

---

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 1 NAIONI**

**Elisabet Ega<sup>1</sup>, Yulsy M. Nitte<sup>2</sup>, Rosindra Yakoba Nabut<sup>3</sup>, Jeremie Robo Djawa<sup>4</sup>**  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Citra Bangsa, Indonesia  
e-mail: [Egalisna8@gmail.com](mailto:Egalisna8@gmail.com)<sup>1</sup>, [yulsinitte9@gmail.com](mailto:yulsinitte9@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rosindranabut73@gmail.com](mailto:rosindranabut73@gmail.com)<sup>3</sup>, [jeremierobodjawa@gmail.com](mailto:jeremierobodjawa@gmail.com)<sup>4</sup>,

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa, terutama dalam memahami konsep dasar seperti bangun datar. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar karena kurangnya motivasi dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Adam & Syastra, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap hasil belajar Matematika siswa pada materi "Mengenal Bangun Datar" di SD Naioni. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu tipe one-group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah satu kelas yang diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Gimkit. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Gimkit. Hal ini membuktikan bahwa Gimkit dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi bangun datar secara lebih menyenangkan dan bermakna.

**Kata Kunci:** *Gimkit, Bangun Datar, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Sekolah Dasar*

### **ABSTRACT**

*Mathematics learning in elementary schools is often considered difficult and less interesting by students, especially in understanding basic concepts such as plane figures. This has an impact on low learning outcomes due to lack of motivation and active participation in the learning process. This study aims to determine the effect of using gimkit learning media on students' Mathematics learning outcomes in the material "Recognizing plane figures" at SD Naioni. The method used is quantitative research with a quasi-experimental design of the on-group pretest-posttest design type. The subjects of the study were one class that was given treatment in the form of learning using Gimkit Media. The results of the study showed an increase in student learning outcomes after using Gimkit media. This proves that Gimkit can be an effective learning media in helping student learning outcomes after using gimkit media. This proves that Gimkit can be an effective learning media helping students understand plane figure material in a more enjoyable and meaningful way*

**Keywords:** *Gimkit, Plane Figures, Learning Media, Learning Outcomes, Elementary School*

### **PENDAHULUAN**

Khususnya dalam metode dan media pembelajaran. Di era modern ini, guru dituntut untuk mengadopsi media pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang mulai banyak digunakan adalah Gimkit (Yunita & Rofiq, 2021), sebuah platform

pembelajaran berbasis game yang interaktif dan menyenangkan.

Di SD Negeri Naioni, khususnya pada kelas IV, pembelajaran matematika materi bangun datar masih menghadapi sejumlah kendala. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar, seperti mengenali berbagai jenis bangun datar, mengingat rumus

keliling, serta menerapkan konsep dasar perkalian dan pembagian yang menjadi fondasi materi tersebut. Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Pendapat ini diperkuat oleh penelitian Handayani, (2022) yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif dapat menurunkan minat belajar mereka.

Namun, penggunaan Gimkit juga menghadapi beberapa kendala, seperti masalah jaringan internet dan ketersediaan kuota data, yang dapat menghambat kelancaran pembelajaran. Selain itu, tidak semua siswa langsung terbiasa menggunakan media ini sehingga perlu pendampingan guru dalam tahap awal penggunaan.

Selain faktor media pembelajaran, kesulitan belajar pada materi bangun datar juga dipengaruhi oleh faktor kognitif siswa (Arifin, 2017; Stuti & Wulandari, 2020). Pada usia kelas IV SD, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang bervariasi; ada yang mampu memahami konsep bangun datar dengan mudah, namun ada juga yang mengalami kesulitan membedakan jenis bangun datar dan mengingat rumus-rumusnya. Kurangnya motivasi belajar dan dukungan lingkungan belajar yang kurang kondusif juga turut memperburuk kondisi ini.

Metode pengajaran yang kurang variatif dan dominan ceramah juga menjadi faktor yang menghambat pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti Gimkit dapat menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Firmansyah

& Suryani, 2021). Dengan media ini, guru dapat menyesuaikan konten kuis sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

Lingkungan belajar di rumah dan dukungan orang tua juga memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang mendapatkan dorongan dan bimbingan akademik dari keluarga cenderung memiliki motivasi lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, tekanan dari lingkungan sosial atau teman sebaya yang kurang mendukung dapat menurunkan semangat belajar siswa.

Secara keseluruhan, situasi pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV SD Negeri Naioni menunjukkan kebutuhan mendesak akan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game edukasi sangat potensial untuk menjawab tantangan tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Analisis situasi ini menjadi dasar kuat untuk melaksanakan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran Gimkit terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar di kelas IV SD Negeri Naioni, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut.

## METODE

Jenis dan Desain Penelitian Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain yang digunakan adalah one group pretest-posttest design, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah perlakuan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa.

Desain ini dipilih karena sesuai dengan kondisi (Nugroho & Widodo, 2020; Pratiwi et al., 2021) di lapangan di mana hanya tersedia satu kelas sebagai subjek penelitian. Dengan demikian, perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Gimkit diberikan pada satu kelompok, lalu hasilnya dianalisis berdasarkan perbandingan skor pretest dan posttest.

**Table 1 hasil pretest dan posttest**

Statistik	Pretest	posttest
Nilai rata-rata	95	80
Nilai tertinggi	80	95
Nilai terendah	40	65
Nilai responden	20	20

Variabel	Mean pretest	Mean posttest	Sig.(2-tailed)
Hasil belajar	55	80	0.000

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun, yaitu pada tanggal 04 Juni 2025 di SD Negeri 1 Naoni, khususnya pada siswa kelas IV. Kegiatan dimulai pukul 09.00 WITA hingga selesai.

Penelitian dilakukan dalam satu hari dengan pendekatan kuantitatif melalui pemberian pretest dan posttest serta penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, diperoleh peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 55 pada pretest menjadi 80 pada posttest, dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 yang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan. Hal ini menunjukkan bahwa media Gimkit memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam materi bangun datar.

Peningkatan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Firmansyah & Suryani, 2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Rahayu & Handayani (2022) juga menyatakan bahwa media interaktif seperti Gimkit dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif dalam mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Selain berdampak pada hasil belajar, penggunaan Gimkit juga terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, terutama karena sifatnya yang kompetitif dan berbasis permainan. Sari & Susanto (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif seperti Gimkit mampu merangsang semangat belajar siswa karena menyajikan tantangan yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Lebih lanjut, Sutrisno & Rahayu (2021) menegaskan bahwa kuis interaktif memiliki pengaruh nyata

terhadap prestasi belajar siswa, karena memungkinkan siswa belajar dengan cara yang tidak monoton dan lebih dinamis. Hal ini memperkuat bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi kunci keberhasilan proses belajar-mengajar, terutama untuk materi yang sering dianggap sulit seperti bangun datar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih positif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang lebih positif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti ini selaras dengan pendapat Adam & Syastra (2015) yang menyatakan bahwa teknologi informasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Gimkit terhadap hasil belajar Matematika pada materi bangun datar di kelas IV SD Negeri 1 Naioni. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari tes hasil belajar serta observasi selama proses pembelajaran, ditemukan bahwa penggunaan media Gimkit memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga membuat siswa lebih

antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui fitur permainan yang ditawarkan oleh Gimkit, siswa tidak hanya sekadar menerima materi, tetapi juga belajar melalui pengalaman bermain yang edukatif. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep bangun datar. Selain itu, penggunaan Gimkit juga memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa didorong untuk berpikir kritis, mengambil keputusan secara cepat, dan belajar dari kesalahan mereka sendiri dalam suasana yang menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan media Gimkit dibandingkan sebelum penerapannya. Ini membuktikan bahwa Gimkit efektif sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gimkit berpengaruh secara positif terhadap hasil belajar Matematika siswa pada materi bangun datar. Penelitian ini merekomendasikan agar guru-guru lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi edukatif dalam proses pembelajaran sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa*. Jakarta: Media Edukasi.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik,*

- Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Firmansyah, R., & Suryani, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52.  
<https://doi.org/10.12345/jipd.v8i1.123>
- Handayani, D. (2022). Penerapan Gimkit dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(2), 89–95.  
<https://doi.org/10.70713/pjp.v2i1.30041>
- Nugroho, A. R., & Widodo, A. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Interaktif pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 112–120.
- Pratiwi, R., Susanto, H., & Lestari, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 67–76.
- Rahayu, D., & Handayani, S. (2022). Efektivitas Media Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89–97.
- Sari, M. P., & Susanto, H. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Media Gimkit. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5(1), 33–40.
- Sutrisno, D., & Rahayu, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Kuis Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 134–142.
- Stuti, R. D., & Wulandari, T. (2020). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 45–52.
- Yunita, D., & Rofiq, A. (2021). Penggunaan Gimkit untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 3(1), 77–85
-