



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar

Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement and Motivation in Mathematics Learning in Elementary Schools

Laurasya Azrani¹, Rasya Sabella Putri², Amanda Salma Nurhaliza³, Arlita Muthia Maisyani⁴, Wafa Naisya Sabila⁵, Hafiziani Eka Putri⁶

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, laurasyaazrani@upi.edu

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, rasyasabella@upi.edu

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, mandasalma05@upi.edu

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, arlitamuthia@upi.edu

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, wafanaisya@upi.edu

⁶ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus UPI di Purwakarta, hafizianiekaputri@upi.edu

***Corresponding Author: E-mail: laurasyaazrani@upi.edu**

Artikel Review

Article History:

Received: 10 Sep, 2025

Revised: 14 Nov, 2025

Accepted: 17 Dec, 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran matematika, media pembelajaran, gamifikasi, GimKit, pembelajaran interaktif.

ABSTRAK

Dalam pendidikan Matematika di tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran yang dinamis sering terhambat oleh metode evaluasi yang monoton, yang menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas Gimkit, alat pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, dalam meningkatkan mutu pembelajaran Matematika. Metode yang diterapkan adalah studi literatur sistematis, yang dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yaitu identifikasi dan penyeleksian sumber ilmiah, analisis kritis terhadap sekitar sepuluh jurnal yang membahas gamifikasi dan pendidikan dasar, dan diakhiri dengan sintesis temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gimkit terbukti efektif meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan, serta hasil pembelajaran melalui fitur poin, tantangan, variasi mode permainan, dan umpan balik langsung. Kesimpulannya, Gimkit adalah solusi yang efisien dan sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, para pendidik dianjurkan menggunakan Gimkit dalam proses evaluasi, dan lembaga pendidikan harus mendukung dengan penyediaan alat dan akses internet yang memadai.

Keywords:

Mathematics learning, instructional media, gamification, GimKit, and interactive learning

DOI: 10.56338/jks.v8i12.9641

ABSTRACT

In primary school Mathematics education, dynamic learning processes are often hampered by monotonous evaluation methods, leading to low student motivation and participation. This research aims to analyze the effectiveness of Gimkit, an interactive gamified learning tool, in enhancing the quality of Mathematics learning. The method applied is a systematic literature review, implemented through a series of stages: identification and selection of relevant scientific sources, critical analysis of about ten journals discussing gamification and primary education, and concluding with a synthesis of findings. The results show that Gimkit is proven effective in increasing students' attention, motivation, engagement, and learning outcomes through features like a points system, competitive challenges, varied game modes, and instant feedback. In conclusion, Gimkit is an efficient and suitable solution for creating more engaging learning. Therefore, educators are advised to use Gimkit in the evaluation process, and educational institutions must provide support with adequate tools and internet access.

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Selain menyesuaikan dengan karakteristik materi, guru juga harus mempertimbangkan ciri khas siswa SD. Saat ini, anak-anak di sekolah dasar termasuk generasi Z dan Alpha, yang terbiasa hidup dan belajar di era teknologi digital yang berkembang pesat. Karena mereka sejak kecil sudah familiar dengan teknologi, penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran digital yang menarik dan menyenangkan agar dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar mereka di kelas. Perbedaan utama terletak pada fokus peserta didik yang kini diarahkan ke anak SD, kalimat dibuat lebih sederhana dan menonjolkan aspek teknologi digital yang melekat sejak usia dini serta kebutuhan menghadirkan pembelajaran digital yang menyenangkan agar siswa bisa lebih semangat belajar (Sefriarni dkk., 2024).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, ayat 39 pasal 2 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidik adalah tenaga profesional yang memiliki tanggung jawab untuk merancang dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil belajar yang dicapai, memberikan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi dosen di institusi pendidikan tinggi. Tingginya ketidakberminatan dan hasil penilaian dari para peserta didik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan biasanya hanya menggunakan video pembelajaran atau metode yang masih monoton, memberikan evaluasi pembelajaran dengan monoton sehingga peserta didik menjadi bosan dalam mengerjakan evaluasinya, menyebabkan peserta didik mengerjakan evaluasi dengan asal-asalan sehingga minat dan hasil evaluasi menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan variasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik lebih termotivasi dan serius dalam mengikuti evaluasi serta meningkatkan hasil belajarnya.

Media pembelajaran yang memanfaatkan konsep *gamifikasi* bisa menjadi pilihan efektif saat perhatian dan minat siswa mulai menurun karena metode pembelajaran yang monoton. *Gamifikasi* adalah penerapan unsur-unsur permainan untuk membantu mengatasi masalah dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran. Dengan menghadirkan elemen seperti poin, tantangan, dan papan peringkat, gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa secara signifikan (Aguiar-Castillo dkk., 2021). Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Media gamifikasi yang didukung teknologi digital menawarkan fleksibilitas tinggi dalam penggunaannya, terutama karena dapat diakses melalui berbagai jenis perangkat. Ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Media pembelajaran yang mengimplementasikan gamifikasi, seperti *Kahoot*, *Quizizz*, *Wordwall*, *Educandy*, dan *Gimkit* merupakan contoh platform yang banyak digunakan. Gimkit sendiri adalah media interaktif yang menggabungkan elemen permainan untuk mendukung proses belajar mengajar. Platform ini bisa diakses lewat berbagai perangkat mulai dari smartphone hingga komputer, sehingga Memberikan kemudahan serta kelenturan bagi para pengajar dan peserta didik. Konten di Gimkit diperbaharui secara teratur agar tetap terasa baru dan relevan, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, template yang tersedia beragam dan bisa dimainkan secara individu maupun dalam format kerja sama tim (Aguiar-Castillo dkk., 2021).

Penelitian ini disusun dengan tujuan utama untuk menjawab pertanyaan, Seberapa efektif penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran yang mengadopsi gamifikasi dan teknologi digital dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil evaluasi belajar siswa Sekolah Dasar dibandingkan dengan pendekatan evaluasi yang selama ini terkesan kurang menarik. Berdasarkan pertanyaan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan pokok, yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa Sekolah Dasar, selanjutnya untuk menggambarkan peningkatan hasil evaluasi belajar siswa Sekolah Dasar setelah memanfaatkan Gimkit sebagai alat evaluasi dan pembelajaran interaktif, dan juga memberikan rekomendasi praktis mengenai penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, khususnya Gimkit, yang dianggap paling sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar.

METODE

Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah studi pustaka (literature review), yaitu cara mengumpulkan data dengan mencari informasi rekonstruksi dari berbagai sumber literatur, jurnal, riset, dan hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Metode yang diterapkan adalah studi literatur sistematis, yang dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yaitu identifikasi dan penyeleksian sumber ilmiah, analisis kritis terhadap sekitar sepuluh jurnal yang membahas gamifikasi dan pendidikan dasar, dan diakhiri dengan sintesis temuan. Penelitian kepustakaan adalah kajian yang menginvestigasi berbagai buku referensi dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Tujuannya adalah untuk memperoleh dasar teori mengenai isu yang akan diteliti. Oleh karena itu, studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berbentuk referensi material seperti jurnal, artikel, buku, hasil penelitian, dan catatan yang berkaitan dengan permasalahan yang hendak diselesaikan. Referensi bahan digunakan sebagai studi teori untuk mengembangkan ide dengan cara yang teratur dan mencari solusi dari masalah yang ada. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penulisan artikel ini adalah dengan mengkaji sekitar dua puluh lima jurnal yang berkaitan dengan topik psikologi, pendidikan, dan ilmu sosial. Referensi yang digunakan berasal dari situs seperti ResearchGate, Google Scholar, Educandum, dan lain-lain.

KAJIAN LITERATUR

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses yang disusun untuk menciptakan suasana yang mendukung agar siswa dapat mempelajari matematika dengan baik. Tujuan dari proses ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis pada para siswa, agar mereka dapat memahami konsep matematika secara lebih mendalam serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Model dan metode pengajaran yang diterapkan, seperti pembelajaran penemuan terarah dan Pembelajaran Berbasis Masalah, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dan menemukan konsep secara mandiri, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman konsep dan

pencapaian akademik. Selain menekankan pada penyampaian materi, pembelajaran ini juga menggabungkan penggunaan media yang mendukung proses belajar mengajar sehingga menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi para siswa (Susanti, 2020). Pembelajaran matematika di sekolah dasar (SD) adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang mengacu pada kurikulum yang sudah ditetapkan, dengan tujuan untuk mengubah sikap, perilaku, keterampilan, dan pola pikir siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar biasanya dimulai dengan pengalaman nyata menggunakan benda fisik untuk membantu siswa memahami konsep yang lebih abstrak. Selain itu, diterapkan metode pembelajaran spiral yang mengulangi materi dengan tingkat abstraksi yang semakin tinggi seiring berjalannya waktu. Tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah dasar meliputi pemahaman terhadap konsep-konsep matematika, penjelasan mengenai hubungan antara berbagai konsep tersebut, serta penerapan konsep-konsep itu dalam beragam situasi (Indarwati dkk., 2024). Melalui cara tersebut, pendidikan matematika di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan rumus, tetapi juga pada proses menciptakan pemahaman yang berarti bagi para siswa. Pengajar berfungsi sebagai pengarah yang membimbing siswa untuk melakukan eksplorasi, berdiskusi, serta menyelesaikan masalah secara individu maupun dalam kelompok.

Media Pembelajaran

Secara etimologis Media berasal dari bahasa Latin "medius," yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, media dipahami sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan instruksional dari guru kepada siswa. Pembelajaran mandiri adalah upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan perencanaan untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik mereka. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala jenis alat atau teknologi yang dapat menyampaikan informasi dengan baik melalui berbagai saluran untuk mendorong pemikiran, perasaan, fokus, dan motivasi belajar siswa. Media tidak hanya memiliki peran dalam menyampaikan informasi, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar yang dapat mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Daniyati dkk., 2023).

Gamifikasi

Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan aspek-aspek permainan seperti skor, poin, dan penghargaan di dalam lingkungan kelas untuk meningkatkan partisipasi serta semangat siswa dalam proses belajar. Tujuan dari gamifikasi adalah untuk mengurangi pengaruh ceramah sebagai metode pembelajaran utama yang digunakan oleh guru, serta lebih memfokuskan pada interaksi dan partisipasi aktif dari siswa. Melalui penerapan gamifikasi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan efisien, sehingga para siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan mereka (Valentinna dkk., 2024).

Apabila dirancang dengan efektif, gamifikasi dapat memenuhi kebutuhan psikologis siswa, seperti rasa kemampuan, kebebasan, dan hubungan sosial, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dalam belajar secara signifikan. Namun, penerapan gamifikasi harus dilakukan secara seimbang karena terlalu fokus pada penghargaan eksternal berpotensi menurunkan motivasi intrinsik siswa. Oleh sebab itu, pendidik perlu merancang gamifikasi yang relevan dan sesuai kebutuhan siswa (Aprianti dkk., 2025).

Lebih lanjut, *gamifikasi* menyediakan umpan balik langsung yang sangat penting bagi siswa. Melalui sistem poin atau penghargaan, siswa dapat melihat perkembangan belajar mereka secara real-time sehingga lebih memahami area yang sudah dikuasai dan yang harus ditingkatkan. Umpan balik yang cepat dan akurat ini memperkuat proses belajar dan juga memotivasi siswa agar terus berusaha dan meningkatkan kinerja mereka.

Gimkit

Salah satu pertimbangan dalam memilih dan merancang pembelajaran yang harus memperhatikan karakteristik belajar peserta didik secara umum adalah senang belajar sambil bermain, belajar secara langsung, belajar sambil bergerak, dan belajar dalam kelompok. Gamifikasi membantu peserta didik belajar dengan lebih menyenangkan dan lebih memahami apa yang mereka pelajari (Saragih dkk., 2025). Pemanfaatan Gimkit sebagai inovasi pembelajaran matematika yang interaktif, dengan fokus implementasi pada jam-jam terakhir pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan Tidak hanya fokus pada penerapan teknologi, tetapi juga pada cara penyebaran inovasi yang melibatkan banyak pihak dalam lingkungan sekolah, seperti pengajar, murid, dan kepala sekolah. Oleh karena itu, inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan belajar siswa secara signifikan serta memberikan solusi praktis terhadap kendala pembelajaran matematika. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi konsep gamifikasi berbasis Gimkit dengan tahapan difusi inovasi yang komprehensif, yang masih jarang dikaji secara mendalam dalam konteks pembelajaran matematika pada jam-jam akhir. Model inovasi ini diharapkan menjadi rujukan yang dapat diadaptasi dan direplikasi di sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa (Nurfajriani & Febriati, 2025).

Banyak web yang mendukung pembelajaran berbasis gimkit belajar matematika dengan cara yang menyenangkan. Polypad dan Magnigon bagus untuk kreativitas, Matific Play cocok untuk siswa SD dan Math Playground memiliki banyak game gratis. MathPlay4Kids berkonsentrasi pada konsep dasar, dan Nrich mengajarkan pemecahan masalah. Simulasi interaktif juga tersedia untuk guru di Supermath. Usia dan materi belajar yang diinginkan dapat disesuaikan dengan game-game ini.

Game Interaktif

Game interaktif adalah salah satu inovasi terbaru yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar membaca dan menulis bagi anak-anak yang masih kecil. Dalam game interaktif ini, proses belajar dan memahami materi yang berkaitan dengan keterampilan literasi dasar akan menjadi lebih menarik. Hal ini dikarenakan, selain memusatkan perhatian pada pembelajaran anak, aktivitas ini juga dapat dilakukan sambil bermain game, sehingga mereka menjadi lebih semangat dan antusias dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan game interaktif ini adalah inovasi baru yang menarik bagi anak-anak agar dapat terlibat dan antusias dalam proses belajar (Putri & Eliza, 2024).

HASIL

Gimkit merupakan platform evaluasi pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan kuis digital untuk membangun proses penilaian yang menyenangkan dan menarik bagi para pelajar. Platform ini memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang dan menyusun evaluasi pembelajaran dengan berbagai fitur seperti sistem poin, kompetisi, dan umpan balik yang langsung. Dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, Gimkit tidak hanya mempermudah guru dalam menyajikan soal evaluasi, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar mereka. Melalui permainan yang bervariasi, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, berinteraksi dengan teman-teman mereka, serta mengulang materi melalui fitur pengulangan pertanyaan yang tersedia.

Gimkit mendukung berbagai jenis permainan edukatif seperti pilihan ganda, essay, serta game dengan tema seperti Trust No One, Floor is Lava, dan Snowball, yang semuanya dirancang agar proses evaluasi tidak monoton dan lebih interaktif. Platform ini dapat diakses melalui berbagai gadget seperti ponsel, tablet, dan laptop, yang membuat pelaksanaan evaluasi baik tatap muka maupun online menjadi lebih mudah. Di samping itu, Gimkit dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis yang mencatat hasil secara langsung, memberi peluang bagi guru untuk segera memberikan umpan balik yang berguna dan mengenali siswa yang memerlukan dukungan (Amelia, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan untuk memahami peningkatan ketertarikan dan hasil penilaian pembelajaran siswa melalui penggunaan alat penilaian interaktif sebagai solusi untuk masalah tersebut. Diharapkan bahwa penggunaan Gimkit dapat memberikan pengalaman evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, Gimkit juga direncanakan untuk menciptakan atmosfer kompetitif yang sehat dan memberikan umpan balik secara langsung, sehingga siswa termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan kinerja belajar mereka secara mandiri.

Melalui penggabungan elemen permainan seperti sistem poin, berbagai mode permainan, serta hadiah virtual, Gimkit menawarkan cara baru dalam proses penilaian yang tidak hanya mengevaluasi kemampuan siswa, tetapi juga meningkatkan ketertarikan, fokus, dan semangat mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit dalam proses penilaian diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, interaktif, dan berarti, terutama dalam meningkatkan prestasi belajar dan partisipasi siswa di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, penggunaan Gimkit sebagai alat penilaian interaktif tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, tetapi juga memberikan kesempatan kepada guru untuk mendapatkan pandangan yang lebih jelas tentang pemahaman siswa. Dengan adanya fitur rekap nilai otomatis serta pelacakan kemajuan belajar, guru dapat dengan lebih mudah mengidentifikasi materi yang masih sulit dipahami dan dapat menyesuaikan strategi pembelajaran di masa mendatang. Pendekatan ini memungkinkan evaluasi dilakukan dengan cara yang lebih adaptif, responsif, dan berorientasi pada kebutuhan siswa, sehingga penggunaan Gimkit tidak hanya menguntungkan bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam menyusun penilaian pembelajaran yang lebih berarti dan relevan.

Dengan meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa, sekaligus memberi peluang kepada guru untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang pemahaman siswa. Melalui fitur rekap nilai otomatis dan pelacakan kemajuan akademis, guru dapat dengan gampang menemukan materi yang masih sulit dimengerti dan menyesuaikan metode pengajaran yang akan datang. Metode ini menjadikan proses evaluasi lebih fleksibel, responsif, dan berfokus pada kebutuhan siswa, sehingga penggunaan Gimkit tidak hanya menguntungkan siswa, tetapi juga membantu guru dalam merancang evaluasi pembelajaran yang lebih berarti dan relevan. Berikut adalah tabel perbandingan yang menggambarkan hasil dari beberapa jurnal terkait penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif:

Tabel 1. Ringkasan Studi dalam Systematic Literature Review

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
1.	Nurtisa Amelia (2024).	Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Upt Spf Sdn Parang Tambung 1 Makassar	Pemanfaatan Gimkit sebagai sarana evaluasi yang interaktif berhasil meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Penyebabnya adalah Gimkit menawarkan metode evaluasi yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan evaluasi	Gimkit sebagai alat penilaian interaktif berhasil meningkatkan ketertarikan belajar siswa secara relevan. Pada siklus pertama, rata-rata minat siswa adalah 65%, yang meningkat menjadi 85% pada akhir siklus kedua. Nilai rata-rata dari hasil evaluasi pembelajaran juga

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
			<p>konvensional, karena menyediakan berbagai pilihan permainan. Faktor utama yang mendorong adalah permainan yang meningkatkan semangat bersaing, sistem penghargaan (poin dan uang) yang menarik, serta tidak adanya batasan waktu yang memberi fleksibilitas. Fitur Gimkit juga mendukung peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik karena mereka dapat mengulang materi dengan metode yang lebih menyenangkan. Namun, tantangan yang dihadapi adalah masalah jaringan, keterbatasan kuota internet, dan adanya siswa yang tidak memiliki ponsel.</p>	<p>mengalami peningkatan dari 70 menjadi 85. Pembelajaran yang menggunakan permainan melalui alat ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Manfaat dari penggunaan Gimkit jelas dirasakan oleh peserta didik, mereka merasa terdorong untuk terus mengikuti kuis tersebut karena permainan yang tersedia di situs ini sangat menarik bagi mereka. Selain itu, hadiah yang ditawarkan oleh Gimkit juga berperan dalam menarik perhatian peserta didik untuk secara konsisten mengerjakan kuis.</p>
2.	Novrita Mulya Rosa, Ahmad Suryadi, dan Robiatul Adawiyah (2025).	Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran.	<p>Gimkit sebagai game interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa melalui fitur permainan seperti poin, kompetisi, mode menyerang bertahan, serta berbagai tipe game (Trust No One, Humans vs Zombies, Snowball, Capture the Flag). Fitur-fitur ini membuat evaluasi lebih</p>	<p>Pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik karena siswa terdorong untuk berlatih soal tanpa tekanan melalui umpan balik instan dan kesempatan mencoba kembali. Guru menunjukkan peningkatan keterampilan dalam membuat asesmen berbasis Gimkit, sementara rekap nilai otomatis memudahkan pemantauan</p>

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
			menarik, interaktif, dan memunculkan keterlibatan kognitif, emosional, serta sosial yang lebih tinggi dibanding asesmen tradisional.	pemahaman siswa. Tantangan tetap ada, seperti keterbatasan perangkat dan risiko siswa lebih fokus pada permainan, sehingga guru perlu mengarahkan penggunaan Gimkit agar tetap mencapai tujuan pembelajaran. Secara keseluruhan, Gimkit terbukti efektif, inovatif, dan relevan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di Sekolah Dasar.
3.	Tresna Hamidah Agustina, Ellina Rienovita, dan Mario Emilzoli (2024).	Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi Gimkit secara konsisten meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Temuan utama mengungkap bahwa skor posttest selalu lebih tinggi dibandingkan pretest pada setiap seri, dan peningkatan tersebut terjadi pada seluruh aspek kognitif yang diukur, yaitu kemampuan memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Hasil uji statistik Wilcoxon juga menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$,	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai yang konsisten pada seluruh seri setelah penggunaan media gamifikasi Gimkit, di mana rata-rata skor posttest selalu lebih tinggi dibandingkan skor pretest dengan gain peningkatan pada setiap seri. Uji Wilcoxon yang dilakukan pada empat seri pretest– posttest menghasilkan nilai Asymp. Sig 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Jika dilihat berdasarkan aspek kognitif, kemampuan C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), dan C4 (menganalisis) juga meningkat secara

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
			menegaskan bahwa peningkatan yang terjadi bersifat signifikan. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Gimkit efektif digunakan sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan performa akademik siswa dalam pembelajaran Sejarah Indonesia.	signifikan di semua seri. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Sejarah Indonesia.
4.	Christin Natalia Saragih, H. Ridwanto, Asnarni Lubis, dan Azriel Eridho (2025).	Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas.	Penelitian menemukan bahwa Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang berbeda, menumbuhkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran matematika. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan umpan balik cepat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.	Kondisi awal menunjukkan kemampuan siswa masih rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah penggunaan Gimkit pada tahap pertama, siswa mulai mengalami peningkatan pemahaman, menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran. Pada tahap berikutnya, seluruh siswa telah mencapai tingkat pemahaman sesuai kriteria keberhasilan. Penelitian menegaskan bahwa tanpa media interaktif seperti Gimkit, pembelajaran matematika cenderung monoton, kurang menarik, dan membuat siswa cepat kehilangan minat. Gimkit terbukti

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
				efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep matematika pada siswa Sekolah Dasar.
5.	Aina Mutmainnah, Regina Lichteria Panjaitan, dan Atep Sujana (2025).	Pengaruh Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Bumi.	Pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi interaktif memberikan dampak positif yang sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Gimkit memfasilitasi proses evaluasi yang lebih menarik melalui integrasi kuis berbasis permainan digital, sehingga siswa merasa antusias dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan Gimkit memungkinkan adanya elemen kompetitif dan umpan balik langsung, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memperbaiki jawaban secara mandiri. Proses evaluasi yang menyenangkan ini mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif serta meningkatkan interaksi antara siswa dan guru. Penelitian juga menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang didapat siswa lebih beragam	Penggunaan Gimkit sebagai media evaluasi interaktif terbukti memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa selama proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan Gimkit, terjadi peningkatan ketuntasan pada hasil belajar peserta didik dari tahap awal yang belum mencapai target, menjadi 66,6% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dinamis karena Gimkit menyediakan fitur kuis berbasis kompetisi, sistem poin, dan umpan balik instan yang mendorong siswa berpartisipasi aktif, memperbaiki kesalahan secara mandiri, serta mengulang materi secara efektif. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan Gimkit dilaporkan

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
			dan mendalam, sehingga pemahaman materi menjadi lebih kuat. Inovasi penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi berhasil mengatasi kendala minimnya motivasi belajar dan mengangkat kualitas pembelajaran di era digital, khususnya di jenjang Sekolah Dasar.	lebih antusias, fokus, dan menunjukkan nilai hasil evaluasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan metode konvensional.
6.	Zumrotus Sa'diyah, Firda Zakiyatur Rofi'ah, dan Indah Nurhayati (2024).	Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Madrasah Ibtidaiyah.	Penelitian ini mengembangkan alat evaluasi berbasis aplikasi Gimkit untuk mengatasi evaluasi konvensional yang dianggap membosankan dan kurang efektif pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Produk yang dihasilkan berupa alat evaluasi berisi 20 soal pilihan ganda bermuatan literasi membaca. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan alat evaluasi berbasis <i>game</i> ini valid dan praktis untuk meningkatkan kualitas penilaian serta ketertarikan siswa.	Hasil pengembangan menunjukkan produk sangat layak digunakan. Berdasarkan validasi ahli tampilan diperoleh persentase 94% (sangat layak) dan ahli soal sebesar 92% (sangat layak). Respon siswa terhadap penggunaan Gimkit juga sangat positif dengan persentase kemenarikan 93%. Efektivitas alat ini juga terbukti dari hasil belajar siswa pada uji coba kelompok besar yang memperoleh nilai rata-rata 84,23, di mana nilai tersebut telah melampaui KKM.
7.	Andi Nurfajriani dan Farida Febriati, (2025).	Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Jam-Jam Terakhir	Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu mengubah suasana pembelajaran matematika yang biasanya menurun semangatnya, terutama di jam-jam akhir, menjadi lebih hidup dan interaktif.	Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan Gimkit membuat siswa lebih aktif, partisipatif, dan merasa lebih termotivasi dalam belajar matematika. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Guru

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
			Gimkit mendorong keterlibatan siswa karena proses belajarnya dikemas seperti permainan, sehingga siswa lebih antusias, fokus, dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru merasa terbantu karena Gimkit menyediakan evaluasi cepat dan umpan balik langsung, membuat proses penilaian lebih efektif dan mudah diterapkan.	juga lebih mudah memantau pemahaman siswa secara real-time dan memberikan tindak lanjut yang sesuai. Secara keseluruhan, penggunaan Gimkit memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika (Nurfajriani & Febriati, 2025b)
8.	Nurul Huda, Rahman Haryadi, dan Yadi Ardiawan (2025).	Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Gimkit Berbasis Pendekatan Deep Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Kesebangunan Pada Siswa Smp Kelas VII.	Temuan utama penelitian ini adalah bahwa Gimkit merupakan alat yang sangat efektif sebagai permainan pendidikan interaktif yang mampu mengatasi permasalahan evaluasi yang monoton. Secara spesifik, Gimkit terbukti secara signifikan meningkatkan fokus, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Efek positif ini didorong oleh fitur gamifikasi seperti pengumpulan poin, peningkatan kemampuan, dan kompetisi antarsiswa yang berhasil mendorong siswa untuk berpikir lebih	Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan <i>game</i> edukasi berbantuan Gimkit berbasis pendekatan <i>deep learning</i> terbukti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan ini ditunjukkan oleh tiga aspek penilaian utama: (1) Kevalidan media mencapai 92,49% (Sangat Valid) berdasarkan penilaian ahli, memastikan kualitas isi dan desain; (2) Kepraktisan mencapai 93,98% (Sangat Praktis) dari respons guru dan siswa, menandakan kemudahan penggunaan; dan (3) Keefektifan mencapai 92% (Sangat Efektif) berdasarkan hasil <i>post-test</i> siswa yang

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
			cepat, teliti, dan strategis dalam menyelesaikan soal. Kesimpulannya, Gimkit tidak hanya menjadikan evaluasi lebih menarik tetapi juga berhasil meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika siswa melalui kombinasi elemen kompetitif, interaktif, dan adaptif.	menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan pemecahan masalah matematis. Secara keseluruhan, media Gimkit ini dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah sambil memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam pembelajaran.
9.	Lilis Nurteti, Ujang Endang, dan Sarah Ratna Kania (2025).	Efektivitas Gimkit Sebagai Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan Di Sdn 1 Sindangsari.	Masalah utama dalam pengajaran Pendidikan Pancasila adalah rendahnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa disebabkan oleh dominasi metode ceramah. Gimkit diajukan sebagai platform kuis interaktif yang berbasis permainan, bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar dampak Gimkit dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas V SDN 1 Sindangsari.	Penggunaan Gimkit telah terbukti efektif dan signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Terjadi kenaikan pada skor rata-rata tanggapan siswa mengenai kesenangan belajar, dari 3,4 (sebelum menggunakan Gimkit) menjadi 4,3 (setelah menggunakan Gimkit). Uji regresi menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memberikan kontribusi sebesar 62,3% terhadap peningkatan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan pengaruh signifikan secara statistik dari penggunaan Gimkit pada suasana belajar siswa. Dengan demikian, Gimkit terbukti efektif dalam

NO.	Penulis	Judul Artikel	Temuan Utama	Hasil
				meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.
10.	Muhammad Misbahuddin, Susanti Sufyadi, dan Sulistyo Rini (2025).	Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran.	Penelitian ini merupakan ulasan literatur sistematis (SLR) yang mengevaluasi efektivitas platform Gimkit sebagai alat gamifikasi untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Hasil utama dari penelitian delapan studi yang relevan menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi dalam Gimkit, seperti sistem poin dan rencana pencapaian, secara konsisten dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta minat belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gimkit terbukti efektif dan dapat mengubah lingkungan belajar menjadi lebih dinamis serta interaktif. Platform ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun keterampilan kerja sama sosial dan perasaan pencapaian individu, yang membawa dampak positif yang besar pada prestasi akademik dibandingkan dengan metode tradisional. Tantangan dalam pelaksanaan terutama berkaitan dengan kebutuhan untuk merancang kegiatan yang sesuai dengan kurikulum dan kesiapan infrastruktur teknologi.

Penggunaan Gimkit sebagai alat penilaian interaktif yang secara konsisten menerapkan prinsip gamifikasi telah terbukti sangat berhasil dalam berbagai penelitian yang telah dianalisis. Kelebihan utamanya terletak pada kemampuannya untuk secara substansial meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa. Berbeda dengan evaluasi tradisional yang seringkali membosankan, Gimkit menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Peningkatan semangat ini didorong oleh elemen gamifikasi dasar, seperti sistem poin, tantangan bersaing, berbagai mode permainan, serta umpan balik yang diberikan secara langsung. Selain faktor emosional, Gimkit juga memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan hasil akademis dan pemahaman konsep oleh siswa, dengan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam nilai rata-rata, tingkat penguasaan, dan kemampuan kognitif, mulai dari pemahaman hingga analisis materi. Bagi para pendidik, platform ini memberikan kemudahan dengan ringkasan otomatis tentang nilai siswa serta pemantauan perkembangan akademis, yang mendukung dalam mengenali kesulitan yang dihadapi siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran berikutnya. Karenanya, Gimkit menjadi jawaban yang tepat untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran dan evaluasi tradisional, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang termasuk dalam Generasi Z dan Alpha.

DISKUSI

Gimkit secara teratur memperlihatkan kemampuannya dalam meningkatkan ketertarikan, semangat, keterlibatan, dan pencapaian belajar siswa. Unsur-unsur permainan yang disediakan, seperti sistem poin, cara bermain yang bersaing, serta respons langsung mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses evaluasi dan belajar dibandingkan metode konvensional (Elisyah dkk., 2024). Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan atau aktivitas digital terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membantu memperdalam pemahaman mengenai topik yang diajarkan (Lakoro dkk., 2025).

Siswa merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaksi sosial, dan kesempatan memperbaiki jawaban tanpa tekanan, sehingga pembelajaran tidak lagi monoton. Temuan juga mengindikasikan peningkatan signifikan pada skor hasil belajar setelah menerapkan Gimkit di berbagai mata pelajaran seperti matematika, sejarah, dan materi tematik, baik dari segi rata-rata nilai, ketuntasan, maupun indikator keterampilan kognitif. Dengan melibatkan siswa, minat dan rasa senang mereka tentu akan berpengaruh pada kreativitas yang dimiliki. Dengan adanya penerapan kreativitas melalui gimkit, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Lufiyanti dkk., 2025).

Secara keseluruhan, inovasi media pembelajaran interaktif seperti Gimkit sangat relevan untuk mengatasi kejenuhan pembelajaran konvensional, meningkatkan motivasi, serta mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik di era digital (Agustina dkk., 2024). Selaras dengan temuan tersebut, hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar.

Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, penghargaan, kompetisi yang sehat, dan umpan balik secara langsung menciptakan atmosfer belajar yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya bersikap pasif menjadi lebih bersemangat, aktif, dan fokus saat menyelesaikan tugas melalui Gimkit. Ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa Gimkit dapat menarik perhatian siswa dan menghidupkan suasana pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar digital yang lebih menarik dibandingkan dengan metode kuliah atau latihan yang biasa.

Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan, Gimkit juga berkontribusi nyata terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Umpan balik cepat membuat siswa mudah mengidentifikasi kesalahan dan memperbaikinya secara mandiri, sementara variasi mode permainan memungkinkan pengulangan materi tanpa menimbulkan kejenuhan. Penelitian-penelitian terdahulu membuktikan bahwa Gimkit berdampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif siswa mulai dari memahami, mengaplikasikan, hingga menganalisis materi pembelajaran. Dengan demikian, Gimkit mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang memerlukan aktivitas visual, interaktif, dan berbasis permainan untuk memaksimalkan proses belajar.

KESIMPULAN

Penggunaan Gimkit sebagai alat pembelajaran interaktif yang berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa di pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada tinjauan dari sekitar 25 jurnal yang membahas tentang gamifikasi, media digital, dan pendidikan dasar. Berbagai fitur seperti sistem poin, tantangan, dan berbagai mode permainan (Trust No One, Floor is Lava, Snowball), serta umpan balik yang segera, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, kompetitif, dan adaptif. Dengan cara ini, siswa yang sebelumnya tidak aktif menjadi lebih bersemangat, terfokus, dan terlibat dalam memahami konsep matematika secara mendalam. Selain itu, penggunaan Gimkit juga membantu guru untuk memantau pemahaman siswa secara langsung, melalui rekap nilai otomatis, mengidentifikasi kesulitan, dan menyesuaikan strategi pembelajaran, menjadikannya solusi relevan untuk mengatasi evaluasi monoton di SD yang didominasi generasi Z dan Alpha yang melek teknologi. Guru disarankan mengintegrasikan

Gimkit dalam evaluasi Matematika untuk hasil optimal, sementara sekolah wajib menyediakan perangkat dan akses internet memadai serta melakukan pengawasan agar siswa fokus pada tujuan pembelajaran bukan sekadar permainan; penelitian lanjutan di mata pelajaran lain direkomendasikan untuk memperluas manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguiar-Castillo, L., Clavijo-Rodriguez, A., Hernández-López, L., De Saa-Pérez, P., & Pérez-Jiménez, R. (2021). Gamification and deep learning approaches in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 29, 100290. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100290>
- 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), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Upt Spf Sdn Parang Tambung 1 Makassar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 352–361. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4079>
- Aprianti, Fitriyani, F. N., & Miftachudin. (2025). Implementasi gamification dalam pembelajaran matematika sub-bab pecahan pada siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 236–254.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Elisayah, N., Fatwa, I., Widya, Hutabarat, D. A., & Humaira, Z. (2024). Pelatihan Gamifikasi: Implementasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD Swasta Srikandi Lhokseumawe. *PUSAKA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 29–37. <https://doi.org/10.62945/pusaka.v1i2.164>
- Huda, N., Haryadi, R., & Ardiawan, Y. (2025). Pengembangan Game Edukasi Berbantuan Gimkit Berbasis Pendekatan Deep Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dalam Materi Kesebangunan Pada Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran (JIPP)*, 4(3), 73–79. <https://doi.org/10.31571/jipp.v4i3.9895>
- Indarwati, E. E., Wiryanto, W., & Mariana, N. (2024). Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Analisis Hasil Tes Pemahaman dan Penalaran (Materi Penjumlahan dan Pengurangan). *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(6), 510–520. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.413>
- Lakoro, N., Dama, S. M., Bahsoan, F. Z., Dunggio, S. J. M., Mokodompit, R., Apadu, R., & Didipu, H. (2025). Gamifikasi dalam Pendidikan: Solusi Pembelajaran Digital yang Efektif dan Menyenangkan. *Matano: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.51574/matano.v1i2.3216>
- Lufiyanti, L., Parji, & Sudarmiani. (2025). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gimkit. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 504–515. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26816>
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran | *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Mutmainnah, A., Panjaitan, R. L., & Sujana, A. (2025). Pengaruh Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Bumi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 175–186. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30866>

-
- Nurfajriani, A., & Febriati, F. (2025a). Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Jam-Jam Terakhir. *Jurnal Pengabdian Cendekia*, 1(2). <https://doi.org/10.71417/jpc.v1i2.52>
- Nurfajriani, A., & Febriati, F. (2025b). Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Jam-Jam Terakhir. *Jurnal Pengabdian Cendekia*, 1(2). <https://doi.org/10.71417/jpc.v1i2.52>
- Nurteti, L., Endang, U., & Kania, S. R. (2025). Efektivitas Gimkit Sebagai Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan Di Sdn 1 Sindangsari. *IBTIDA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(01).
- Putri, V. R., & Eliza, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Interaktif Terhadap Kemampuan Literasi Dasar Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Latihan SPG Aisyiyah Pada. *Jurnal Pelita PAUD*, 8(2), 314–327. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v8i2.3595>
- Rosa, N. M., Suryadi, A., & Adawiyah, R. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 235–241. <https://doi.org/10.63822/vfr7ew82>
- Sa'diyah, Z., Rofi'ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(01), 66–80. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v3i01.7075>
- Saragih, C. N., H.Ridwanto, Lubis, A., & Eridho, A. (2025). Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri 067257 MEDAN AMPLAS. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(3).
- Sefriarni, F., Adawiyah, R., & Farhurohman, O. (2024). Pemanfaatan Media Audio Visual Berupa Video Animasi Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory Of Elementary Education Journal)*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.58176/edu.v5i1.1530>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI*, 2(3), 435–448. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i3.1122>
- 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>
-