



Pengembangan Media Gikit Berbasis Etnomatematika pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar

Elifiah Ziadatur Rahmah^{1*}, Oriza Zativalen¹, Ahmad Ipmawan Kharisma¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2910>

Article Info:

Received : 23 Juli 2026
Revised : 15 Agustus 2026
Accepted : 20 Agustus 2026
Published : 14 September 2026

Correspondence:

Elifiah Ziadatur Rahmah

Phone:

Abstract: Mathematics learning on fractions still faces challenges because the concept is abstract and the use of technology-based interactive learning media remains limited. Therefore, attractive, interactive, and contextual media are needed to support students' understanding. This study aims to develop an ethnomathematics-based Gimkit media on fraction material for fourth-grade elementary school students that is valid and practical for use in learning activities. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate stages. The research sample were fourth-grade students of SDN Ngayung in the field trial and MI Muhammadiyah 1 Sukodadi in the limited trial. The results showed that the media achieved a highly feasible category based on media expert validation of 92%, design expert validation of 90%, and material expert validation of 94%. The practicality test results showed that student responses in stage I reached 88% and increased to 94% in stage II, while teacher activity in stage I reached 90% and increased to 96% in stage II, all categorized as very good. The ethnomathematics-based Gimkit media was able to create an interactive, enjoyable, and contextual learning environment through the integration of local culture into fraction material, making it feasible and practical for use in fourth-grade elementary mathematics learning.

Keywords: Gimkit; Ethnomathematics; learning media; fractions; elementary school.

Citation: Rahmah, E. Z., Zativalen, O., & Kharisma, A. I. (2026). Pengembangan Media Gikit Berbasis Etnomatematika pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5425-5430. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2910>

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar saat ini. Mata pelajaran matematika bukan hanya memahami tentang rumus dan berhitung, melainkan melibatkan pemahaman konsep, logika berpikir, dan keterampilan problem solving yang penting untuk perkembangan intelektual siswa (Wiryananda & Alim, 2023). Namun kenyataannya, dalam pembelajaran Matematika kebanyakan siswa tidak menyukai pembelajaran Matematika. Beberapa alasan yang membuat siswa tidak suka hitung-hitungan adalah karena pelajaran Matematika dianggap terlalu sulit, rumit, menguras pikiran, dan juga membosankan

(Maqfira yanti, 2023). Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan bagi peserta didik adalah pecahan karena konsepnya bersifat abstrak dan memerlukan kemampuan visualisasi yang baik.

Media pembelajaran merupakan peran penting dalam proses pembelajaran yang fungsinya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif (Irmaningrum et al., 2023). Adanya media pembelajaran tidak hanya mudah bagi guru untuk menyampaikan materi tetapi juga

mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Saleh et al., 2023). Perkembangan teknologi pada pendidikan dalam mengembangkan media digital menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa yang akrab dengan perkembangan teknologi digital (Ma & Huda, 2025). Oleh karena itu, guru diharapkan untuk meningkatkan inovasi dalam menyajikan pembelajaran agar lebih beragam di sekolah, dengan menggunakan berbagai strategi, metode, atau media pembelajaran (Izzah & Kharisma, 2024)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Ngayung, ditemukan bahwa pembelajaran matematika pada materi pecahan belum berjalan optimal. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti LCD, proyektor, dan akses internet, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan latihan soal sehingga siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif masih minim, yang berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep pecahan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran berbasis teknologi melalui pengembangan media Gimkit untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Gimkit adalah platform pembelajaran digital berbasis permainan kuis interaktif. Media pembelajaran Gimkit dapat digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran kuis interaktif. Dengan adanya kombinasi Game sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Agustina et al., 2024). Fungsi Gimkit dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat evaluasi dan menarik motivasi belajar siswa karena mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, selain itu pelaksanaan pembelajaran ini juga memfasilitasi siswa untuk berkompetisi dalam pembelajaran, karena menantang siswa untuk dapat menyelesaikan soal-soal pada setiap permainan sehingga hal ini menuntut siswa untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran (Muhammad dkk., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan Gimkit dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Jaya et al., 2024) memperoleh hasil validasi materi sebesar 90%, validasi media sebesar 92%, serta tingkat efektivitas dan kemenarikan media yang sangat tinggi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amelya & Permata, 2025) bahwa media berbasis Gimkit memperoleh tingkat validitas antara 86%–96% dan tingkat kepraktisan mencapai 92%–95,4%. Selain itu, penggunaan Gimkit terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat, dan

keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Selain pemanfaatan teknologi, pembelajara matematika perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa agar lebih bermakna. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Etnomatematika. Menurut Mauladaniyati et al., (2025) etnomatematika menghubungkan materi matematika dengan praktik budaya, sistem pengetahuan, serta cara pandang masyarakat tertentu sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Integrasi budaya dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial-budaya sekaligus menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual (Zativalen et al., 2024). Penelitian ini, mengambil unsur budaya lokal makanan khas kabupaten lamongan seperti wingko babat, soto Lamongan, tahu campur, dan nasi boran digunakan sebagai konteks pembelajaran pecahan. Melalui konteks budaya yang familiar, siswa diharapkan lebih mudah memahami konsep pecahan sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan Gimkit maupun pendekatan etnomatematika secara terpisah telah terbukti memberikan dampak positif terhadap pembelajaran matematika. Namun, penelitian yang mengintegrasikan media Gimkit dengan pendekatan etnomatematika berbasis budaya lokal Lamongan pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Gimkit berbasis etnomatematika pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya sebagai media pembelajaran matematika.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Ngayung pada uji coba lapangan dan MI Muhammadiyah 1 Sukodadi pada uji coba terbatas. Penelitian yang digunakan adalah pengembangan media pendidikan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Gimkit berbasis etnomatematika pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar yang valid dan praktis.

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan kondisi media yang tersedia sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dilakukan dengan mengidentifikasi hal-hal seperti: (1)

Kebutuhan pembelajaran siswa dengan mengidentifikasi mata pelajaran matematika materi pecahan dan kebutuhan media yang inovatif; (2) Karakteristik siswa dengan menganalisis karakter siswa kelas IV SDN Ngayung meliputi kemampuan awal, minat belajar, kemampuan menggunakan perangkat digital; (3) analisis materi pembelajaran dengan menganalisis kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan ruang lingkup pada materi pecahan yang akan dikembangkan dengan bantuan perangkat digital berupa Gimkit dengan pendekatan Etnomatematika serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran konsep pecahan.

Tahap desain merupakan kerangka awal yang mencakup berbagai keperluan pengembangan produk. Tahap ini merancang desain produk dalam pengembangan media Gimkit sebagai media pembelajaran matematika berbasis digital dengan pendekatan Etnomatematika. Perancangan ini meliputi: (1) menyusun tujuan pembelajaran dengan memilih tujuan pembelajaran pada materi pecahan melalui media gimkit berbasis etnomatematika; (2) menyusun materi pembelajaran sesuai materi yang dikaitkan dengan konteks budaya lokal sesuai dengan indikator; (3) merancang soal kuis interaktif pada media gimkit; (4) merancang alur dan tampilan media dengan mengembangkan alur permainan, tampilan antarmuka, dan fitur Gimkit agar pembelajaran berlangsung lebih interaktif; (5) memilih media dan strategi pembelajaran gimkit sebagai strategi yang disesuaikan dengan pendekatan etnomatematika; (6) menyusun lembar validasi.

Tahap pengembangan merupakan tahap yang membuat dan mengembangkan media gimkit meliputi: (1) pengembangan media pembelajaran pada desain yang telah dirancang sebelumnya; (2) melakukan uji validasi terhadap prototype media oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi; (3) melakukan revisi media pembelajaran gimkit berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari hasil validasi; (4) melakukan uji coba terbatas serta melihat respon awal pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Tahap implementasi, media pembelajaran Gimkit yang telah selesai dikembangkan kemudian diterapkan pada siswa kelas IV SDN Ngayung untuk mengetahui kepraktisan penggunaannya. Tahap ini diawali dengan persiapan pembelajaran yang melibatkan penyusunan perangkat pembelajaran seperti Modul Ajar, media Gimkit berbasis etnomatematika, serta perangkat pendukung seperti smartphone dan akses internet. Selanjutnya, dilakukan penerapan media pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada tahap observasi, dilakukan pengamatan dan pendampingan selama proses pembelajaran untuk melihat aktivitas, keterlibatan, dan respons siswa saat

menggunakan Gimkit. Setelah itu, dilakukan uji coba yang terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba lapangan; uji coba terbatas dilakukan kepada 10 siswa kelas IV menggunakan smartphone atau komputer secara mandiri di mana saja dan kapan saja dengan pengisian angket respon, sedangkan uji coba lapangan dilaksanakan di dalam kelas menggunakan komputer oleh 20 siswa yang juga mengisi kuesioner respon setelah penggunaan media.

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian terhadap media gimkit yang telah diimplementasikan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan penggunaan media melalui beberapa langkah: (1) evaluasi proses pembelajaran dilakukan dengan menilai pelaksanaan pembelajaran, aktivitas, serta respons siswa dalam pemanfaatan media Gimkit melalui teknik observasi dan catatan lapangan; (2) evaluasi media untuk menilai kevalidan dan kepraktisan Gimkit berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari siswa dan guru setelah penggunaan media tersebut; (3) data evaluasi dianalisis secara kuantitatif untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari media Gimkit yang dikembangkan; (4) hasil analisis tersebut dilakukan revisi akhir produk guna menyempurnakan media sehingga menjadi lebih optimal dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan lembar angket aktivitas guru. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi berdasarkan aspek tampilan, isi, bahasa, penyajian, dan kemudahan penggunaan. Sementara itu, angket respons siswa dan lembar angket aktivitas guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Gimkit berbasis etnomatematika setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

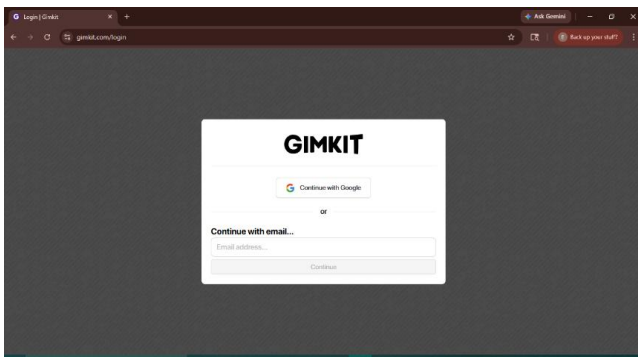
Teknik pengumpulan data dilakukan melalui validasi ahli dan penyebaran angket. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi untuk memperoleh masukan terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya, angket respons siswa diberikan setelah penggunaan media pembelajaran, sedangkan lembar observasi aktivitas guru digunakan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Analisis validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil penilaian para ahli, sedangkan analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan hasil angket respons siswa dan angket aktivitas guru. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

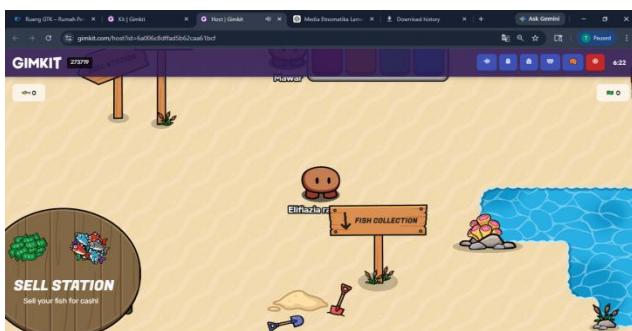
Hasil dan Diskusi

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Gimkit berbasis Etnomatematika pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media Gimkit berbasis Etnomatematika pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar dengan mengintegrasikan unsur etnomatematika melalui makanan khas Kabupaten Lamongan, seperti wingko babat, soto Lamongan, tahu campur, dan nasi boranan. Integrasi budaya lokal tersebut bertujuan agar peserta didik lebih mudah memahami konsep pecahan melalui konteks yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Tahap pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Media kemudian dibuat dan dikembangkan oleh peneliti sehingga menghasilkan media yang memenuhi aspek validitas dan kepraktisan media pembelajaran.



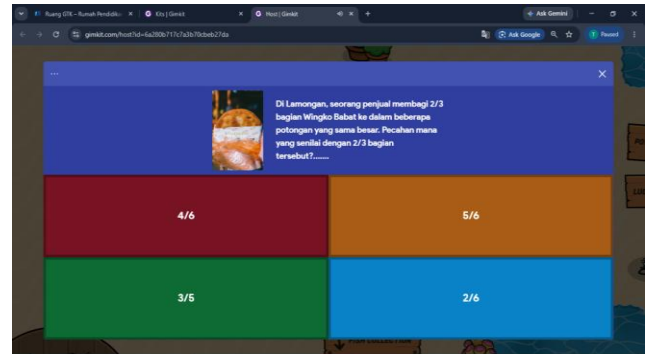
Gambar 1. Tampilan Awal Gimkit



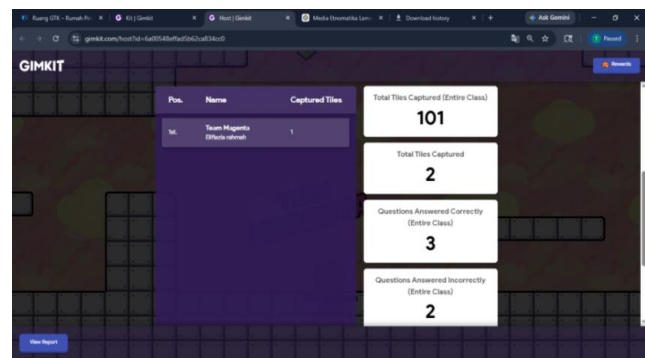
Gambar 2. Pembelajaran Gimkit

Media dikembangkan melalui beberapa proses, yaitu pembuatan akun Gimkit, penyusunan soal sesuai materi pecahan berbasis etnomatematika, pengaturan permainan, pembagian kode permainan kepada siswa, pelaksanaan kuis interaktif, dan penyajian hasil belajar melalui papan skor (*leaderboard*). Guru mengatur jumlah peserta, durasi permainan, serta aturan permainan

sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, siswa mengakses permainan menggunakan kode yang telah dibagikan dan menyelesaikan kuis secara interaktif. Seluruh hasil pengerjaan dapat dipantau secara langsung melalui fitur *leaderboard*.



Gambar 3. Pengerjaan Soal



Gambar 4. Papan Skor

Hasil Validasi Pengembangan Media Gimkit Berbasis Etnomatematika Pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar

Hasil validasi media dilakukan oleh 3 ahli validator yang terdiri dari ahli media, ahli desain dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media gimkit berbasis etnomatematika sebelum diimplementasikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 88,88% dari ahli media, 88,75% dari ahli desain pembelajaran, dan 85,71% dari ahli materi. Berdasarkan kriteria validitas, seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori "**sangat valid**", sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dari para validator.

Berdasarkan tabel 1, hasil validasi dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi menunjukkan bahwa media gimkit berbasis etnomatematika pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar menunjukkan kategori "**sangat valid**". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media gimkit yang telah dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan media, materi, dan desain sehingga hasil tersebut valid untuk digunakan dalam

pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Aspek Validasi	Nilai	Kategori
1	Validasi Ahli Media	88,88%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Materi	88,75%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Desain	85,71%	Sangat Valid

Kepraktisan Pengembangan Media Gimkit Berbasis Etnomatematika Pada materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Gimkit

Tahap Uji Coba	Respon Siswa	Kategori	Aktivitas Guru	Kategori
Uji coba terbatas	3,48	Sangat Baik	3,5	Sangat Baik
Uji coba lapangan	3,7	Sangat Baik	3,5	Sangat Baik

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Gimkit berbasis etnomatematika pada materi pecahan kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media dirancang dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal Kabupaten Lamongan, seperti wingko babat, soto Lamongan, tahu campur, dan nasi boranan sebagai konteks pembelajaran pecahan. Penyajian materi melalui permainan interaktif berbasis Gimkit menjadikan konsep pecahan lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar (Irmaningrum et al., 2023). Selain itu, tampilan media yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta fitur gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman yang kontekstual (Nur et al., 2020).

Kevalidan media dinilai melalui validasi oleh ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 88,88% dari ahli media, 88,75% dari ahli desain pembelajaran, dan 85,71% dari ahli materi. Ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, isi, bahasa, penyajian, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian media Gimkit dengan pendekatan

Kepraktisan media gimkit diukur melalui angket respon siswa dan angket aktivitas guru pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Berikut merupakan hasil kepraktisan media gimkit pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan:

Berdasarkan tabel 2, hasil kepraktisan pada media gimkit memperoleh respon positif terhadap siswa pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil dari respon siswa dan aktivitas guru berada pada kategori “sangat baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media gimkit berbasis etnomatematika praktis untuk digunakan.

etnomatematika mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penggunaan konteks budaya lokal dalam penyajian soal membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan bermakna. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Afkarina dan FH (2025) yang menyatakan bahwa media Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian Amellia Saputeri (2025) juga menunjukkan bahwa Gimkit merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respons siswa dan angket aktivitas guru pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil respons siswa menunjukkan persentase 87% pada uji coba terbatas dan meningkat menjadi 92% pada uji coba lapangan, yang keduanya berada pada kategori “sangat baik”. Sementara itu, hasil angket aktivitas guru memperoleh persentase 89,5% pada uji coba terbatas dan 87,5% pada uji coba lapangan dengan kategori “sangat praktis”.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media Gimkit berbasis etnomatematika mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Meskipun terjadi sedikit penurunan pada hasil observasi aktivitas guru saat uji coba lapangan, nilai yang diperoleh tetap berada pada kategori sangat praktis. Penurunan tersebut dipengaruhi oleh faktor teknis, seperti keterbatasan perangkat dan kestabilan jaringan internet, serta pengelolaan kelas selama pembelajaran. Namun demikian, kendala tersebut tidak menghambat keterlaksanaan pembelajaran maupun pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Alhubilah et al. (2025) yang menyatakan

bahwa Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendukung efektivitas pembelajaran oleh guru. Selain itu, penelitian Intan Nur Azizah (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat membantu siswa memahami dan mengingat konsep yang telah dipelajari melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, media Gimkit berbasis etnomatematika yang dikembangkan telah memenuhi kriteria “sangat valid” dan “sangat praktis”, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Gimkit berbasis etnomatematika pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sekolah dasar berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Hasil validasi menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak, dengan persentase validasi ahli media sebesar 92%, ahli desain sebesar 90%, dan ahli materi sebesar 94%. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat baik, ditunjukkan oleh respons siswa yang meningkat dari 88% pada tahap I menjadi 94% pada tahap II, serta aktivitas guru yang meningkat dari 90% menjadi 96%. Integrasi unsur budaya lokal ke dalam materi pecahan melalui Gimkit dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan demikian, media Gimkit berbasis etnomatematika layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan selama proses penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SDN Ngayung dan Kepala MI Muhammadiyah 1 Sukodadi beserta guru kelas IV yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Selain itu, apresiasi disampaikan kepada seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dalam kegiatan penelitian, serta kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penelitian dan penyusunan artikel sehingga dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*

- (JPPI), 4(4), 1475–1484.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Amelya, P., & Permata, R. (2025). Development of Media-Based Gimkit for Learning Pancasila Education in Sixth Grade Elementary School. 10(2), 532–543.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Nurhidayat, M. A. (2023). Pelatihan Model dan Media Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum Merdeka. 5636(4), 455–464.
- Izzah, Z. N., & Kharisma, A. I. (2024). Analisis Penyebab Kurangnya Kemampuan Berhitung pada Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V SDN Canditunggal. 4, 167–177.
- Jaya, B. A., Harjanto, A., Elvadola, C., & Lampung, P. B. (2024). Pengembangan Media Kuit (Kuis Interaktif Gimkit) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 17 Tumijajar Tahun Pelajaran 2023 / 2024. 307–314.
- Ma, D. I., & Huda, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. 6(5), 7795–7804.
- Maqfira yanti. (2023). Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Kue Tradisional Bugis Pada Materi Bangun Ruang. 2(4), 31–41.
- Mauladaniyati, R., Purnomo, H., & Wijayanti, P. (2025). Meta-Analysis of the Impact of Ethnomathematics-Based Digital Learning on Students' Mathematical Understanding. *Journal of Emerging Technologies in Ethnomathematics*, 1(1), 55–66.
- Muhammad Nasrullah1, Hakmi Hidayat2, S. W. H. (2024). 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*, 6(3), 249.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). Media Pembelajaran.
<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Problems of Learning Mathematics in Elementari Schools. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277.
- Zativalen, O., Susandi, A., & Putri, V. Y. (2024). Pelatihan Literasi Budaya Terintegrasi Kepribadian Humanisme di SDN Made IV Lamongan. 1, 24–29.