

DAFTAR PUSTAKA

- Abad, P., & Mobile, B. (2021). *Jurnal riset fisika edukasi dan sains*. 8(1), 46–59.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Anwar, S., & Omay Sumarna. (2022). *Pengembangan Bhan Ajar Ipa Terpadu Bebasis Ethnoscience*. Indonesia Emas Grup.
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Christin Nur Aini, Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Tuban. *Cendekia Pendidikan*, 5(9), 50–54.
- Desty Putri Hanifah, S., Mustafa, | Sigit Wibowo, Kadek Devi Kalfika Anggria Wardani, | Agus Budiyo, Muh. Putra Pratama, M. N. S., Letda (KC) Taufikurrahman, R. Z. M., Ervianti, L. W., & Ema Butsi Prihastari, R. A. R. P. (2023). *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Pradina Puastaka.
- Dewi agga, Naniek Kusumawati, Erinda Nur Pratiwi, I Gusti Ayu Ngurah Kade Sukiastini, Moh. Miftahul Arifin, Rofiatun Nisa, Uslan, Ni Putu Widyasanti, Putri Rahadian Dyah Kusumawati, M. (2021). *No Title Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Ipa SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Education, T. (2024). *Effects of Gimkit Gamification Software on the Achievement and Retention of Senior Secondary School Biology Students in Minna Metropolis*. 7(2), 59–69.
- Firmansyah, D., Saepuloh, D., & Dede. (2022). Daya Saing : Literasi Digital dan Transformasi Digital. *Journal of Finance and Business Digital*, 1(3), 237–250. <https://doi.org/10.55927/jfbd.v1i3.1348>
- Harefa, N. A. J., & Laoli, B. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981–992. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3063>
- Harefan, D., & Sarumahan, M. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Usia Dini*. PM Publisher.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

- Julaiha Juli, Nurul Farhaini, Rollin fadilah Hasibuan, N. A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Roulette Bingo Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Kustandi, C., & Deddy Dermawan. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Language, F. O., & Language, F. O. (2024). *Exploring the Implementation of Gimkit as a Formative* 5(2), 16–32.
- Marisa, U., Yulianti, & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional PGSD Unikama*, 4(September), 323–330.
- Marliana, R. R., Sejati, W., Nisa, W. A., Pujayanti, U., Sopian, R., & Noergana, W. (2022). Rancang Bangun Website Desa Citengah untuk Pengembangan Promosi Potensi Desa. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 6(1), 193. <https://doi.org/10.30595/jppm.v6i1.7667>
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 2655–7762. <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2548–6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11939/5035>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. In *Perspektif* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(2), 45–56.
- Nuridayanti, Muryaningsih, S., Badriyah, Markiano Solissa, E., & Mere, K. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal On Teacher Education*, 5(1), 88–93.
- Pokhrel, S. (2024). EAENH. In *Ayan* (Vol. 15, Issue 1).
- 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(1), 72–76.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>

Prayoga, Y., Sumarwiyah, S., & Purbasari, I. (2022). Belajar Kelompok Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Saat Pandemi. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 670–677. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2080>

Professionalism, T., Hannan, H., Rosyid, A., & Wonorahardjo, S. (2025). Inovasi pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit pada materi Hindu Budha kelas VII. *Jurnal Educatio*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
Rahman, R., & Fuad, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *DISCOURSE: Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>

Rahmawati, R., Rahmawati, F., Putri, R. D., Nurdin, N., & Rizal, Y. (2022). Pengembangan Virtual Reality dalam Upaya Meningkatkan Kesiapan Mahasiswa untuk Menghadapi Pengenalan Lapangan Persekolahan. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10016–10025. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4178>

Ramadhan, F., Nadeak, T., & Anwar, A. S. (2022). Sosialisasi Pembelajaran Ekosistem dan Proses Kehidupan IPA di SDN Dayeuhluhur 1. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1585–1591.

Rizkiyah, P. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i1.1230>

Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. S. (2020). Upaya Guru Dalam Membangun Interaksi Siswa Melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher’S Efforts in Building Student Interaction Using a Game Based Learning Method]. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>

Septi Wulandari, S., Rahmatika Aini, M., & Fadhilawati, D. (2024). The Efficacy Of Gimkit To Increase Student’s Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan. *Josar (Journal of Students Academic Research)*, 9(1), 174–193. <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>

Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.

Syafiral Herry. (2023). *Literasi Digital*. Nas Media Pusaka.

V. Wiratna Sujarweni. (2025). *Metodologi Penelitian*. Pustakabaru.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Yuanta, F., Listiana, N., Hutami, D., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, I. S., & Tomosaoa, Y. B. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit materi perkalian kelas V sekolah dasar dalam proses belajar mengajar semakin maju dan canggih. Teknologi sangat berperan aktif. Melihat dari keterbatasan penggunaan media pembelajaran di sekolah guru juga ser. 6(1), 920–926..