

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GIMKIT TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI SDN 3 KILENSARI TAHUN 2024-2025**

Kholifatun Nisak¹, Afif Amroellah², Aenor Rofek³

Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

Email:aenor_rofek@unars.ac.id

Abstrak:

Penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Kilensari dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya terkait perkalian dan pembagian bilangan sehingga hasil belajar siswa menurun karena hanya mengandalkan buku dan papan tulis atau model pembelajaran konvensional serta metode ceramah sehingga kurangnya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Kilensari. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan metode desain penelitian kuantitatif yaitu quasi experiment. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa variabel media gimkit berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gimkit mempengaruhi hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas IV A.

Kata kunci: media gimkit, hasil belajar, dan matematika.

Abstrak:

The research, entitled "The Effect of Using Gimkit Media on the Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SDN 3 Kilensari," is motivated by students' lack of understanding of mathematics, particularly regarding multiplication and division of numbers. This decline in learning outcomes stems from relying solely on textbooks and blackboards, conventional learning models, and lecture methods, resulting in a lack of learning media. This study aims to determine the effect of using Gimkit Media on the learning outcomes of fourth grade students in mathematics at SDN 3 Kilensari. The research method used in this thesis is a quantitative research design method, namely a quasi-experimental one. Based on the research results, it can be concluded that the Gimkit Media variable has a significant effect on the mathematics learning outcomes of fourth grade students. This indicates that the use of Gimkit Media

affects the learning outcomes of students in the experimental class or class IV A.

Keywords: Gimkit Media, learning outcomes, and mathematics.

Pendahuluan

Menurut (Prayogo, 2020) Merdeka Belajar merupakan proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan. Diperlukan belajar merdeka terlebih dahulu karena bisa jadi masih ada hal-hal lain yang membelenggu rasa kemerdekaan, rasa belum merdeka dan ruang gerak yang sempit untuk merdeka.

Menurut Marsigit (2003:4), matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti. Pembelajaran matematika merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Matematika dibutuhkan oleh setiap siswa untuk menumbuhkan pemikiran praktis dan kritis dalam memecahkan suatu masalah serta membantu dalam pemahaman pelajaran lain. Gimkit merupakan salah satu platform website pembelajaran kuis berbasis game, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi, dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa game. Gimkit dapat digunakan untuk membuat, mengolah, dan mengendalikan berbagai topik pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Zein Attaqwiyyati, 2024).

Mengenai alasan peneliti mengusulkan judul tersebut, karena kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya terkait perkalian dan pembagian bilangan sehingga hasil belajar siswa menurun karena hanya mengandalkan buku dan papan tulis atau model pembelajaran konvensional serta metode ceramah sehingga kurangnya media pembelajaran. Alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan sekolah tersebut berada di daerah pesisir, sekolah terpencil dan akreditasi B dari BAN-S/M berdasarkan Surat keputusan No. 159/BAN-S/M.35/SK/XII/2018 yang diterbitkan pada tanggal 01 Desember 2018 menyebabkan sarana dan prasarana kurang memadai.

Kajian Pustaka

Gimkit adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Gimkit memungkinkan guru membuat set pertanyaan atau flashcard, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Septi Wulandari et al., 2024).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam kata Gimkit dapat digunakan untuk membuat, mengolah, dan mengendalikan berbagai topik pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah mengatur dan mengelola proses pembelajaran matematika secara efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan melalui pengumpulan data berbentuk angka dan analisis statistik. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan analisis data bersifat statistik. Penelitian eksperimen digunakan karena penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 3 Kilensari tahun ajaran 2024–2025.

Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, siswa diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan menggunakan media Gimkit. Menurut Suharsimi Arikunto, desain One Group Pretest-Posttest digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan diberikan kepada kelompok penelitian. Desain ini dipilih karena mampu menunjukkan perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan interaktif. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

Pretest Perlakuan Posttest

O1 X O2

Keterangan:

- O1 = Nilai pretest sebelum perlakuan
- X = Penggunaan media Gimkit
- O2 = Nilai posttest setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Kilensari pada tahun ajaran 2024–2025. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan dalam hasil belajar matematika siswa yang masih rendah serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memerlukan media yang menarik agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Menurut Azhar Arsyad, media

pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, penggunaan media Gimkit diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Hasil Dan Pembahasan

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Kilensari pada tahun ajaran 2024–2025. SDN 3 Kilensari merupakan sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku dengan berbagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Sekolah ini memiliki fasilitas pendukung pembelajaran yang cukup memadai, seperti ruang kelas, jaringan internet, dan perangkat pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran interaktif.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 3 Kilensari yang berjumlah 25 siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Selain itu, sebagian siswa mengalami kesulitan memahami materi matematika karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit, dan pemberian posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi pengukuran luas di SDN 3 Kilensari. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas IV sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media gimkit dan kelas kontrol tidak. Sebelum diberikan perlakuan peneliti melakukan pre-test selama 60 menit untuk mengetahui pengetahuan awal siswa baru diberikan perlakuan. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan, selanjutnya diberikan soal post-test sebanyak 20 soal dengan waktu 60 menit untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Setelah itu, melakukan analisis data seperti

uji normalitas data dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data normal dan homogen. Selanjutnya uji hipotesis yang akan menunjukkan apakah signifikan atau tidak dalam penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Kilensari, diperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media Gimkit dalam pembelajaran matematika, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media Gimkit.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,842105, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,6875. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media Gimkit. Meskipun demikian, pada kedua kelas masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70. Akan tetapi, jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKTP pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan kelas kontrol. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit mampu membantu siswa dalam memahami materi matematika dengan lebih baik sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Selanjutnya, untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap hasil belajar siswa, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh nilai ttabel sebesar 1,697 dan nilai thitung sebesar 2,117402675. Karena nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($2,117402675 > 1,697$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Kilensari. Penggunaan media Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Kilensari tahun ajaran 2024–2025, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Gimkit berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media Gimkit sebesar 76,842105, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,6875. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai thitung sebesar 2,117402675 dan nilai ttabel sebesar 1,697. Karena nilai thitung $>$ ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Kilensari tahun ajaran 2024–2025. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Gimkit juga membuat siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran matematika menjadi lebih menarik karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan kuis interaktif berbasis permainan. Oleh karena itu, media Gimkit dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- AF Ningtyas, U Tisngati, V Ardhyantama. 2024. Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. repository.stkippacitan.ac.id.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dahlia Sembrining. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Muatan IPA Berbasis Aplikasi Videoscribe untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja. Repo.undiksha.ac.id.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2020. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhammad Rizky Ramadhan. 2024. Penggunaan model pembelajaran Ecirr berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 di SDN Sobrah Wungu Madiun. Prosiding.unipma.ac.id.

- Mursid Yunus, Indah Fitri Astuti, Dyna Marusa Khairina. 2015. *Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar*. Fmipa.unmul.ac.id
- Purwanto. 2018. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Siti Muyassaroh. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas V Gugus I Botolinggo Kabupaten Bondowoso.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2018. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.