–173. https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229

Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, Junda, M., & Marzuki, N. I. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *3*, 72–76. https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M

Saleh, M. S., Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, *4*(4), 7. https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7

Sharmin, N., & Chow, A. K. (2023). Impacts of gamified homework in an online oral biology course. *Journal of Dental Education*, *88*(July 2023), 1971–1974. https://doi.org/10.1002/jdd.13361