NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan
Volume 7, Issue 4, November 2026
DOI: https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6958
Homepage: ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/nusra

p-ISSN: 2715-114X
e-ISSN: 2723-4649
pp. 2639-2647

HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT DENGAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV

Lia Pertiwi *, Trisni Handayani
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
**Corresponding author email: liapertiwi4424@gmail.com*

Article History

Received: 15 July 2026
Revised: 29 July 2026
Published: 30 October 2026

ABSTRACT

This study aimed to determine the relationship between the use of Gimkit-based interactive learning media and students' learning engagement in fourth-grade Natural and Social Sciences (IPAS) learning at SDN Ciracas 10 Pagi. The study employed a quantitative approach using a correlational associative research design. The population consisted of all fourth-grade students at SDN Ciracas 10 Pagi, while the sample comprised 32 fourth-grade students. Data were collected through questionnaires designed to measure the use of Gimkit-based interactive learning media and students' learning engagement. The research instruments were tested for validity and reliability prior to data collection. Data analysis included normality testing, linearity testing, Pearson Product-Moment correlation analysis, and simple linear regression analysis. The results revealed a positive and significant relationship between the use of Gimkit-based interactive learning media and students' learning engagement. This finding was indicated by a Pearson correlation coefficient of 0.855 with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), demonstrating a very strong relationship. Furthermore, the simple linear regression analysis yielded an F-value of 81.517 with a significance level of 0.001 ($p < 0.05$), indicating that the use of Gimkit-based interactive learning media had a significant effect on students' learning engagement. These findings suggest that Gimkit enhances students' active participation, attention, motivation, and enthusiasm during the learning process, thereby creating a more interactive, innovative, and student-centered learning environment.

Keywords: *Gimkit, Interactive Learning Media, Learning Engagement, Science Learning (IPAS), Elementary School.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Pertiwi, L. & Hamdayani, T. (2026). HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT DENGAN KETERLIBATAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV. NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 7 (4), 2639–2647 https://doi.org/10.55681/nusra.v7i4.6958

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Implementasi teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (Saputeri et al., 2025).

Kurikulum merdeka mendorong guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Kuswanto et al., 2025). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Trisni et al., 2022).

Keterlibatan belajar *(student engagement)* merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran. Keterlibatan belajar menggambarkan sejauh mana siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui aspek perilaku *(behavioral engagement)*, emosional *(emotional engagement)*, dan kognitif *(cognitive engagement)*. Siswa yang memiliki tingkat keterlibatan tinggi cenderung menunjukkan perhatian, antusiasme, keaktifan dalam berdiskusi, serta memiliki motivasi yang lebih besar untuk memahami materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya keterlibatan belajar dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah bosan, kurang percaya diri, serta berdampak pada rendahnya hasil belajar (Simangunsong et al., 2025).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), keterlibatan belajar siswa menjadi aspek yang sangat penting karena mata pelajaran ini memuat berbagai konsep yang memerlukan aktivitas observasi, eksplorasi, pemecahan masalah, serta keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran (Studi et al., 2023).

Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, kurang aktif bertanya maupun berdiskusi, serta mengalami kesulitan memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar secara konkret, kontekstual, dan interaktif (Rusydi & Hidayah, 2024).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (Rosa et al., 2025). Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah

gimkit, yaitu media pembelajaran digital berbasis kuis interaktif yang memungkinkan siswa belajar melalui berbagai mode permainan, sistem poin, penghargaan virtual, umpan balik langsung, serta kompetisi yang sehat (Ega et al., 2025).

Fitur-fitur tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menantang, sekaligus menyenangkan sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih optimal (Simangunsong et al., 2025). Fitur *Power-ups* pada gimkit memicu *cognitive engagement* karena mendorong siswa berpikir strategis dalam mengelola poin, memilih *power-up*, dan menentukan keputusan terbaik selama permainan. Sementara itu, sistem poin dan skor memicu *behavioral engagement* dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, menjawab setiap pertanyaan, serta mempertahankan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Selain itu, mode permainan interaktif memicu *emotional engagement* karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi, sehingga siswa merasa antusias, menikmati pembelajaran, serta memiliki sikap positif terhadap materi yang dipelajari. Kombinasi ketiga fitur tersebut menjadikan gimkit efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara kognitif, perilaku, dan emosional.

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan gimkit memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Gimkit terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, minat belajar, hasil belajar, serta keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS (Puri et al ., 2025).

Melalui aktivitas permainan yang interaktif, siswa terdorong untuk lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, berpikir kritis, dan bekerja sama dengan teman sekelas (Andini & Rusdini, 2026). Selain itu, guru juga memperoleh kemudahan dalam memonitor perkembangan belajar siswa melalui laporan hasil belajar secara otomatis sehingga proses evaluasi menjadi lebih efektif (Alzahra & Safitri, 2025).

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan belajar siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, visualisasi menarik, tantangan, dan penghargaan. Integrasi unsur gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan perilaku melalui partisipasi aktif siswa, keterlibatan emosional melalui munculnya rasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan kognitif melalui usaha siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran (Sujana et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas gimkit dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dengan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih relatif terbatas (Hanifah, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan bukti empiris mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dengan keterlibatan belajar siswa pada

pembelajaran IPAS kelas IV SDN Ciracas 10 Pagi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus mendukung implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dengan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Sugiyono, 2024). Pendekatan korelasional dipilih karena penelitian ini tidak memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap variabel penelitian, melainkan mengkaji keeratan hubungan antara variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit, dengan variabel terikat, yaitu keterlibatan belajar siswa (Fahrina Yustiasari Liriwati, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SDN Ciracas 10 Pagi, Jakarta Timur, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV-A dengan jumlah 32 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini dipilih karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh peserta didik dapat dijadikan responden untuk memperoleh data yang lebih representatif (Dela Fahiran Pandiangan & Meyniar Albina, 2025).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen non-tes berupa angket dengan skala likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Instrumen penelitian terdiri atas dua angket, yaitu angket penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit sebagai variabel bebas (X) dan angket keterlibatan belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Indikator penggunaan media gimkit meliputi ketercapaian tujuan pembelajaran, sikap siswa terhadap penggunaan gimkit, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Sementara itu, indikator keterlibatan belajar siswa mencakup tiga dimensi utama, yaitu *behavioral engagement, emotional engagement,* dan *cognitive engagement* (Ade et al., 2024).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data masing-masing variabel berdasarkan nilai rata-rata, persentase, dan distribusi skor. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis korelasi (Sumo, 2025). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* guna mengetahui tingkat keeratan hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dengan keterlibatan belajar siswa. Seluruh analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics. Keputusan pengujian hipotesis ditentukan berdasarkan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$), di mana nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kedua variabel penelitian. (Khaddafi et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ciracas 10 Pagi sebelum pengambilan data peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu Instrumen penelitian yang diujicobakan terdiri atas 60 butir pernyataan, yang meliputi 30 butir pernyataan pada variabel penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit (X) dan 30 butir pernyataan pada variabel keterlibatan belajar siswa (Y) (Suroyya et al., 2022).

1. Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas

Variabel X		
Kriteria	**Nomor Soal**	**Jumlah**
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	25
Tidak Valid	8, 10, 11, 17, 18	5

Variabel Y		
Kriteria	**Nomor Soal**	**Jumlah**
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 29 30	25
Tidak Valid	6, 17, 18, 23, 27	5

Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh 50 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 10 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Butir pernyataan dinyatakan valid apabila memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%.

Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 50 butir pernyataan yang telah memenuhi syarat validitas dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.773	30

Gambar 1. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas di atas, diketahui bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel X sebesar 0,773 dan pada variabel Y sebesar 0,835. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrumen pada variabel X dan variabel Y dinyatakan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

3. Uji Analisis Korelasi

Correlations

		Media Interaktif Gimkit	Keterlibatan Belajar Siswa
Media Interaktif Gimkit	Pearson Correlation	1	.855**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	32	32
Keterlibatan Belajar Siswa	Pearson Correlation	.855**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	32	32

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 2. Hasil Uji Analisis Korelasi

Dari hasil analisis diatas diperoleh nilai korelasi antara Media Interaktif Gimkit dengan Keterlibatan Belajar Siswa sebesar 0,855 dan p-*value* = 0,001 < 0,05. Dengan

demikian, koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y adalah signifikan.

4. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Interaktif Gimkit	.124	32	.200*	.958	32	.248
Keterlibatan Belajar Siswa	.133	32	.162	.939	32	.072

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas, diketahui bahwa variabel media interaktif gimkit memperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,248 yang berarti lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pada variabel media interaktif gimkit dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, variabel keterlibatan belajar siswa memperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,072 yang berarti lebih besar dari 0,05.

Oleh karena itu, data pada variabel keterlibatan belajar siswa dinyatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

5. Uji Kelinearan Regresi

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2620.367	1	2620.367	81.517	<,001[b]
	Residual	964.352	30	32.145		
	Total	3584.719	31			

a. Dependent Variable: Keterlibatan Belajar Siswa
b. Predictors: (Constant), Media Interaktif Gimkit

Gambar 4. Hasil Uji Kelinearan Regresi

Berdasarkan hasil analisis diatas diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 81,517 dengan p-*value* = 0,001 < 0,05. Dengan demikian, model regresi sederhana yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan signifikan. Artinya, variabel media interaktif gimkit berpengaruh secara signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga persamaan regresi sederhana dapat digunakan untuk memprediksi keterlibatan belajar siswa berdasarkan penggunaan media interaktif gimkit.

6. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dengan keterlibatan belajar siswa di SDN Ciracas 10 Pagi. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan keterlibatan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien korelasi *Pearson* sebesar 0,855 dengan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada kategori sangat kuat, yang menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit, maka semakin tinggi pula keterlibatan belajar siswa dalam proses pembelajaran (Ega et al., 2025).

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gimkit mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Sejajalan dengan pendapat (Jelita & Nurhamidah, 2024). Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memadukan unsur teknologi, kompetisi, dan interaksi sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Melalui penggunaan gimkit, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga

terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta berinteraksi dengan teman sekelas. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Andini & Rusdini, 2026).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori keterlibatan belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Jelita & Nurhamidah, 2024). Media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan akan meningkatkan perhatian, motivasi, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Haris et al., 2024). Penggunaan gimkit sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sambil bermain sehingga mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan minat belajar siswa (Saputeri et al., 2025).

Hasil uji regresi sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Gimkit berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa, dengan nilai F_{hitung} sebesar 81,517 dan signifikansi 0,001 < 0,05. Selain itu, hasil uji normalitas dan linearitas menunjukkan bahwa data telah memenuhi asumsi analisis statistik parametrik, dengan nilai *Deviation from Linearity* sebesar 0,195 > 0,05. Dengan demikian, Gimkit terbukti berpengaruh secara signifikan dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara aktif dan inovatif (Abdullah & Tussadia, 2025).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit memiliki hubungan yang sangat kuat dan signifikan dengan keterlibatan belajar siswa. Semakin efektif penggunaan gimkit dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat keterlibatan belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif, signifikan, dan sangat kuat antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dengan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Ciracas 10 Pagi. Hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan koefisien korelasi sebesar 0,855 dengan nilai signifikansi 0,001<0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima. Selain itu, hasil uji regresi sederhana memperoleh nilai F sebesar 81,517 dengan nilai signifikansi 0,001<0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan gimkit memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterlibatan belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin optimal penggunaan gimkit dalam proses pembelajaran, semakin tinggi pula tingkat keterlibatan siswa, baik dari aspek kognitif, perilaku, maupun emosional.

Berdasarkan temuan tersebut, gimkit direkomendasikan untuk diintegrasikan secara berkala sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran IPAS. Pemanfaatan gimkit tidak hanya berfungsi

sebagai sarana evaluasi hasil belajar, tetapi juga sebagai media yang mampu memberikan umpan balik secara langsung, memantau perkembangan pemahaman siswa secara berkesinambungan, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Integrasi gimkit dalam asesmen formatif diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan selaras dengan implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Berbasis gimkit memiliki hubungan yang nyata dengan keterlibatan belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Semakin optimal penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, maka semakin tinggi pula tingkat keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, M. N., & Tussadia, N. H. (N.D.). *Analisis Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukatif Terhadap Peningkatan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*. Https://Doi.Org/10.55849/Attasyrih.V11i2.393

Alzahra, S., & Safitri, D. (N.D.). *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara Peran Media Digital Gimkit Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 92 Jakarta The Role Of Digital Gimkit Media In Increasing The Interest In Learning Social Studies Of Grade Vii Students At Smp Negeri 92 Jakarta*. Retrieved Https://Jicnusantara.Com/Index.Php/Jicn

Andini, L. N., & Rusdini, S. E. (2026). Penerapan Game Based Learning Gimkit Untuk Meningkatkan Karakter Kolaborasi Dalam Pembelajaran Ips Di Smp. *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, *6*(2), 833–845. Https://Doi.Org/10.51878/Social.V6i2.10401

Annasthasya, D., Alfindoria, I., Rahayu, S., & Khair, O. I. (2025). Metodologi Penelitian Kualitatif: Tinjauan Literatur Dalam Konteks Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, *3*(7), 423–429. Https://Doi.Org/10.60126/Jim.V3i7.1070

Dela Fahiran Pandiangan, & Meyniar Albina. (2025). Model Dan Tahapan Penelitian Kuantitatif: Pendekatan Teoretis Dan Praktis Dalam Kajian Pendidikan. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(3), 724–730. Https://Doi.Org/10.61104/Ihsan.V3i3.1494

Ega, E., Nitte, Y. M., Nabut, R. Y., & Djawa, J. R. (2025a). *Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Di Kelas Iv Sd Negeri 1 Naioni* (Vol. 8, Number 1). Https://Ejournal.Ummuba.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Login

Fahrina Yustiasari Liriwati. (2023). Efektivitas Pembelajaran Metodologi Penelitian Dengan Pemahaman Mahasiswa Dalam Penulisan Skripsi. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *1*(2), 129–142. Https://Doi.Org/10.59031/Jkppk.V1i2.195

Hanifah, M. (2025). Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran

Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. In *Journal Of Comprehensive Science* (Vol. 4, Number 7).

Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4). Https://Doi.Org/10.31949/Jcp.V8i2.2767

Jelita, N., & Nurhamidah, D. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Web Gimkit Sebagai Media Inovatif Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 2, Number 3).

Khaddafi, M., Dewi, D., Juliyandan, R., Sahara, R., Arami, M., Akuntansi, P., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (N.D.). *Jicn: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara Pentingnya Pemahaman Metode Penelitian Dalam Dunia Akademik The Importance Of Understanding Research Methods In The Academic World*. Retrieved Https://Jicnusantara.Com/Index.Php/Jicn

Kuswanto, H., Ratnawati, S., & Ratna, M. H. (2025). Optimalisasi Media Berbasis Game Melalui Workshop Gimkit Bagi Komunitas Belajar Guru Smp. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, *6*(4), 1083–1096. Https://Doi.Org/10.38048/Jailcb.V6i4.5662

Putri, A. A., & Sari, P. M. (2025). The Effect Of Gimkit Media On Elementary Students' Critical Thinking Skills In Science Learning. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, *16*(2), 536–548. Https://Doi.Org/10.31849/6a57bp05

Rusydi, F. M., & Hidayah, R. (N.D.). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Penerapan Metode Game Based Learning (Gbl) Dengan Media Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama Di Lingkunganku Kelas Iv Sdn 1 Karangduwur 2024/2025*.

Saputeri, A., Aisya, N., Suriansyah, A., & Guru Sekolah Dasar, P. (N.D.). *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Gimkit Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*.

Simangunsong, F. N., Wardani, H., Fatria, F., & Tanjung, H. S. B. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Pembelajaran Gimkit Snowbrawl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, *6*(5), 7296–7301. Https://Doi.Org/10.54373/Imeij.V6i5.3861

Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (N.D.). *Grisseepoly : Media Monopoli Berbasis Etnomatematika Materi Elemen Bilangan Fase B Di Sekolah Dasar Grisseepoly : Media Monopoli Berbasis Etnomatematika Materi Elemen Bilangan Fase B Di Sekolah Dasar Isna Rahmah Syaharani Ika Rahmawati*.

Suroyya, C. F., Mahmudah, I., & Fatimah, S. (2022). Konsep Dasar Metodologi Penelitian Pada Bidang Pendidikan Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(4), 1255. Https://Doi.Org/10.35931/Am.V6i4.1187