



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Muatan IPAS Materi Keluargaku Melalui Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Gimkit*

Nadia Nur Atika^{1*}, Iksam¹, Nurdiah Kurniati¹, Khusnul Khotimah¹, Achmad Rivaldy Hidayatulloh²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia.

² SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah, Samarinda, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3421>

Article Info:

Received : 27 Agustus 2026
Revised : 15 September 2026
Accepted : 25 September 2026
Published : 05 Oktober 2026

Correspondence:

Nadia Nur Atika

Phone:

Abstract: Natural and Social Sciences (IPAS) instruction in elementary schools requires active student engagement to ensure a meaningful understanding of concepts; however, classroom practices are often dominated by conventional methods that fail to actively involve students. Conversely, advancements in digital technology offer opportunities to utilize educational games as enjoyable and interactive learning tools. This classroom action research was motivated by the low learning outcomes of Grade III students (Al-Mulk Class) at SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, specifically regarding the topic "My Family." Initial assessments revealed that no students met the minimum mastery score of 75. The study aimed to improve student learning outcomes by implementing a Game-Based Learning (GBL) model supported by Gimkit as a digital learning medium. The research employed the Kemmis and McTaggart classroom action research model, conducted over two cycles, with each cycle comprising two meetings. The subjects were eight Grade III students during the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, learning outcome tests, documentation, and student response questionnaires, and subsequently analyzed using descriptive analysis. The results demonstrated a gradual improvement in student learning outcomes; the average score rose from 62.5 in the pre-cycle stage to 76 in Cycle I (with a classical mastery rate of 60%) and further increased to 80.93 in Cycle II (with classical mastery reaching 100%). Teacher activity levels rose from 93.18% to 97.73%, while student activity levels increased from 89.29% to 96.43%. Furthermore, students demonstrated a highly positive response to the use of Gimkit, with a response rate of 95.6%. These findings indicate that integrating the GBL model with Gimkit offers an interactive, engaging, and student-centered learning alternative to enhance learning outcomes at the primary education level.

Keywords: Game Based Learning (GBL); Learning Outcomes; Gimkit Learning Media; Natural and Social Sciences (IPAS); Classroom Action Research (CAR)

Citation: Atika, N. N., Iksam, Kurniati, N., Khotimah, K., & Hidayatulloh, A. R. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Muatan IPAS Materi Keluargaku Melalui Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran *Gimkit*. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5997–6005. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3421>

Pendahuluan

Proses pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga diarahkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi dan kemampuan mereka secara aktif (Rahman et al., 2022). Oleh karena itu, guru

perlu merencanakan pembelajaran secara matang agar setiap aktivitas yang dilaksanakan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi optimalisasi pengembangan kompetensi siswa (Darma Ulma Banure et al., 2023). Perencanaan yang baik juga menjadi bagian dari upaya mempersiapkan para siswa, agar mereka

mampu menghadapi tuntutan dan perubahan yang terus berkembang (Tambunan et al., 2024). Orientasi pendidikan abad ke-21 menempatkan keterampilan siswa merupakan bagian penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga untuk melatih keterampilan berpikir kritis, menghasilkan gagasan secara kreatif, bekerja secara kolaboratif, dan menyampaikan gagasan secara komunikatif yang terangkum dalam keterampilan 4C (Jamil & Murniati, 2024). Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan kompetensi digital, proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang tidak hanya membangun kemampuan siswa dalam memanfaatkan informasi dan teknologi, tetapi juga mengasah keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian, kegiatan belajar dapat menjadi sarana untuk mengembangkan literasi digital sekaligus kemampuan siswa dalam menemukan solusi terhadap permasalahan secara tepat (Pare & Sihotang, 2023).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan pengetahuan, tetapi juga dituntut untuk memanfaatkan dan menyediakan sumber belajar serta fasilitas yang dapat menunjang kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Pemilihan dukungan belajar yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dan menjadikan kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif (Budiono & Abdurrohm, 2020; Mubarak & Nichla, 2022). Peran tersebut juga mencakup dukungan terhadap kebutuhan pedagogis dan psikologis serta perkembangan kemampuan kognitif peserta didik (Sapitri et al., 2023). Masih ditemukannya dominasi pola pembelajaran konvensional pada jenjang sekolah dasar menjadi salah satu kondisi yang memerlukan perhatian. Pembelajaran yang kurang memberikan ruang bagi variasi aktivitas dapat menyebabkan fungsi guru sebagai fasilitator belum terlaksana secara maksimal. Keadaan tersebut pada akhirnya dapat memengaruhi keterlibatan siswa, baik dalam bentuk keaktifan mengikuti kegiatan maupun ketertarikan terhadap proses pembelajaran.

Penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi bagian dari upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media digital memungkinkan materi disajikan melalui bentuk yang lebih menarik dan interaktif, sekaligus berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat mendukung pencapaian hasil belajar (Novela et al., 2024). Pemanfaatan media digital dapat memperluas

kesempatan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran secara mandiri, karena proses belajar dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan tempo belajar setiap individu (P. R. P. I. Dewi et al., 2022). Namun demikian, keberhasilan penerapannya turut dipengaruhi oleh kesiapan fasilitas di lingkungan sekolah. Ketersediaan perangkat teknologi serta infrastruktur yang memadai menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan agar pemanfaatan media digital dapat berlangsung secara optimal (T Heru Nurgiansah, 2022; Salsabila et al., 2022).

Game-Based Learning (GBL) adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ke dalam proses belajar, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan melalui aktivitas berbasis permainan yang diarahkan pada tujuan pembelajaran tertentu. Pendekatan ini mendorong interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar selama kegiatan berlangsung (Dameria Sinaga, 2023). Dalam pelaksanaannya, GBL mengikuti urutan sistematis: memilih permainan yang sesuai dengan materi pelajaran, menyajikan konsep, menjelaskan aturan, melaksanakan permainan, merangkum pengetahuan yang diperoleh, serta melakukan refleksi (Rofiah Hasanah et al., 2024). Melalui proses ini, permainan tidak sekadar menjadi aktivitas tambahan, melainkan sarana bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam situasi yang menantang.

Pemanfaatan *Gimkit* dalam pembelajaran memungkinkan kegiatan evaluasi dikemas melalui mekanisme permainan yang melibatkan siswa secara aktif. Guru dapat mengembangkan *kit* berisi pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran, sedangkan siswa menjawab setiap soal secara individual dengan sistem perolehan poin dan pemberian umpan balik selama permainan. Fitur tersebut dapat menciptakan proses evaluasi yang lebih partisipatif, interaktif, dan tidak monoton bagi siswa (Citra Pratiwi et al., 2024). Penggunaan mekanisme permainan yang memuat unsur kompetisi dalam aktivitas pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik bagi para siswa. Lingkungan belajar yang demikian berpotensi meningkatkan motivasi dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran (Amelya Ruli Permata Dewi, 2025).

Hubungan antara GBL dan hasil belajar dapat dijelaskan melalui motivasi dan keterlibatan siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal—seperti minat, motivasi, dan kesiapan belajar—serta faktor eksternal, termasuk strategi, metode, dan media pembelajaran (Siregar, 2024). Melalui unsur tantangan dan kompetisi, GBL berpotensi menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Athiyah & Amalia, 2024). Dalam konteks ini, *Gimkit* berperan sebagai media digital yang mendukung penerapan GBL; sistem poin dan umpan

balik di dalam permainan memberikan informasi langsung kepada siswa mengenai kinerja mereka sekaligus membantu guru memantau pemahaman siswa (Citra Pratiwi et al., 2024; (Septi Wulandari et al., 2024). Peningkatan keterlibatan dan motivasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman konsep, sehingga pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta pelaksanaan tes awal di kelas III Al-Mulk SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah Samarinda dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya terkait topik "Keluargaku" terlihat jelas bahwa kegiatan pembelajaran masih sangat bergantung pada metode konvensional, dengan buku teks sebagai media utamanya. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif, mudah mengalami kejenuhan, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Permasalahan tersebut diperkuat oleh hasil tes awal terhadap 8 siswa kelas III. Hasil tes menunjukkan bahwa semua siswa atau 100% dari kelas belum memenuhi Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75, dengan nilai rata-rata kelas 62,5. Lebih lanjut, siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep anggota keluarga dan peran masing-masing, serta belum mampu menjelaskan hubungan antarkeluarga secara optimal, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

Telaah penelitian pada rentang 2022–2026 menunjukkan bahwa *Gimkit* telah digunakan pada berbagai jenjang dan bidang pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus menempatkan siswa kelas rendah sekolah dasar sebagai subjek, terutama pada pembelajaran IPAS materi Keluargaku, masih ditemukan dalam jumlah terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian yang dapat dikaji melalui penerapan *Gimkit* dalam konteks pembelajaran tersebut. Kesenjangan ini menjadi dasar pelaksanaan penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model Game Based Learning (GBL) berbantuan media pembelajaran *Gimkit*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas tiga pada mata Pelajaran IPAS khususnya terkait topik Keluargaku di SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah Samarinda Tahun Pelajaran 2025/2026.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu pendekatan penelitian yang menempatkan tindakan dan refleksi sebagai bagian penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaannya dilakukan melalui tahapan yang terencana dan berulang dalam sejumlah siklus, sehingga permasalahan

pembelajaran dapat ditindaklanjuti melalui perbaikan secara bertahap (Kemmis, sebagaimana dikutip dalam Maulida, 2024). Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yang memiliki pola kegiatan berbentuk siklus. Dalam setiap siklus, kegiatan penelitian mencakup empat tahapan: merancang tindakan melalui perencanaan, menerapkan tindakan yang telah disusun, mengamati proses dan hasil pelaksanaan tindakan, serta melakukan refleksi sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan tindakan selanjutnya.

Penelitian melibatkan seluruh siswa kelas III Al-Mulk SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah Samarinda yang berjumlah 8 siswa sebagai subjek penelitian. Adapun fokus atau objek penelitian adalah hasil belajar siswa dalam muatan IPAS materi Keluargaku melalui penerapan model Game Based Learning (GBL) yang didukung oleh media pembelajaran *Gimkit*. Pada pelaksanaan Siklus I, sebanyak 5 siswa dapat mengikuti keseluruhan proses tindakan hingga evaluasi, sementara 3 siswa tidak dapat mengikuti kegiatan karena berhalangan hadir. Selanjutnya, pada siklus II, kedelapan siswa hadir dan berpartisipasi dalam setiap tahapan proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di kelas III SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah yang berlokasi di Jalan Abdul Wahab Syahrani No. 101, Air Hitam, Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 25 Mei, 26 Mei, 3 Agustus, dan 6 Agustus 2026.

Penelitian dilakukan selama dua siklus, dengan setiap siklus mencakup dua sesi, dengan alokasi waktu 2×30 menit per sesi. Tahap perencanaan, diawali dengan penyusunan modul ajar, perancangan media pembelajaran *Gimkit*, instrumen evaluasi, serta lembar observasi untuk mengukur aktivitas guru dan siswa. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, perangkat dan instrumen tersebut terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Pelaksanaan intervensi pembelajaran pada Siklus I dan II dilakukan dengan menggunakan model Game Based Learning (GBL). Model tersebut diterapkan melalui enam tahapan, dimulai dari menentukan permainan yang relevan dengan materi pembelajaran, memperkenalkan konsep, memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, melaksanakan aktivitas permainan, mengidentifikasi dan merangkum pengetahuan yang diperoleh, kemudian mengakhiri kegiatan dengan refleksi. Pada tahap evaluasi, *Gimkit* dimanfaatkan sebagai media permainan edukatif secara individual melalui mode "What is it?", sehingga kegiatan evaluasi menjadi bagian yang terintegrasi dengan aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan tersebut, guru kelas berperan sebagai pengamat, mencatat

pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan lembar observasi dengan rentang skor 1–4. Setelah tindakan selesai, tahap refleksi dilakukan dengan melibatkan peneliti dan observer untuk menelaah hasil pelaksanaan pembelajaran. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk menentukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi, dan angket respons siswa. Tes hasil belajar menggunakan soal objektif dalam bentuk pilihan ganda yang disajikan melalui media *Gimkit*. Sementara itu, instrumen angket respons siswa memuat 10 pernyataan yang dinilai menggunakan skala lima tingkat.

Analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, yang berfokus pada perkembangan prestasi belajar siswa. Data yang diperoleh digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar, kemudian dibandingkan antara kondisi pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk melihat perubahan hasil belajar. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus berikut:

$$X = \Sigma X / N$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

ΣX = jumlah keseluruhan nilai siswa

N = jumlah siswa (Mula Humaira Akmal, 2023).

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

F = jumlah siswa yang mencapai ketuntasan (nilai $\geq$ KKTP 75)

N = jumlah seluruh siswa.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar setelah diberikan tindakan, digunakan rumus:

$$P = [(Postrate - Baserate) / Baserate] \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase peningkatan hasil belajar

Postrate = nilai rata-rata setelah diberikan tindakan

Baserate = nilai rata-rata sebelum diberikan tindakan.

Rumus tersebut diadaptasi dari Aqib (2014).

Interpretasi hasil belajar mengacu pada kriteria predikat yang dikemukakan oleh Aqib (2014), yaitu $86\% \leq p \leq 100\%$ termasuk kategori sangat baik; $71\% \leq p < 86\%$ kategori baik; $56\% \leq p < 71\%$ kategori cukup; $40\% < p < 56\%$ kategori kurang; dan $0\% < p \leq 40\%$ kategori sangat kurang.

Keterlaksanaan proses pembelajaran ditinjau melalui hasil observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Setiap hasil pengamatan dinyatakan dalam bentuk skor yang selanjutnya dihitung menjadi persentase keterlaksanaan. Nilai persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori keterlaksanaan pembelajaran yang merujuk pada (Arikunto & Abdul Jabar, 2018). Hasil persentase tersebut selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat keterlaksanaan, mulai dari sangat kurang sampai sangat baik. Penelitian dinyatakan mencapai indikator keberhasilan apabila ketuntasan belajar secara klasikal berada pada rentang 75%–80%, dengan batas KKTP sebesar 75.

Hasil dan Diskusi

Kondisi Pra-Siklus

Data awal mengenai hasil belajar siswa diperoleh dari nilai yang diberikan oleh guru kelas sebelum tindakan penelitian diterapkan. Data tersebut digunakan sebagai gambaran kondisi awal kemampuan siswa pada pembelajaran IPAS materi Keluargaku dan disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Pra-Siklus Mata Pelajaran IPAS Topik Keluargaku

Kategori	F	%	Keterangan
Nilai < 75	8	100%	Tidak Tuntas
Nilai $\geq$ 75	0	0%	Tuntas
Rata-rata	62,5	-	Cukup

Data pada Tabel 1 memperlihatkan seluruh siswa, yaitu 8 orang atau sebesar 100%, memperoleh nilai di bawah KKTP yang ditetapkan sebesar 75. Tidak terdapat siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan, sedangkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 62,5 dengan predikat cukup. Temuan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas pada tahap pra-siklus. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih lebih banyak memanfaatkan buku ajar dan pada waktu tertentu menggunakan media audio-visual. Kondisi tersebut membuat siswa relatif mudah merasa

jenuh dan mengalami penurunan fokus selama pembelajaran. Oleh sebab itu, guru memandang perlu adanya penggunaan media yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil Siklus I

Sebelum penerapan tindakan pada Siklus I, media *Gimkit* beserta perangkat pembelajaran terlebih dahulu menjalani proses validasi. Validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi untuk memastikan kelayakan perangkat yang akan digunakan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata sebesar 91,78% dengan kategori sangat valid, sedangkan aspek materi memperoleh rata-rata 95% dan juga berada dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media dan materi dinyatakan layak digunakan dalam penelitian tanpa memerlukan revisi.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dalam dua pertemuan pada tanggal 25-26 Mei 2026. Materi yang diberikan mencakup Tradisi Keluarga dan Masyarakat Sekitar serta Peran Anggota Keluarga. Seluruh kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan tahapan model Game Based Learning (GBL) dan didukung oleh media *Gimkit* melalui mode “*What is it?*”.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus I

Aspek	Skor	%	Kategori
Aktivitas Guru	82/88	93,18%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	25/28	89,29%	Sangat Baik
Rata-rata (n=5)	76	-	Baik
Ketuntasan	3/5	60%	Belum

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 5 siswa mengikuti evaluasi pada Siklus I. Dari jumlah tersebut, 3 siswa, yaitu ZN, AK, dan AN, telah mencapai ketuntasan, sedangkan QF dan SN belum memenuhi KKTP. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 76 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 60%. Meskipun rata-rata hasil belajar telah mengalami peningkatan dibandingkan kondisi pra-siklus, capaian ketuntasan klasikal tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75–80%.

Hasil refleksi Siklus I menunjukkan bahwa masih diperlukan penyempurnaan pada pelaksanaan pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan pada siklus berikutnya meliputi penguatan pemahaman konsep sebelum permainan dimulai, pemberian pertanyaan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum memasuki tahap evaluasi, serta peningkatan kualitas pembahasan terhadap hasil permainan melalui kegiatan *debriefing*.

Peningkatan-peningkatan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk tidak sekadar berfokus pada pencapaian skor, melainkan memahami materi yang menjadi dasar permainan tersebut.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, yaitu pada 3 dan 6 Agustus 2026. Materi pembelajaran yang diberikan meliputi Kerja Sama dalam Keluarga serta Sikap Saling Menghargai dalam Keluarga dan Masyarakat. Pelaksanaan tindakan pada siklus ini disesuaikan berdasarkan refleksi Siklus I, khususnya dengan memberikan penguatan konsep dan memperdalam pembahasan setelah aktivitas permainan.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus II

Aspek	Skor	%	Kategori
Aktivitas Guru	86/88	97,73%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	27/28	96,43%	Sangat Baik
Rata-rata (n=8)	80,93	-	Baik
Ketuntasan	8/8	100%	Tercapai

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan capaian pembelajaran pada Siklus II. Kedelapan siswa tersebut berhasil mencapai nilai minimal KKTP. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,93, sementara tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%. Pencapaian ini melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan pada kisaran 75–80%. Dengan tercapainya indikator tersebut, penelitian dinyatakan selesai dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Perbandingan Antar Siklus

Perkembangan hasil belajar siswa dari kondisi awal hingga pelaksanaan Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

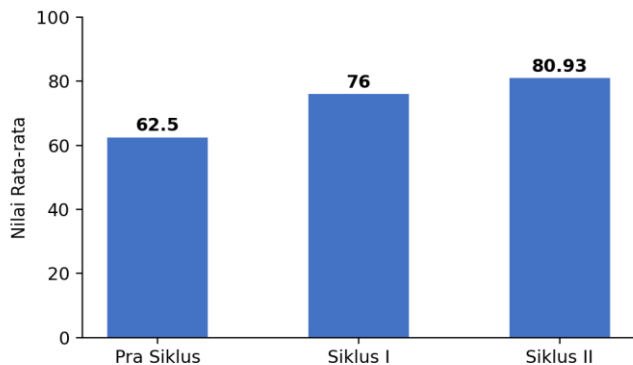
Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Rata2	Tuntas	%	Naik
Pra Siklus	62,5	0	0%	-
Siklus I	76	3	60%	21,6%
Siklus II	80,93	8	100%	29,49%

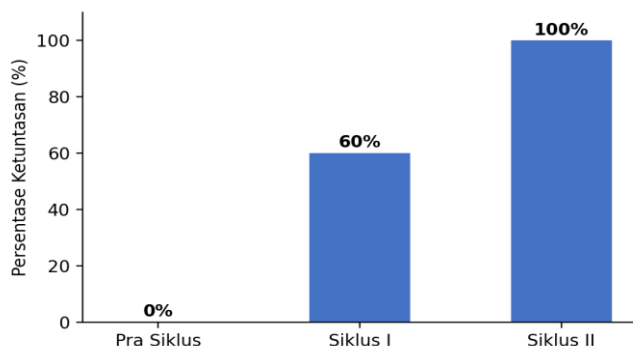
Tabel 4 memperlihatkan adanya perkembangan hasil belajar setelah penerapan tindakan. Nilai rata-rata pada kondisi pra-siklus sebesar 62,5 meningkat menjadi 76 pada Siklus I. Berdasarkan perhitungan yang digunakan, peningkatan tersebut mencapai 21,6%.

Selanjutnya, nilai rata-rata kembali meningkat pada Siklus II hingga mencapai 80,93, sehingga peningkatan dari kondisi pra-siklus mencapai 29,49%. Perubahan ketuntasan belajar juga menunjukkan perkembangan yang serupa, yaitu dari 0% pada pra-siklus menjadi 60% pada Siklus I dan selanjutnya mencapai 100% pada Siklus II.

Gambaran perkembangan nilai rata-rata hasil belajar siswa ditampilkan pada Gambar 1, sedangkan perubahan persentase ketuntasan belajar disajikan pada Gambar 2.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar Siswa



Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Hasil Angket Respons Siswa

Respons siswa terhadap penggunaan *Gimkit* diperoleh melalui angket yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil pengisian angket menunjukkan skor rata-rata sebesar 47,8 dari skor maksimal 50, atau setara dengan 95,6%, sehingga termasuk dalam kategori sangat positif. Dari 8 siswa yang memberikan respons, sebanyak 7 siswa berada pada kategori sangat positif dengan persentase 94–100%, sedangkan 1 siswa termasuk kategori positif dengan persentase 80%.

Temuan angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *Gimkit*. Unsur permainan, sistem perolehan poin, dan kegiatan evaluasi yang terdapat di dalam media tersebut

membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa selama pelajaran berlangsung. Penerapan model Game Based Learning (GBL) dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam tahapan: memilih permainan yang sesuai dengan materi pelajaran, menyajikan konsep pembelajaran, menjelaskan aturan permainan, melaksanakan permainan, merangkum pengetahuan yang diperoleh, serta melakukan refleksi (Rofiah Hasanah et al., 2024). Rangkaian tersebut menempatkan permainan sebagai bagian yang terintegrasi dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai kegiatan tambahan. Melalui aktivitas permainan, siswa memiliki kesempatan untuk menggunakan pengetahuan yang telah dipelajari dalam menyelesaikan berbagai tantangan. Dengan demikian, pemahaman terhadap materi dapat diamati melalui keterlibatan siswa dalam aktivitas yang bersifat aktif dan kontekstual.

Keterlaksanaan pembelajaran dari aspek aktivitas guru menunjukkan peningkatan setelah dilakukan perbaikan pada setiap siklus. Persentase aktivitas guru meningkat sebesar 4,55 poin, yaitu dari 93,18% pada Siklus I menjadi 97,73% pada Siklus II. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya yang dijadikan dasar dalam menyempurnakan pelaksanaan tindakan. Pada Siklus II, guru menunjukkan pelaksanaan yang lebih optimal dalam memberikan instruksi, mengelola jalannya permainan, membimbing siswa, serta menjaga agar setiap aktivitas tetap mengarah pada tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan karakteristik GBL yang memungkinkan terciptanya interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar selama proses pembelajaran (Dameria Sinaga, 2023).

Perkembangan juga terlihat pada aktivitas siswa. Persentase keterlibatan siswa meningkat sebesar 7,14 poin, dari 89,29% pada Siklus I menjadi 96,43% pada Siklus II. Pada pelaksanaan Siklus I, perhatian sebagian siswa masih cenderung terpusat pada perolehan skor dalam permainan. Kondisi tersebut menjadi salah satu bahan refleksi untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya. Pada Siklus II, kegiatan pembahasan dan penguatan materi setelah permainan lebih ditekankan sehingga siswa tidak hanya berfokus pada pencapaian skor, tetapi juga diarahkan untuk memahami konsep yang berkaitan dengan soal yang telah dikerjakan. Perubahan ini menunjukkan bahwa unsur permainan perlu disertai penguatan akademik agar aktivitas bermain tetap memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran.

Gimkit dalam penelitian ini dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang mengemas kegiatan pengerjaan soal ke dalam mekanisme permainan. Siswa mengerjakan pertanyaan secara individual dalam suasana yang interaktif, sedangkan sistem poin dan

umpan balik memberikan informasi mengenai hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung (Septi Wulandari et al., 2024). Selain memberikan pengalaman evaluasi yang lebih dinamis, *Gimkit* dapat membantu guru memperoleh gambaran mengenai pemahaman siswa berdasarkan hasil pengerjaan yang dilakukan (Brilliant & Ian, 2024). Dalam konteks penelitian ini, GBL dan *Gimkit* memiliki fungsi yang berbeda tetapi saling melengkapi. GBL berperan sebagai model yang mengatur alur dan tahapan pembelajaran, sedangkan *Gimkit* berfungsi sebagai media digital untuk melaksanakan aktivitas permainan sekaligus evaluasi. Pembagian fungsi tersebut memungkinkan penggunaan permainan tetap diarahkan pada materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Perubahan hasil belajar juga terlihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat dari 62,5 pada pra-siklus menjadi 76 pada Siklus I dan 80,93 pada Siklus II. Peningkatan tersebut berlangsung seiring dengan adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus. Pada dasarnya, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal baik dari dalam maupun luar diri siswa. Faktor internal meliputi minat, motivasi, dan kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal dapat berupa strategi, metode, dan media yang digunakan dalam pembelajaran (Siregar, 2024). Dalam penelitian ini, penerapan GBL memberikan pengalaman belajar yang melibatkan tantangan dan kompetisi sehingga dapat mendorong motivasi siswa (Athiyah & Amalia, 2024). Dalam penelitian ini, penerapan GBL memberikan pengalaman belajar yang melibatkan tantangan dan kompetisi sehingga dapat mendorong motivasi siswa (Septi Wulandari et al., 2024).

Temuan penelitian ini memiliki keterkaitan dengan sejumlah penelitian terdahulu mengenai penggunaan GBL dan *Gimkit* dalam pembelajaran. (Andriana et al., 2024), melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis *Gimkit* berkaitan dengan hasil belajar dan sikap siswa yang lebih positif (Musfirah et al., 2025), juga melaporkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan *Gimkit* dan siswa yang menggunakan Google Forms. Selanjutnya, Rusydi dan Hidayah (2025) menunjukkan peningkatan hasil belajar dari 69,44% menjadi 86,11% melalui penerapan GBL berbantuan *Gimkit* pada muatan Pendidikan Pancasila. Temuan-temuan tersebut menunjukkan adanya pola yang serupa dalam pemanfaatan unsur permainan dan media digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, perbandingan hasil perlu mempertimbangkan perbedaan materi, jenjang pendidikan, karakteristik peserta didik, serta rancangan penelitian yang digunakan pada masing-masing studi.

Selain perubahan pada aktivitas dan hasil belajar, respons siswa terhadap penggunaan *Gimkit* juga

menunjukkan penerimaan yang tinggi, dengan persentase sebesar 95,6%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa media evaluasi berbasis permainan yang diterapkan dalam penelitian dapat diterima dengan baik oleh siswa. Ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran dapat berkaitan dengan motivasi belajar, karena motivasi berperan dalam membantu siswa mempertahankan perhatian dan keterlibatan selama proses pembelajaran (Siregar, 2024). Hal tersebut sejalan dengan (Lumbantobing et al., 2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dapat membantu mengurangi kejenuhan dan mendukung partisipasi siswa. Penggunaan *Gimkit* sebagai media yang mendukung minat dan motivasi belajar pada siswa sekolah dasar juga dilaporkan oleh (Madani et al., 2025) serta (Kayyis et al., 2025).

Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, ketuntasan klasikal, dan respons siswa menunjukkan perubahan positif setelah tindakan dilaksanakan dan diperbaiki melalui tahapan refleksi pada setiap siklus. Pola tersebut memberikan gambaran bahwa integrasi GBL dan *Gimkit* dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Meskipun demikian, temuan tersebut perlu dipahami berdasarkan karakteristik penelitian yang digunakan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan jumlah subjek yang terbatas, sehingga hasil yang diperoleh terutama menggambarkan kondisi pembelajaran pada kelas tempat penelitian dilaksanakan. Oleh sebab itu, temuan penelitian tidak dapat secara langsung digeneralisasikan kepada seluruh siswa sekolah dasar tanpa mempertimbangkan perbedaan karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, lingkungan sekolah, serta kondisi pelaksanaan pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan proses dan hasil pembelajaran IPAS materi Keluargaku melalui penerapan Game Based Learning (GBL) berbantuan *Gimkit* pada siswa kelas III Al-Mulk SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah Samarinda. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,5 pada pra-siklus menjadi 76 pada Siklus I dan 80,93 pada Siklus II, sedangkan ketuntasan klasikal meningkat dari 0% menjadi 60% dan selanjutnya mencapai 100%. Capaian tersebut telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar 75–80%.

Peningkatan juga terlihat pada aktivitas pembelajaran, dengan aktivitas guru yang berubah dari 93,18% menjadi 97,73% dan aktivitas siswa dari 89,29% menjadi 96,43%. Respons siswa terhadap penggunaan *Gimkit* mencapai 95,6% dengan kategori sangat positif. Temuan ini menunjukkan bahwa GBL berbantuan

Gimkit dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS yang memadukan aktivitas permainan dengan evaluasi untuk mendukung keterlibatan siswa dan capaian belajar. Namun, karena penelitian dilakukan pada satu kelas dengan konteks tertentu, hasilnya perlu dipahami secara kontekstual dan disesuaikan apabila diterapkan pada karakteristik peserta didik, materi, atau lingkungan sekolah yang berbeda.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi PGSD FKIP Universitas Mulawarman, pihak SD Tahfidz An-Najmiyatul Jannah Samarinda, guru kelas III Al-Mulk, guru mata pelajaran IPAS, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi, atas dukungan dan kerja sama sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

- Dewi, P. A. R. P. (2025). Development of Media-Based Gimkit for Learning Pancasila Education in Sixth Grade Elementary School. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 532–543.
- Andriana, E., Ruhayat, Y., & Nulhakim, L. (2024). The Influenca of Gimkit Innovative Learning Media on Student Learning Outcomes. *Jurnal Profesi Keguruan*, 10(2).
- Arikunto, S., & Abdul Jabar, C. S. (2018). Evaluasi Program Pendidikan.
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1).
- Budiono, H., & Abdurrohm, M. (2020). PERAN GURU Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi (Communication) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Teratai. *Jurnal IKA : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 8(1).
- Citra Pratiwi, A., Daud, F., Mushawwir Taiyeb, A., Junda, M., Intan Marzuki, N., Biologi, J., & Negeri Makassar, U. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Dameria Sinaga. (2023). Model-Model Pembelajaran (1st ed.).
- Darma Ulma Banure, R., Erisah Simanjuntak, R., Siagian, R., & Turnip MPd, H. (2023). Pediaqu : *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 2 Nomor 1 (2023) 88 Perencanaan Pendidikan.* <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Dewi, P. R. P. I., Wijayant, N. M. W., & Juwan, I. D. P. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal PKM. Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606066>
- Jamil, S., & Murniati, A. (2024). Integration of 21st Century 4C Skills (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication) in Fiqh Learning at MAS Tahfidz Rokan Hulu. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Kayyis, R., Lulu'ul Qiswah, E., Dewi, I. M., & Cahya Isnaeni, I. (2025). Developing Vocabulary Assessment Using Gimkit For Elementary School. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 11(2), Page.
- Lumbantobing, W. L., Sumarni, M. L., Victor, T., & Saputro, D. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Jenjang Sekolah Dasar (Vol. 05, Number 2).
- Madani, M. S., Ayu, D., Putri, A., & Sari, Y. (2025). The Influence Of Gimkit Media On Elementary School Students' Learning Interest. *ETJ (Educational Technology Journal*, 5(1), 59–69. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Mubarok, H., & Nichla, S. (2022). Studi Fenomenologi Peran Guru Sekolah Dasar Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 75–87.
- Mula Humaira Akmal. (2023). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran True Or False Pada Siswa Kelas VII. 02(2), 477–488.
- Musfirah, S., Pisba, D., & Rahmanto, M. A. (2025). Gimkit As A Gamification Media In Islamic Religious Education: It's Impact On Student Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogy*, 18(2). <https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy>
- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital.
- Rahman, A. B., Munandar, S. A., Andi, F., Yuyun, K., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.

- Rofiah Hasanah, N., Asti Sri Fuziayanti, N., Putri Andaristi, M., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 (Vol. 1, Number 1).
- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam. In *Jurnal Studi Pendidikan Islam* (Vol. 5, Number 1).
- Sapitri, N., Sahtun Sahwal, S., Satifah, D., & Takziah, N. (2023). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Vol. 03, Number 01).
- Septi Wulandari, S., Supriyono, Aini, M. R., & Fadhilawati, D. (2024). The Efficacy Of Gimkit To Increase Student's Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 9(1), 174-193. <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215-226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- T Heru Nurgiansah. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Vol. 4).
- Tambunan, A. M., Sanday, F., Siregar, R., Lumban Gaol, K., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2024). Supervisi Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan (Vol. 03, Number 02).