Pedagogy
Volume 11 Nomor 4
p-ISSN: 2502-3802
e-ISSN: 2502-3799

GAME BASED LEARNING: PENGARUH GIMKIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD

Intan Anzar Wahyu Ningsih[1], Ika Rahmawati[2], Wiryanto[3], Ulumul Umah[4]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar[1,2,3,4], Fakultas Ilmu Pendidikan[1,2,3,4], Universitas Negeri Surabaya[1,2,3,4]
intananzar.23316@mhs.unesa.ac.id[1], ikarahmawati@unesa.ac.id[2], wiryanto@unesa.ac.id[3], ulumulumah@unesa.ac.id[4]

Abstrak

Pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik antara penggunaan media Gimkit dan latihan berbasis kertas (*paper-based*) pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 57 peserta didik, terdiri atas 28 peserta didik kelas kontrol dan 29 peserta didik kelas eksperimen, yang dipilih menggunakan teknik *sampling jenuh*. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan kuesioner pada tahap awal dan akhir pembelajaran. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene's Test, dan uji *Independent Samples T-Test* dengan bantuan SPSS versi 31. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t = -8,855 dan signifikansi p < 0,001. Pada hasil belajar, diperoleh nilai t = -3,226 dan signifikansi p = 0,002. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh skor motivasi dan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan Gimkit menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif pada materi pecahan kelas IV SD.

Kata Kunci: Gimkit, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pecahan

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di SD tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, kemampuan berhitung, dan logika berpikir, tetapi juga berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa untuk menyelesaikan masalah praktis sehari-hari. Konsep pecahan di kelas IV, misalnya, sangat mudah dipahami karena bersumber dari pengalaman konkret siswa seperti pembagian kue atau pizza (Hidayah, 2025;

Detrianty dkk., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pecahan apabila dikaitkan dengan pengalaman konkret agar konsep pecahan akan lebih mudah dipahami. Peserta didik kelas IV sekolah dasar termasuk Generasi Alpa yang merupakan *"Digital Native"* yang mana lahir di masa pesatnya teknologi digital, generasi ini terpapar arus informasi berbasis internet secara berkelanjutan sejak dini, sehingga mereka telah akrab dengan teknologi digital dan mereka cenderung responsive terhadap media pembelajaran digital (Adhyara dkk., 2024; Gunawan dkk., 2024). Kondisi tersebut mengindikasikan pentingnya pembaruan pembelajaran yang diselaraskan dengan kebutuhan peserta didik melalui penggunaaan media yang interaktif dan menarik. Integrasi elemen permainan dalam proses edukasi mampu menstimulasi motivasi internal, memikat perhatian, dan memperkuat keterlibatan peserta didik secara menyeluruh (Raehanun dkk., 2026). Dengan demikian, pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV sekolah dasar harus dibuat interaktif untuk mengakomodasi karakteristik Generasi Alpha yang sudah akrab dengan perangkat digital. Penggunaan media pembelejaran berbasis permainan *(game-based learnin*g) dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Melalui pemanfaatan media ini, kegiatan pembelajaran diharapkan menjadi lebih hidup dengan terdorongnya minat serta keaktifan peserta didik.

Meskipun pembelajaran berbasis permainan dan kontekstual berpotensi meningkatkan motivasi belajar permainan dan kontekstual berpotensi meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pemanfaatan alat bantu belajar yang inovatif dan interaktif untuk materi pecahan di kelas IV sekolah dasar masih belum optimal. Penelitian Marleni dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan. Sementara itu, Hidayat (2022) mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor penyebab yang menghambat peserta didik dalam memahami materi pecahan. Kondisi tersebut juga sejalan dengan temuan Ardiansyah & Danuri (2025) bahwa model pembelajaran satu arah yang berpusat pada pengajar menjadikan peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif. Pendapat tersebut juga sejalan dengan hasil observasi selama kegiatan asistensi mengajar, peserta didik juga masih mengalami kesulitan mengubah berbagai bentuk pecahan,

memahami soal cerita, serta mempertahankan fokus selama pembelajaran sedang berlangsung. Serta, hasil wawancara pra penelitian dengan pendidik kelas IV di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika, khususnya materi pecahan, masih belum optimal. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif, kurang pecaya diri, dan mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan konvensional. Hal ini sejalan juga dengan penelitian Manurung dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa keterbatasan media pembelajaran dapat membuat peserta didik cepat merasa jenuh serta kehilangan konsentrasi sepanjang kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Sehingga, penggunaan media digital berbasis permainan dalam pembelajaran masih terbatas, padahal peserta didik Generasi Alpa menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kondisi empiris di lapangan mengindikasikan adanya kesenjangan antara proses pembelajaran materi pecahan kelas IV SD yang seharusnya ideal dengan realitas faktual yang dialami oleh peserta didik. Secara Ideal, pembelajaran bagi peserta didik Generasi Alpa perlu mengintegrasikan media digital yang interaktif dan berbasis permainan sebagai upaya mendorong minat belajar, daya aktif, serta keterlibatan partisipatif peserta didik. Namun, di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih berpusat pada pemaparan lisan pendidik (*teacher-centered*) dan belum mengoptimalkan penerapan media pembelajaran. Akibatnya, antusiasme belajar peserta didik menurun dan perhatian mereka mudah teralihkan sewaktu pembelajaran berlangsung yang memengaruhi kesulitan memahami konsep pecahan, secara hal ini peserta didik tidak tertarik dengan apa yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, media game Gimkit dapat menjadi alternatif karena pada Gimkit terdapat kuis interaktif, sistem poin, penghargaan, dan berbagai mode permainan yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Muchuweni & Jojo, 2025). Pemanfaatan media Gimkit dalam pengajaran matematika terbukti berkontribusi positif terhadap capaian hasil belajar peserta didik kelas IV SD, khususnya pada materi bangun datar (Ega dkk., 2025). Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Saragih dkk. (2025) bahwa penerapan Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar di kelas V pada materi bangun ruang. Selain itu, pada penelitian Nazara & Fatimah (2026) bahwa pemanfaatan

strategi *game-based learning* terbukti mampu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik pada materi IPA. Selain hasil belajar, penerapan game-based learning yang terdapat unsur interaktif dan kompetitif dapat mendorong keterlibatan peserta didik (Siregar & Harida, 2025).

Penelitian terdahulu tersebut lebih banyak meneliti mengenai penggunaan Gimkit terhadap hasil belajar pada materi matematika lainnya dan media lain yang metode pembelajaran berbasis permainan berperan besar dalam merangsang minat belajar peserta didik. Meskipun demikian, celah dan kebaruan yang diangkat melalui penelitian ini mencakup penggunaan media game Gimkit untuk mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini juga mempertimbangkan karakteristik Generasi Alpha yang termasuk "Digital Native". Urgensi penelitian ini didasarkan pada masih lemahnya antusiasme akademik peserta didik yang diindikasikan oleh pasifnya sikap, kurangnya konsentrasi, serta minimnya keikutsertaan aktif dalam pelajaran matematika, serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit perlu dikaji sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mendukung peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran matematika khususnya materi pecahan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design.* Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan jenis *sampling jenuh*, yaitu teknik yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Sampel penelitian berjumlah 57 peserta didik kelas IV pada salah satu sekolah dasar di Surabaya, terdiri atas 28 peserta didik pada kelas kontrol dan 29 peserta didik pada kelas eksperimen.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* menggunakan kertas (*paper-based* dan *Pre-Questionnaire* pada kedua kelompok. Selanjutnya, kelas eksperimen mengerjakan *posttest* melalui game Gimkit, sedangkan kelas kontrol mengerjakan *posttest* menggunakan kertas (*paper-based*). Setelah *posttest*, kedua

kelompok mengisi *Post-Questionnaire* untuk mengukur motivasi belajar peserta didik. Instrumen tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian, dengan soal *pretest* dan *posttest* yang berbeda tetapi setara dari segi materi dan tingkat kesulitan. Sementara itu, instrumen *Pre-Questionnaire* dan *Post-Questionnaire* masing-masing terdiri atas 25 pernyataan yang terdiri dari 6 indikator motivasi belajar yaitu, percaya diri dalam menggunakan matematika, fleksibel dalam melakukan kerja matematika, kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas lain, ketekunan dalam mengerjakan matematika, dapat mempertahankan pendapat, serta gigih dan ulet dalam mengerjakan tugas-tugas matematika (Kaniawaty, 2016, sebagaimana dikutip dalam Hendriana dkk., 2017).

Sebelum digunakan, keempat instrumen penelitian divalidasi oleh dua dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Negeri Surabaya, melalui *expert judgment*. Instrumen kemudian diuji coba kepada 10 peserta didik kelas IV di sekolah dasar lain yang bukan merupakan lokasi penelitian. Data hasil uji coba dianalisis oleh peneliti untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data penelitian. Dengan bantuan aplikasi SPSS versi 31, pengujian prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak apabila nilai signifikansi (p) kurang dari 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh media game Gimkit terhadap motivasi belajar ada materi pecahan kelas IV sekolah dasar. Analisis ini mencakup perubahan nilai pre-questionnaire dan post-questionnaire, serta *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini meliputi uji prasyarat dan uji hipotesis.

Tabel 1. Uji Homogenitas *Pre-Questionnaire* pada Kelas Kontrol dan Eskperimen

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.406	1	55	.527
	Based on Median	.134	1	55	.715
	Based on Median and with adjusted df	.134	1	53.843	.715
	Based on trimmed mean	.321	1	55	.573

Sumber: Output SPSS Versi 31

Berdasarkan tabel 1, menyajikan hasil uji homogenitas varians dengan *Levene's Test*. Dengan nilai statistik *Levene* 0,406 dan signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,527 (di atas taraf nyata 0,05), dapat disimpulkan bahwa data *pre-questionnaire* antara kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang seragam, menandakan terpenuhinya asumsi homogenitas.

Tabel 2. Uji Normalitas *Pre-Questionnaire* dan *Post-Questionnaire* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	*Pre-Questionnaire* Kontrol	.179	28	.022	.931	28	.064
	Post-Questionnaire Kontrol	.152	28	.097	.933	28	.072
	Pre-Questionnaire Eksperimen	.164	29	.045	.926	29	.043
	Post-Questionnaire Eksperimen	.120	29	.200*	.952	29	.201

Sumber: Output SPSS Versi 31

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* memaparkan nilai signifikansi untuk *Pre-Questionnaire* kelas kontrol sebesar 0,064 dan *Post-Questionnaire* senilai 0,072. Sementara itu, kelas eksperimen

mencatatkan angka signifikansi 0,043 pada pengukuran awal dan 0,201 pada pengukuran akhir. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal sehingga nilai signifikansinya melampaui 0,05. Berdasarkan patokan tersebut, seluruh data kelas kontrol (*pre* dan *post*) serta *Post-Questionnaire* kelas eksperimen terbukti berdistribusi normal. Sebaliknya, *Pre-Questionnaire* kelas eksperimen menyimpang dari asumsi normalitas karena berada di bawah ambang batas (0,043 < 0,05). Kendati demikian, karena data pada tahap akhir (*post-questionnaire*) dari kedua kelompok telah memenuhi syarat normalitas, pengujian hipotesis tetap dilanjutkan melalui *Independent Samples T-Test*.

Tabel 3. Uji *Independent Sample Test Post-Questionnaire* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI
Post-questionnaire	-8,855	55	<0,001	-16,167	-19,826 s.d. -12,509

Sumber: Output SPSS Versi 31

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji *Independent Samples T-Test* pada data *post-questionnaire* menghasilkan nilai probabilitas (*Sig. 2-tailed*) < 0,001. Mengingat angka tersebut berada di bawah batas signifikansi 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen pascaperlakuan. Evaluasi pada asumsi varians sama (*Equal variances assumed*) mencatatkan nilai thitung sebesar −8,855 dengan derajat kebebasan (*df*) 55. Lebih lanjut, selisih rata-rata antar-kelompok tercatat sebesar −16,167 dengan rentang *Confidence Interval* 95% antara −19,826 hingga −12,509. Tanda negatif pada selisih rata-rata tersebut mencerminkan bahwa capaian *post-questionnaire* kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Dengan demikian, terbukti secara empiris bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbasis media Gimkit kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Pretest* pada Kelas Kontrol dan Eskperimen

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.

Nilai	Based on Mean	.125	1	55	.725
	Based on Median	.098	1	55	.755
	Based on Median and with adjusted df	.098	1	54.693	.755
	Based on trimmed mean	.123	1	55	.727

Sumber: Output SPSS Versi 31

Berdasarkan tabel 4, menyajikan rekapitulasi uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* memaparkan nilai statistik Levene sebesar 0,125 dengan tingkat signifikansi *Based on Mean* senilai 0,725. Karena angka signifikansi tersebut melampaui batas taraf nyata 0,05, maka tidak ditemukan indikasi perbedaan varians yang berarti pada nilai *pretest* antara kelompok kontrol dan eksperimen. Dengan kata lain, varians dari kedua kelompok tersebut bersifat seragam, yang menandakan bahwa prasyarat homogenitas telah terpenuhi secara statistik.

Tabel 5. Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	*Pretest* Kontrol	.156	28	.077	.949	28	.185
	Posttest Kontrol	.146	28	.131	.940	28	.110
	Pretest Eksperimen	.139	29	.162	.929	29	.051
	Posttest Eksperimen	.110	29	.200*	.957	29	.278

Sumber: Output SPSS Versi 31

Berdasarkan Tabel 5, menyajikan uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan angka signifikansi data *pretest* kelas kontrol sebesar 0,185 dan *posttest* senilai 0,110. Di sisi lain, kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi *pretest* 0,051 serta *posttest* 0,278. Mengingat seluruh perolehan angka tersebut berada di atas batas 0,05, dapat disimpulkan bahwa rangkaian data *pretest* maupun *posttest* dari kedua kelompok memenuhi asumsi distribusi normal. Terpenuhinya prasyarat ini

memberikan dasar yang kuat untuk melangkah ke tahap pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik via *Independent Samples T-Test*.

Tabel 6. Uji *Independent Sample Test Posttest* pada Kelas Kontrol dan Eksperimen

Variabel	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI
Posttest	-3,226	55	0,002	-7,446	-12,071 s.d. -2,821

Sumber: Output SPSS Versi 31

Berdasarkan Tabel 6, menyajikan uji *Independent Samples T-Test* terhadap nilai *posttest* mencatatkan taraf signifikansi dua arah (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,002. Mengingat angka tersebut berada di bawah ambang batas 0,05, terbukti bahwa terdapat disparitas hasil belajar yang nyata antara kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan asumsi kesamaan varians (*Equal variances assumed*), diperoleh nilai t = -3,226 dengan derajat kebebasan *(df)* 55. Di samping itu, selisih rerata antarkelas tercatat sebesar -7,446 dengan rentang *Confidence Interval 95%* membentang dari -12,071 hingga -2,821. Ketiadaan nilai nol di dalam interval kepercayaan tersebut semakin memperkuat validitas adanya perbedaan rerata yang bermakna. Tanda negatif pada selisih rerata timbul akibat konvensi perhitungan (kelompok kontrol dikurangi eksperimen), yang secara implisit menunjukkan bahwa capaian *posttest* kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Dengan demikian, secara empiris terkonfirmasi bahwa penerapan pembelajaran di kelas eksperimen berhasil mendongkrak hasil belajar materi pecahan siswa kelas IV SD secara lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Pembahasan

Pengaruh Gimkit terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan media Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan metode pengerjaan berbasis kertas (*paper-based*). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples T-Test* dengan nilai signifikansi kurang dari 0,001 ($p < 0,05$), nilai t sebesar -8,855, dan selisih rerata sebesar -16,167. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

setelah diberikan perlakuan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Gimkit memiliki keterkaitan dengan perbedaan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran matematika materi pecahan.

Perbedaan motivasi belajar tersebut dapat dikaitkan dengan cara Gimkit menyajikan kegiatan pengerjaan soal melalui permainan digital. Dalam penggunaannya, peserta didik harus menjawab soal yang tersedia untuk memperoleh senjata apabila berhasil memberikan jawaban yang benar. Senjata tersebut kemudian dapat digunakan untuk menyerang peserta didik lain selama permainan berlangsung. Selain itu, Gimkit menampilkan peringkat peserta didik pada akhir permainan sehingga mereka dapat mengetahui posisi pencapaiannya dibandingkan peserta didik lainnya. Mekanisme tersebut menghadirkan unsur tantangan dan persaingan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik tidak hanya berfokus pada penyelesaian soal, tetapi juga terdorong untuk memperoleh jawaban yang benar agar dapat mengumpulkan senjata dan mencapai posisi yang lebih tinggi dalam permainan.

Unsur persaingan tersebut dapat memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan kegiatan mengerjakan soal menggunakan kertas. Pada pembelajaran konvensional, peserta didik umumnya berfokus pada penyelesaian soal yang diberikan oleh pendidik. Sementara itu, melalui Gimkit, aktivitas yang sama dikemas dengan tujuan permainan yang membuat peserta didik memiliki dorongan tambahan untuk berpartisipasi. Keinginan memperoleh senjata, menyerang lawan, dan mendapatkan peringkat yang lebih baik dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut relevan dengan pembelajaran matematika materi pecahan yang membutuhkan latihan secara berulang. Dengan adanya unsur permainan, kegiatan mengerjakan soal yang berpotensi menimbulkan kejenuhan dapat berlangsung dalam suasana yang lebih menarik dan kompetitif.

Selain itu, Prasetyo (2025) melalui kajian sistematisnya menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika dapat mendorong motivasi peserta didik melalui unsur permainan, seperti poin, tantangan, dan umpan balik. Meskipun unsur gamifikasi yang dibahas dalam penelitian tersebut tidak seluruhnya sama dengan mekanisme Gimkit yang digunakan dalam penelitian ini, keduanya

menunjukkan bahwa penyajian kegiatan pembelajaran melalui unsur permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Mohammed dkk., (2024) yang mengkaji pengaruh gamifikasi terhadap motivasi kognitif dan motivasi berprestasi peserta didik sekolah dasar. Penelitian yang melibatkan 30 peserta didik kelas V tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi pada kelompok yang menggunakan sistem penghargaan berupa *badges* maupun *leaderboards*. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan yang berkaitan dengan pencapaian dan posisi peserta didik dapat memberikan dorongan motivasional dalam pembelajaran. Hal ini relevan dengan penggunaan Gimkit dalam penelitian ini, khususnya pada mekanisme perolehan senjata setelah menjawab soal dengan benar dan penampilan peringkat pada akhir permainan. Kedua mekanisme tersebut memberikan tantangan bagi peserta didik untuk berusaha memperoleh hasil yang lebih baik selama permainan berlangsung. Sejalan dengan hal tersebut, Sappaile (2024) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Unsur tantangan, penghargaan, pengakuan diri, poin, dan tingkatan permainan dapat meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi. Dalam penelitian ini, unsur kompetisi melalui penggunaan senjata dan peringkat akhir menjadi bagian dari pengalaman permainan yang membedakan Gimkit dari pengerjaan soal berbasis kertas.

Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan dari penelitian terdahulu, penggunaan Gimkit menunjukkan perbedaan motivasi belajar yang signifikan dibandingkan pengerjaan soal berbasis *paper*. Hal tersebut dapat dikaitkan dengan mekanisme permainan yang menghadirkan tantangan dan persaingan melalui perolehan senjata serta peringkat akhir. Mekanisme tersebut dapat mendorong peserta didik untuk lebih tertarik dan terlibat dalam kegiatan mengerjakan soal. Meskipun demikian, penerapan Gimkit tetap perlu diarahkan oleh pendidik agar persaingan yang muncul selama permainan berlangsung tidak mengalihkan

perhatian peserta didik dari tujuan pembelajaran. Dengan demikian, Gimkit dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk menciptakan kegiatan latihan soal yang lebih menarik sekaligus menjaga fokus peserta didik pada materi yang dipelajari.

Pengaruh Gimkit terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan pengerjaan berbasis kertas (*paper-based*). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Independent Samples T-Test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,002 ($p < 0,05$), nilai t sebesar -3,226, dan selisih rerata sebesar -7,446. Hasil tersebut menunjukkan bahwa skor *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat perbedaan capaian hasil belajar yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan Gimkit dan peserta didik yang mengerjakan soal berbasis kertas pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar.

Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan aktivitas latihan soal yang disajikan melalui mekanisme permainan Gimkit. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik dihadapkan pada sejumlah soal yang harus diselesaikan untuk memperoleh senjata. Senjata hanya diperoleh ketika peserta didik berhasil menjawab soal dengan benar, kemudian dapat digunakan untuk menyerang peserta didik lain selama permainan berlangsung. Mekanisme tersebut membuat ketepatan dalam menjawab soal menjadi bagian penting untuk memperoleh keuntungan dalam permainan. Dengan demikian, peserta didik memiliki dorongan untuk memperhatikan pertanyaan dan menentukan jawaban yang tepat agar dapat melanjutkan permainan serta memperoleh senjata.

Pada pembelajaran matematika materi pecahan, kegiatan latihan soal memiliki peran penting karena peserta didik perlu mengerjakan berbagai bentuk pertanyaan yang berkaitan dengan konsep dan operasi hitung pecahan. Melalui Gimkit, latihan tersebut disajikan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengerjakan soal dalam suasana yang lebih kompetitif. Adanya

senjata yang diperoleh dari jawaban benar juga menjadikan ketepatan menjawab soal berkaitan langsung dengan perkembangan permainan. Selain itu, peringkat yang ditampilkan pada akhir permainan memberikan informasi mengenai pencapaian peserta didik selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut dapat mendorong peserta didik untuk berusaha menjawab soal dengan benar dan menyelesaikan lebih banyak pertanyaan. Aktivitas latihan yang dilakukan selama pembelajaran inilah yang dapat menjadi salah satu faktor pendukung perbedaan capaian hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Yustikadewi dan Saputro (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar pada materi apresiasi sastra dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun terdapat perbedaan mata pelajaran dengan penelitian ini, kedua penelitian menunjukkan bahwa Gimkit dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung pencapaian hasil belajar. Selain itu, Agustin et al. (2025) melalui kajian literaturnya menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika sekolah dasar berpotensi meningkatkan hasil belajar melalui keterlibatan aktif dan pengalaman belajar yang menarik. Hal tersebut mendukung temuan penelitian ini bahwa penyajian latihan soal melalui unsur permainan dapat menjadi alternatif untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika. Dukungan terhadap hasil penelitian ini juga ditemukan dalam penelitian Shao dkk., (2025) yang mengkaji penggunaan *gamified interactive e-books* yang diintegrasikan dengan strategi membaca metakognitif pada peserta didik sekolah dasar kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh capaian yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol dalam pemahaman bacaan matematika, kemampuan menyelesaikan soal cerita, dan motivasi belajar. Meskipun media yang digunakan berbeda dengan Gimkit, penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur permainan dalam pembelajaran dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Hal ini relevan dengan penelitian ini karena Gimkit juga mengemas aktivitas pengerjaan soal melalui mekanisme permainan yang menghadirkan tantangan dan persaingan antarpeserta didik. Selanjutnya, penelitian

Pan dkk., (2025) mengenai penerapan *PaGamO* dalam pembelajaran matematika sekolah dasar menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan permainan digital mengalami peningkatan capaian matematika yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengerjakan latihan berbasis kertas. Penelitian tersebut melibatkan peserta didik kelas VI dan membandingkan penggunaan PaGamO, PaGamO yang dikombinasikan dengan diskusi kelompok setelah permainan, serta latihan konvensional menggunakan kertas. Hasilnya memperlihatkan bahwa penggunaan permainan digital dapat mendukung pencapaian belajar matematika, meskipun kegiatan diskusi setelah permainan perlu dirancang secara tepat agar tidak mengurangi retensi pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan media digital berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam kegiatan latihan soal matematika dibandingkan pengerjaan soal secara konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan dari penelitian terdahulu, penggunaan Gimkit menunjukkan perbedaan capaian hasil belajar yang signifikan dibandingkan pengerjaan soal berbasis kertas. Perbedaan tersebut dapat dikaitkan dengan penyajian latihan soal melalui mekanisme permainan yang mendorong peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar memperoleh senjata dan meningkatkan posisi dalam peringkat permainan. Dengan demikian, kegiatan latihan soal tidak hanya berorientasi pada penyelesaian pertanyaan, tetapi juga disertai tantangan dan persaingan yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik. Meskipun demikian, penggunaan Gimkit tetap perlu disertai penjelasan konsep, pemberian contoh soal, dan pembahasan jawaban oleh pendidik. Hal ini penting karena pembelajaran materi pecahan tidak hanya berorientasi pada kecepatan atau ketepatan menjawab soal selama permainan, tetapi juga pada penguasaan konsep dan kemampuan menyelesaikan permasalahan matematika. Oleh karena itu, Gimkit sebaiknya digunakan sebagai media pendukung kegiatan latihan soal yang tetap diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap 57 peserta didik kelas IV sekolah dasar, yang terdiri atas 28 peserta didik kelas kontrol dan 29 peserta didik kelas

eksperimen, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data awal motivasi belajar dan kemampuan awal kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,527 dan 0,725, yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data awal kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar dengan nilai $t = -8{,}855$ dan signifikansi $p < 0{,}001$. Sementara itu, hasil belajar memperoleh nilai $t = -3{,}226$ dengan signifikansi $p = 0{,}002$. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan. Berdasarkan selisih rata-rata kedua kelompok, peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit memperoleh skor motivasi belajar dan hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan latihan berbasis kertas (*paper-based*).

Dengan demikian, penggunaan Gimkit menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD. Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif untuk mendukung keterlibatan peserta didik dan pencapaian hasil belajar matematika.

Daftar Pustaka

Adhyara, P. K., Febriyanti, N. N. R., & Gloria, N. K. I. M. (2024, October). Pandangan generasi Z dan Alpha terhadap implementasi meme sebagai media pembelajaran inovatif dalam mewujudkan pendidikan berbasis tren. In *Prosiding Seminar Nasional Riset Bahasa dan Pengajaran Bahasa* (Vol. 6, No. 1, pp. 232-242). https://doi.org/10.31940/senarilip.v6i1.232-242

Agustin, L., Widiarti, N., Ellianawati, E., & Avrilianda, D. (2025). Literature Review: Innovation in Mathematics Learning through Gamification to Improve Elementary School Students' Learning Outcomes (2015-2025). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *42*(2), 365-371. https://doi.org/10.15294/jpp.v42i2.32952

Ardiansyah, I. (2025). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Pada Materi Pecahan Dengan Menggunakan Media Blok Pecahan Kelas IV SD Negeri Karangjati. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 350-360. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33953

Detrianty, F. R., Hendrawan, B., & Pratiwi, A. S. (2023). Pengaruh Model Tutor Sebaya Berbantuan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas IV di SDN 2 Sukadana: The Influence Of Pair To Pair Method By Using Pizza Slice As A Medium Towards Students' Achievement Of Grade 4 In SDN 2 Sukadana. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(2), 35-39. https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4687

Ega, E., Nitte, Y. M., Nabut, R. Y., & Djawa, J. R. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS IV SD NEGERI 1 NAIONI. *Jurnal Tunas Pendidikan*, *8*(1), 63-67. https://doi.org/10.52060/pgsd.v8i1.3387

Gunawan, R., Billah, M. Z., Silalahi, R., & Tuka, H. (2024). Gaya belajar Gen Alpha di era digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(4), 277-297. https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661

Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard skills dan soft skills matematik siswa*. Refika Aditama.

Hidayah, N. N. (2025). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pecahan Di SD Islam Plus Masyithoh Kroya. *PERMAI: Jurnal Pendidikan dan Literasi Madrasah Ibtida'iyah*, *4*(2), 106-113. https://doi.org/10.63889/permai.v4i2.332

Hidayat, F. H. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *13*(01), 112-120. doi.org/10.21009/JPD.13.01

Manurung, F., Sipayung, R., Pinem, I., Silaban, P. J., & Sari, H. M. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV UPT SPF SD NEGERI 101740 TANJUNG SELAMAT. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(4), 349-361. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.32776

Marleni, A. J., Friansah, D., Satria, T. G., & Lubuklinggau, S. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran math bingo pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV sd development of math bingo learning media on mathematics lessons in class IV elemantary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *8*(2), 1-160. https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a4.2021

Mohammed, M., Fatemah, A., & Hassan, L. (2024). Effects of gamification on motivations of elementary school students: An action research field experiment. *Simulation & Gaming,* *55*(4), 600–636. https://doi.org/10.1177/10468781241237389

Muchuweni, T., & Jojo, Z. (2026). Gimkit's Instructional Value in Secondary Mathematics Education: An Integrative Review. *IJLTER. ORG*, *25*(3), 1051-1074. https://doi.org/10.26803/ijlter.25.3.47

Nazara, R. G., & Fatimah, W. S. (2026). Efektivitas Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar: A Quasi-Experimental Study in Elementary Science Learning. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, *13*(1), 218-232. https://doi.org/10.31316/esjurnal.v13i1.4637

Pan, A.-J., Yuan, Y.-T., & Chou, P.-N. (2025). Incorporating PaGamO and postgame group discussions into an elementary mathematics course: An experimental study. *SAGE Open, 15*(1). https://doi.org/10.1177/21582440251329698

Prasetyo, R. B. (2025). Systematic Literature Review: Gamification as a Strategy to Enhance Motivation in Learning Mathematics. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, *9*(1), 88-100. https://doi.org/10.26740/jrpipm.v9n1.p88-100

Raehanun, S., Fitriana, M. A., & Hadi, R. (2026). Pengaruh Metode Permainan (Game Mhetod) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *12*(2. C), 253-256. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13773

Sappaile, B. I. (2024). The impact of gamification learning on student motivation in elementary school learning. *Scientechno: Journal of Science and Technology, 3*(2), 184–196. https://doi.org/10.55849/scientechno.v3i2.1050

Saragih, C. N., Ridwanto, H., 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). https://journalversa.com/s/index.php/jpi/article/view/1468

Shao, J., Abdul Rabu, S. N., & Chen, C. (2025). The impact of gamified interactive e-books incorporating metacognitive reading strategies on Chinese elementary students' mathematical reading comprehension, word problem-solving performance, and general reading motivation. *Education and Information Technologies, 30*, 22893–22929. https://doi.org/10.1007/s10639-025-13660-z

Siregar, K. C. N., & Harida, E. S. (2025). EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR: EFEKTIVITAS GAME EDUKASI WORDWALL PADA MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(04), 280-294. https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37980

Yustikadewi, R., & Saputro, E. R. (2024). The effect of using Gimkit on the learning outcomes of literature appreciation of grade V elementary school students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *7*(1), 26-31. https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.70872