



Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran

Muhammad Misbahuddin¹, Susanti Sufyadi², Sulistyo Rini³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: Misbahu639@gmail.com, susanti.sufyadi@ulm.ac.id, sulistyo.rini@ulm.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-06 Keywords: <i>Utilization;</i> <i>Gimkit;</i> <i>Gamification;</i> <i>Learning Interest.</i>	This study analyzes the effectiveness of the Gimkit platform as a gamification medium in increasing student's learning through a systematic literature review (SLR) using the PRISMA method. Data were collected from accredited national/international articles (2016–2024) in Google Scholar and Scopus, resulting in 8 relevant studies after strict selection. The review findings indicate that the implementation of gamification elements in Gimkit, such as point systems, achievement badges, and challenge mechanisms, consistently enhances student's motivation, active engagement, and student's learning across various educational levels. This platform not only strengthens cognitive understanding but also develops social collaboration skills and a sense of personal achievement, resulting in significant improvements in academic performance compared to conventional learning methods. Implementation challenges are mainly related to the need for activity design aligned with the curriculum, the availability of adequate technological infrastructure, and the variation in student responses to the gamification approach. The study concludes that Gimkit has the potential to transform the learning environment into a more dynamic and interactive space. For optimal outcomes, multidimensional collaboration is required, including gamification design training for educators, infrastructural support from educational institutions, and the development of adaptive features by platform providers. Recommendations for future research include exploring long term effectiveness and cross disciplinary applications.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-06 Kata kunci: <i>Pemanfaatan;</i> <i>Gimkit;</i> <i>Gamification;</i> <i>Minat Belajar.</i>	Penelitian ini menganalisis efektivitas platform Gimkit sebagai media gamifikasi dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui systematic literature review (SLR) dengan metode PRISMA. Data dikumpulkan dari artikel nasional/internasional terakreditasi (2016–2024) di Google Scholar dan Scopus, menghasilkan 8 studi relevan setelah seleksi ketat. Hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi elemen gamifikasi pada Gimkit seperti sistem poin, rencana pencapaian, dan mekanisme tantangan secara konsisten meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, dan minat belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Platform ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi sosial dan rasa pencapaian pribadi, menghasilkan peningkatan signifikan dalam prestasi akademik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Tantangan implementasi terutama terkait dengan perlunya desain aktivitas yang selaras dengan kurikulum, ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, serta variasi respons siswa terhadap pendekatan gamifikasi. Simpulan penelitian menegaskan bahwa Gimkit berpotensi mentransformasi lingkungan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan interaktif. Untuk optimalisasi, diperlukan kolaborasi multidimensi meliputi pelatihan desain gamifikasi bagi pendidik, dukungan infrastruktur dari institusi pendidikan, dan pengembangan fitur adaptif oleh penyedia platform. Rekomendasi riset lanjutan mencakup eksplorasi efektivitas jangka panjang dan aplikasi lintas disiplin ilmu.

I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi inti tak terpisahkan dalam kehidupan modern. Perannya yang krusial mentransformasi berbagai sektor vital seperti pendidikan, kesehatan, transportasi, penelitian, dan pemerintahan dengan mendorong efisiensi operasional serta menciptakan terobosan

inovasi. Dalam dunia pendidikan, hal ini secara signifikan mendorong perkembangan kegiatan belajar mengajar di kelas (Suryadi, 2019).

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa upaya untuk menciptakan pembelajaran yang baik yaitu terstruktur, menarik, dan efektif yaitu dengan

menggunakan metode, strategi, model, dan media pembelajaran (Az-Zahra et al., 2023).

Salah satu inovasi penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah gamifikasi. Inovasi pendidikan ini mengadopsi elemen-elemen permainan video untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Lebih dari sekadar hiburan, gamifikasi merupakan alat efektif yang memanfaatkan teknologi menarik dan kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam permainan (Yunita & Indrajit, 2022).

Program Studi Independen dalam kerangka Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri di luar lingkungan akademik. Melalui program ini, mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan langsung dari praktisi ahli yang telah diakui oleh perguruan tinggi, dengan konversi SKS sebagai pengakuan atas pembelajaran yang dilakukan. Inisiatif ini diharapkan mampu membekali peserta dengan keahlian spesifik yang relevan dengan kebutuhan masa depan, sekaligus memberikan pengalaman praktis melalui materi dan pelatihan yang dirancang berdasarkan profesional di bidangnya (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2024). Untuk itu Kampus Merdeka sebagai penyelenggara program melakukan kerjasama dengan mitra-mitra yang mau ikut berpartisipasi. Salah satu lembaga mitra yang bekerjasama adalah Indonesia Cyber Education (ICE) – Institute. Dalam Ice-Institute memiliki program salah satunya yaitu program Microcredential. Istilah Microcredential merupakan bentuk sertifikasi mikro yang diberikan kepada mahasiswa setelah menyelesaikan program pembelajaran terstruktur, yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam bidang tertentu.

Pembelajaran di ICE Institute berlangsung selama 1 semester dengan mata kuliah yang disediakan melalui program microcredential. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk memilih 5 mata kuliah sesuai dengan minat mereka dari program microcredential yang disediakan. matakuliah yang saya pilih dalam program ice-institute yaitu Short video learning, content creator fotografi, Metaverse, Gamification, Digital Evaluation. Dengan memilih lima mata kuliah tersebut, mahasiswa akan diberikan pengakuan atas 20 SKS. Hal ini menunjukkan komitmen ICE Institute dalam memberikan pengalaman pembelajaran yang beragam dan relevan sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa untuk menghadapi tuntutan zaman. Selama pembelajaran yang berlangsung di ICE Institute

hanya difasilitasi dengan materi yang dipaparkan melalui media video durasi pendek, PPT, dan link video pembelajaran sumber lain yang dicantumkan pada platform materi. Setelah materi akan tersedia juga diskusi, dengan itu mahasiswa dapat berdiskusi tentang topik yang dipelajari. Selain itu, Platform ini juga menyediakan fitur penugasan dimana peserta dapat saling menilai dan memberikan umpan balik atas pekerjaan satu sama lain.

Penelitian yang dilakukan oleh (Amelia, 2024) Menyatakan bahwa masih rendahnya minat peserta didik di UPT SPF SDN Parang Tambunng 1 hal ini dikarenakan dari segi penyampaian materi, pendidik cenderung hanya mengandalkan video pembelajaran atau metode konvensional yang bersifat satu arah (monoton). Pola evaluasi yang diterapkan juga tidak variatif, hanya terpaku pada bentuk-bentuk penilaian yang itu-itu saja yang menyebabkan minat dan hasil evaluasi menjadi rendah. Kemudian Penelitian lain yang dilakukan oleh (Permata & Kristanto, 2020). Dalam Penelitian lainnya ditemukan masalah di salah satu SMA swasta di Banguntapan ditemukan masalah rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Solusi yang dapat diterapkan adalah menerapkan strategi gamifikasi melalui platform Gimkit. Platform ini efektif meningkatkan minat siswa karena sifatnya yang menarik dan interaktif yang dilakukan oleh (Brilliant et al., 2024) Tidak hanya berfungsi sebagai media gamifikasi, platform gimkit ini juga dapat dijadikan alat evaluasi interaktif yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus hasil evaluasi dalam penelitian oleh (Amelia, 2024).

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui SLR *mixed method* (*systematic literature review*) dengan pendekatan PRISMA dan analisis data meta-sintesis naratif tentang pemanfaatan gimkit sebagai saran gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Temuan yang didapatkan oleh penulis diharapkan akan menjadi sumbangsih untuk perkembangan dunia pendidikan di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review. Systematic Review merupakan istilah yang mengacu pada suatu kajian atau metodologi

penelitian tertentu, suatu pengembangan yang dilakukan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi hasil penelitian yang terfokus pada topik tertentu. Systematic Review merupakan adalah proses yang terstruktur untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menginterpretasikan semua bukti yang relevan, sehingga hasil penelitian dapat diuji ulang oleh peneliti lain (Kitchenham & Charters, 2007).

Penelitian ini menggunakan desain metode campuran sekuensial eksploratoris (*exploratory sequential design*). Desain ini terdiri dari dua fase yang berurutan: Fase 1 adalah studi Tinjauan Literatur Sistematis (SLR) untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi variabel-variabel kunci dari literatur yang ada. Hasil dari Fase 1 kemudian menjadi dasar untuk pengembangan instrumen pada Fase 2, yaitu penelitian survei kuantitatif yang menggunakan angket.

Data dikumpulkan dari artikel penelitian kualitatif, deskriptif, dan pendidikan (2016–2024) di jurnal nasional/internasional melalui Google Scholar dan Scopus. Seleksi menggunakan Covidence menghasilkan 8 artikel relevan untuk analisis mendalam berdasarkan kata kunci, yaitu “Gamification, Gimkit, Minat Belajar.” Artikel ini juga menganalisis data berdasarkan beberapa kriteria inklusi di Tabel 1 Kriteria Inklusi

Tabel 1. Kriteria Inklusi

No	Type	Inklusi
1.	Kategori Artikel	<i>Research Article</i>
2.	Klasifikasi Artikel	Artikel Nasional dan Internasional
3.	Tahun Terbit	2016-2025
4.	Segmentasi	SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi
5.	Status Jurnal	Jurnal Terakreditasi 1-6

Sumber : (Leliavia, 2023)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VII A di Sekolah MTsN 7 Hulu Sungai Selatan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan total siswa sebanyak 18 orang.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Total Sampling atau Sampling Jenuh. Teknik ini dipilih karena populasi terjangkau dalam penelitian ini relatif kecil dan dapat dijangkau seluruhnya oleh peneliti. Dengan menggunakan teknik total sampling, seluruh anggota populasi terjangkau akan dilibatkan sebagai sampel untuk mendapatkan data yang komprehensif dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti pada kelompok tersebut.

Teknik total sampling ini mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke populasi siswa di sekolah atau kota lain. Temuan ini spesifik pada konteks dan karakteristik siswa di kelas yang diteliti.

Instrumen utama yang digunakan untuk pengumpulan data pada fase kuantitatif penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Angket ini dirancang sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data mengenai persepsi, sikap, dan pengalaman siswa terhadap pembelajaran menggunakan platform Gimkit. Data yang terkumpul dari angket ini akan digunakan untuk mendeskripsikan kondisi variabel penelitian dan menganalisis hubungan antar variabel tersebut.

Pengembangan angket penelitian ini merupakan tindak lanjut langsung dari hasil analisis pada Fase 1 (Tinjauan Literatur Sistematis/SLR). Proses ini memastikan bahwa instrumen yang digunakan relevan secara teoretis dan didasarkan pada temuan-temuan dari literatur yang ada. Tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Konstruk/Variabel: Berdasarkan hasil meta-sintesis naratif pada SLR, diidentifikasi tiga variabel utama yang relevan untuk diukur, yaitu: (1) Persepsi terhadap Desain Gamifikasi Gimkit dan (2) Minat Belajar Siswa.
2. Penyusunan Butir Pernyataan: Indikator-indikator tersebut kemudian dikembangkan menjadi serangkaian butir pernyataan positif dan negatif untuk menghindari bias jawaban.

Angket ini menggunakan model Skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Pengembangan butir-butir pernyataan dalam angket penelitian ini didasarkan pada variabel dan indikator yang telah diidentifikasi dari tinjauan literatur sistematis. Untuk memastikan setiap variabel terukur dengan baik, dibuatlah sebuah kisi-kisi instrumen yang memetakan setiap butir pernyataan ke indikator yang relevan

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode Meta-Sintesis Naratif untuk menganalisis data campuran guna memperoleh pemahaman komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Prosesnya meliputi 5 tahapan, yaitu:

1. Identifikasi
Mengidentifikasi penelitian relevan.
2. Analisis Data
Mengkaji isi dan temuan dari setiap penelitian terdahulu.

3. Interpretasi Data

Melakukan Interpretasi terhadap hasil analisis guna menemukan makna dan keterkaitan antar temuan penelitian.

4. Sintesis Temuan

Merangkum hasil sintesis untuk menjawab pertanyaan penelitian.

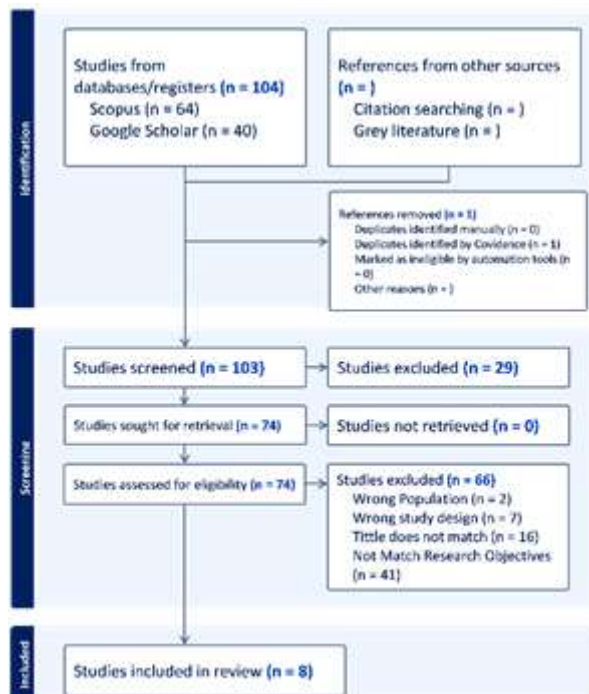
5. Kesimpulan

Menarik Kesimpulan akhir yang terfokus berdasarkan keseluruhan analisis dan sintesis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil pencarian menemukan 8 artikel yang sesuai dengan kriteria. Hasil tersebut ditampilkan dalam diagram alur PRISMA berikut:



Dalam tinjauan sistematis ini, proses pemilihan studi berawal dari 130 studi yang diidentifikasi melalui database/register (104), Google Scholar (40), dan Scopus (64). Satu studi duplikat dihapus, menyisakan 103 studi untuk disaring. Penyaringan awal mengeliminasi 29 studi yang gagal memenuhi kriteria dasar, sehingga 74 studi maju ke tahap penilaian kelayakan. Pada penilaian kelayakan, 66 studi dikeluarkan karena berbagai alasan: populasi tidak sesuai (2), desain studi salah (7), judul tidak cocok (16), atau ketidaksesuaian dengan tujuan penelitian (41). Pada akhir proses, hanya 8 studi yang lolos seluruh kriteria inklusi dan dimasukkan dalam analisis.

Berdasarkan data angket yang disebar kepada 18 siswa di sekolah MTsN 7 Hulu Sungai Selatan ada 12 siswa yang mengisi formulir ekstraksi data melalui angket tersebut, diperoleh hasil bahwa mayoritas siswa (56,1%) merasa netral dan (54,4%) merasa setuju dengan pembelajaran menggunakan gimkit sebagai media gamifikasi.

B. Pembahasan

Pertama, penelitian oleh (Rohimat, 2024) dan (Utami & Maghfurin, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Rohimat mencatat bahwa 70,8% responden merasa Gimkit sangat baik, sementara Utami & Maghfurin melaporkan bahwa 87% siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan mengalami peningkatan skor penguasaan kosakata.

Selanjutnya, (Wulandari et al., 2024) dan (Avşar et al., 2023) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa Gimkit efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan hasil belajar dibandingkan metode tradisional. Wulandari et al. mencatat perbedaan signifikan dalam kemampuan membaca siswa, sedangkan Avşar et al. menemukan bahwa intervensi menggunakan Gimkit lebih efektif daripada metode tanya-jawab tradisional.

Penelitian oleh (Sharmin & Chow, 2024) menambahkan bahwa mahasiswa menunjukkan kinerja yang lebih baik dan merasa lebih terlibat serta termotivasi saat materi diajarkan melalui permainan, sejalan dengan temuan (Jusuf, 2016) yang menyatakan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai alat motivasi yang positif dalam pembelajaran.

Namun, (Murillo-Zamorano et al., 2021) mengingatkan bahwa meskipun gamifikasi dapat meningkatkan keterampilan sosial dan motivasi, tidak ada perbedaan signifikan dalam prestasi akademik antara grup kontrol dan grup eksperimen. (Sitorus, 2016) juga menekankan pentingnya memahami audiens dan merancang elemen gamifikasi yang tepat untuk mencapai hasil yang optimal, serta perlunya studi lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan bukan sekadar tambahan permainan untuk menghibur siswa, melainkan sebuah revolusi

dalam cara belajar. Melihat bukti dari berbagai penelitian, pendekatan ini seperti kunci yang membuka potensi tersembunyi dalam diri siswa tidak hanya mendorong mereka untuk lebih semangat belajar, tetapi juga membantu meraih prestasi lebih tinggi dan membangun keterampilan sosial yang penting di era modern. Gimkit, salah satu platform gamifikasi, telah membuktikan diri sebagai alat yang ampuh, bukan hanya di satu bidang pelajaran, tetapi juga lintas disiplin ilmu, mulai dari sains hingga bahasa dan lain-lain.

Meskipun gamifikasi menawarkan banyak manfaat, terdapat tantangan yang perlu dihadapi dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah kebutuhan untuk merancang elemen gamifikasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Jika tidak dirancang dengan baik, gamifikasi dapat menjadi distraksi daripada alat minat maupun motivasi. Selain itu, tidak semua siswa mungkin merespons dengan baik terhadap pendekatan ini, sehingga penting untuk mempertimbangkan keberagaman dalam gaya belajar.

Di sisi lain, peluang yang ditawarkan oleh gamifikasi sangat besar. Dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas platform digital, pendidik memiliki kesempatan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Gamifikasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan formal dan informal. Dengan memanfaatkan elemen permainan, pendidik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil akademik dan keterampilan sosial mereka.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pendidikan, seperti yang ditunjukkan oleh penggunaan Gimkit dan elemen-elemen permainan lainnya, tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan tinjauan literatur sistematis, gamifikasi khususnya melalui platform Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Gimkit memiliki integrasi elemen permainan seperti poin, lencana, dan tantangan tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga memberikan manfaat

emosional dan sosial, seperti rasa pencapaian dan kolaborasi antara siswa yang dapat meningkatkan minat dan ketelibatannya siswa. Gimkit secara signifikan meningkatkan retensi materi, antusiasme belajar, dan prestasi akademik di berbagai bidang. Pendekatan ini meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan komunikasi siswa. Dengan demikian, gamifikasi bukan sekadar alat hiburan, melainkan sebuah inovasi pembelajaran yang mengubah kelas menjadi lingkungan dinamis.

B. Saran

Saran Untuk memaksimalkan potensi Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi, diperlukan kolaborasi antara pendidik, institusi pendidikan, dan pengembang teknologi. Guru perlu diberikan pelatihan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan fitur Gimkit secara efektif, sementara sekolah atau perguruan tinggi harus mendukung dengan penyediaan akses teknologi yang memadai. Selain itu, pengembang Gimkit dapat terus menyempurnakan platform dengan fitur yang lebih adaptif terhadap kebutuhan kurikulum dan beragam gaya belajar siswa.

Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk mengeksplorasi efektivitas Gimkit dalam jangka panjang serta penerapannya di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Dengan sinergi ini, Gimkit dapat menjadi solusi inovatif yang berkelanjutan untuk meningkatkan minat belajar siswa secara holistik.

DAFTAR RUJUKAN

- 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 FKIP Universitas Mandiri*, 10, 353-354.
- Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023). The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students. *Nurse Education in Practice*, 68, 103595. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>
- Az-Zahra, S. M., Sufyadi, S., & Utama, A. H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran Pkn Di Smpn 15 Banjarmasin. *J-INSTECH*,

- 4(2), 178. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v4i2.8854>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar . Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) , 3, 610–618.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, R. dan T. K. P. K. R. dan T. (2024). Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka 2024 (II). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5, 1–5.
- Kitchenham, B., & Charters, S. M. (2007). Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering. *Researchgate*, VI–VII.
- Leliavia, L. (2023). Literature Review: Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Khatulistiwa Profesional: Jurnal Pengembangan SDM Dan Kebijakan Publik*, 4(1), 1–12. <https://doi.org/10.62099/khapro.v4i1.41>
- Murillo-Zamorano, L. R., López Sánchez, J. Á., Godoy-Caballero, A. L., & Bueno Muñoz, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Rohimat, S. (2024). Utilization Of Gimkit For Online Game Mode Chemistry Formative Assessment. *Co-Catalyst: Journal of Science Education Research and Theories*, 1(2). <https://doi.org/10.33830/cocatalyst.v1i2.7492>
- Sharmin, N., & Chow, A. K. (2024). Gamification of Formative Assessments in an Undergraduate Dentistry Program. *Journal of Dental Education*, 88 Suppl 3(Suppl 3), 1965–1967. <https://doi.org/10.1002/jdd.13441>
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *JURNAL INFORMATIKA*, 3(3), 9–19. <https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>
- Utami, A. D., & Maghfurin, A. (2025). Optimizing Students' Interest in Learning and Mastery of Arabic Vocabulary Through the Use of Interactive Games Gimkit. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 1047–1058. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5375>
- Wulandari, S. S., Supriyono, Aini, M. R., & 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.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). Gamification Membuat belajar seasyik bermain game. (M. Kika, Ed.; Ed. I). Penerbit ANDI.