

## **PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBASIS GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DI SDN PAKIS V SURABAYA**

Dwi Agus Tina Ningrum<sup>1</sup>, Savitri Suryandari<sup>2</sup>, Diyas Age Larasati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>1</sup>[dwiagustinaningrum80@gmail.com](mailto:dwiagustinaningrum80@gmail.com), <sup>2</sup>[savitri@uwks.ac.id](mailto:savitri@uwks.ac.id),

<sup>3</sup>[diyas\\_larasati@uwks.ac.id](mailto:diyas_larasati@uwks.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This research was motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS subject due to learning activities that were still dominated by teacher explanations, causing students to be less active in the learning process. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model assisted by Gimkit on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Pakis V Surabaya. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of an experimental class and a control class, with 30 students in each class. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The research instruments were tested for validity and reliability before being used. Data analysis was conducted using prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using the independent sample t-test. The results showed that there was a significant difference in students' learning outcomes between the class that applied the Game Based Learning model assisted by Gimkit and the class that used conventional learning. The implementation of the Game Based Learning model assisted by Gimkit had a positive effect on improving students' IPAS learning outcomes. Therefore, the Game Based Learning model assisted by Gimkit can be used as an alternative learning model to create active, innovative, and enjoyable learning activities.*

**Keywords:** *Learning Model, Game Based Learning, Gimkit, learning outcomes, IPAS, social, Grade 4, elementary school*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga murid kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game Based Learning berbantuan Gimkit terhadap hasil belajar IPAS murid kelas IV SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 30 murid. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara murid yang memperoleh pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan Gimkit

dengan murid yang memperoleh pembelajaran konvensional. Penerapan model Game Based Learning berbantuan Gimkit memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS murid. Dengan demikian, model Game Based Learning berbantuan Gimkit dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, *Gimkit*, hasil belajar, IPAS, kelas 4, sekolah dasar

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus melakukan inovasi agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan murid abad ke-21. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi perlu menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, serta kolaborasi murid.

Hal ini sependapat dengan Maritsa dkk. (2021), yang menyatakan bahwa dunia pendidikan perlu meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai inovasi positif agar mampu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pembelajaran yang inovatif dapat diwujudkan melalui penerapan model

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung keterlibatan aktif murid adalah *Game Based Learning (GBL)*. Model pembelajaran *Game Based Learning* mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga murid dapat belajar melalui pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan.

Menurut Muhammad dkk. (2023), *Game Based Learning (GBL)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan permainan dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid. Hasil belajar yang dicapai oleh murid merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal (Suryandari & Yuanta, 2023). Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi yaitu media digital yang dapat digunakan dalam penerapan model tersebut adalah

*Gimkit*, yaitu platform kuis interaktif berbasis permainan yang menghadirkan tantangan, poin, dan sistem permainan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar murid. Larasati. (2017), berpendapat bahwa murid lebih mudah menerima pengetahuan dari pengalaman langsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru kelas 4 SDN Pakis V Surabaya pada tanggal 21 Oktober 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan perencanaan, namun pelaksanaan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru terutama dalam penyampaian materi inti. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa permasalahan, seperti murid merasa bosan di dalam kelas hingga membuat mengantuk dan kelas menjadi gaduh atau ramai. Selain itu, berdasarkan keterangan guru kelas 4, sekitar 60% murid belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS yang telah ditentukan sekolah yaitu sebesar 75.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang

dapat meningkatkan keterlibatan murid dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS khususnya ilmu pengetahuan sosial memiliki peran penting dalam membantu murid memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan kehidupan sosial. Namun, dalam pelaksanaannya beberapa materi IPAS (Sosial) masih dianggap sulit karena murid perlu memahami berbagai konsep dan istilah sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar murid. Hal tersebut diakrenakan guru masih menerapkan berpikir tingkat rendah atau hafalan, sehingga pembelajaran IPAS khususnya sosial kurang bermakna bagi murid (Larasati, 2020).

Penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Model ini memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas permainan edukatif. Dengan adanya unsur permainan, tantangan, dan umpan balik, pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif serta

mampu meningkatkan motivasi belajar murid.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Game Based Learning* berbasis Gimkit terhadap hasil belajar IPAS murid kelas 4 di SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbasis Gimkit terhadap hasil belajar IPAS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif, murid dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta bagi peneliti selanjutnya bisa menjadi hasil yang relevan untuk dikembangkan Kembali pada penelitiannya.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental*. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel penelitian dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, dimana terdapat dua

kelompok penelitian yang diberikan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* berbasis Gimkit, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakis V Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian yaitu seluruh murid kelas 4 SDN Pakis V Surabaya yang berjumlah 60 murid. Sampel penelitian terdiri dari kelas 4A sebagai kelas eksperimen dan kelas 4B sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 30 murid.

Penentuan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Kamarudin, dkk. 2021). Adapun pertimbangan pemilihan sampel yaitu kedua kelas memiliki permasalahan yang sama dalam pembelajaran IPAS berupa hasil belajar murid yang hampir setara, dan jumlah murid yang sama.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

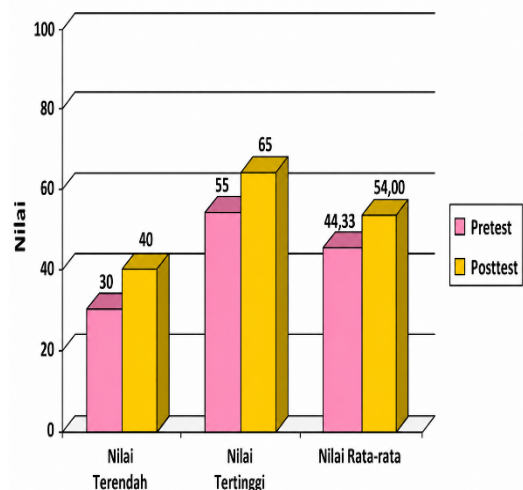
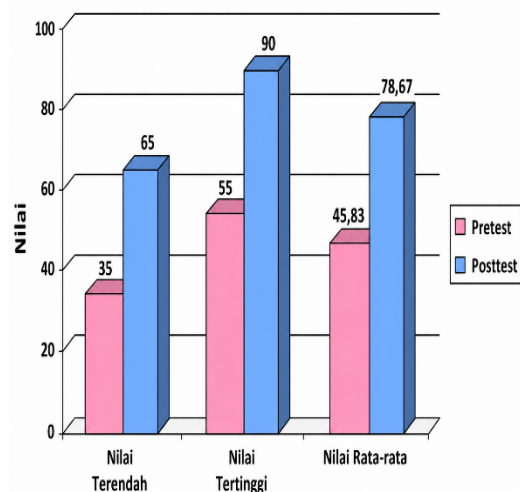
Hasil penelitian ini diperkuat oleh serangkaian uji statistik yang dilakukan secara sistematis menggunakan SPSS versi 21 oleh peneliti. Mulai dari tahap awal analisis yaitu, melalui uji validitas dan reabilitas instrumen untuk memastikan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat keakuratan dan konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam pengumpulan data. Berdasarkan hasil analisis, seluruh butir soal *Pretest* dan *Posttest* dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Selain itu, seluruh item soal yang diuji menunjukkan nilai korelasi di atas 0,3 dengan tingkat signifikan sebesar 0,007. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir soal memiliki hubungan yang kuat dan signifikan terhadap skor total.

Hasil uji reliabilitas, instrumen *Pretest* dan *Posttest* yang dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,737 dan 0,731. Nilai tersebut berada di atas batas minimum yang ditetapkan yaitu 0,60, sehingga instrumen *posttest* dinyatakan reliabel dan mampu memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan secara berulang.

Tahapan berikutnya adalah uji normalitas dan homogenitas untuk

memastikan data yang diperoleh memenuhi persyaratan analisa statistik parametrik. Pengujian ini menggunakan data hasil belajar *pretest* dan *posttest* murid kelas kontrol dan eksperimen.

**Grafik 1** Hasil Belajar Kelas Kontrol



**Grafik 2** Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu hasil

belajar tersebut diperkuat melalui uji normalitas yang menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai signifikansinya berada di atas 0,05.

Hasil uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data kedua kelas memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Setelah kedua syarat tersebut terpenuhi, data kemudian dianalisis menggunakan uji – t (*Independent Sample t-Test*) untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Melalui rangkaian pengujian ini, perlakuan yang diberikan kepada murid kelas eksperimen dengan murid kelas kontrol dapat dibandingkan secara objektif.

Pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan nilai t hitung sebesar 10,405 lebih besar dibandingkan t tabel 1,672. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* terhadap

hasil belajar IPAS murid kelas 4 SDN Pakis V Surabaya. Nilai *mean difference* sebesar 27,000 semakin memperkuat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dikelas eksperimen penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar diduga karena: **pertama**, murid menjadi lebih aktif selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Bangsawan. (2025), *Game Based Learning* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga murid merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Guru dalam penerapan model ini berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan murid untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Aktivitas permainan dalam *Gimkit* juga mampu memberikan stimulus kepada murid untuk meningkatkan perhatian dan konsentrasi selama pembelajaran. Pertanyaan yang diberikan melalui permainan di *gimkit* mendorong murid untuk mengingat kembali konsep yang telah dipelajari

serta menerapkan pemahamannya dalam menjawab soal. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati, dkk. (2021), yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan semangat dan antusiasme murid karena adanya tantangan yang harus diselesaikan dalam permainan.

. **Kedua**, murid mendapat pembelajaran yang bermakna. Dalam proses pembelajaran, murid memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman secara langsung. Materi yang dipelajari tidak hanya disampaikan melalui penjelasan guru, tetapi juga diperkuat melalui kegiatan menjawab pertanyaan dalam permainan. Pembelajaran yang dilakukan melalui permainan juga dapat meningkatkan daya ingat murid terhadap materi yang telah dipelajari. Murid akan lebih mudah mengingat informasi yang diperoleh melalui aktivitas yang melibatkan emosi, perhatian, dan pengalaman langsung (Djamiri, dkk. 2025).

**Ketiga**, model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* meningkatkan kemampuan murid, karena di dalam permainan, murid dituntut untuk membaca soal,

memahami permasalahan, kemudian menentukan jawaban yang tepat dalam waktu cukup singkat. Aktivitas tersebut melatih murid untuk berpikir cepat, mengambil Keputusan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan demikian, permainan bukan hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk melatih kemampuan kognitif murid.

Keberhasilan penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* terhadap hasil belajar murid dipengaruhi oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan. Perasaan senang dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi, sehingga murid lebih berusaha memahami materi yang diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek afektif dalam pembelajaran juga turut mendukung peningkatan hasil belajar. Namun, dalam penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* juga terdapat beberapa kendala. Pertama, penggunaan media digital membutuhkan kesiapan fasilitas seperti perangkat elektronik dan jaringan internet yang stabil. Apabila terjadi gangguan teknis, maka proses pembelajaran dapat berjalan kurang maksimal. Oleh karena itu,

guru perlu melakukan persiapan terlebih dahulu, seperti memastikan perangkat yang digunakan sudah siap sepenuhnya dan sudah menyediakan alternatif kegiatan apabila terjadi kendala teknis.

Jadi peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena model *Game Based Learning* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif melalui aktivitas permainan yang melibatkan murid secara langsung. Penggunaan media *Gimkit* juga memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui tantangan, perolehan poin, serta umpan balik secara langsung sehingga murid lebih termotivasi dan aktif dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Adillia, F., & Salimi, M. (2025). bahwa model *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar karena proses pembelajaran dikemas melalui aktivitas bermain yang menarik dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS murid kelas 4 SDN Pakis V Surabaya materi interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengelolaan data yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Gimkit* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar murid kelas 4 SDN Pakis V Surabaya pada mata pelajaran IPAS materi interaksi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan hasil belajar kelas kontrol dengan eksperimen, serta berdasarkan pengujian statistik menggunakan SPSS versi 21 yang menyatakan bahwa semua data signifikan dan dinyatakan berpengaruh. Guru dan peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cara menggunakan serta menerapkan model pembelajaran yang sama pada materi, jenjang pendidikan, atau variabel penelitian yang berbeda sehingga dapat



memperkuat hasil penelitian dan dapat mengetahui berbagai faktor yang turut berperan dalam mempengaruhi hasil belajar murid, yang belum sempat dijangkau dalam penelitian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adillia, F., & Salimi, M. (2025). Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model *Game Based Learning* (Gbl) Dengan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(6), 1989–1996.
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan ( *Game Based Learning* ) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Mediatik: Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8(1), 14–16.
- Djamiri, T. T., Leasa, M., & Talakua, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Dan Retensi Hasil Belajar Siswa Kelas V Mis Al- Hudzaifah Dobo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September), 305–316.
- Kamaruddin, I., Firmansah, D., Amame, A. P. O., & Samad, M. A. (2023). Metodologi penelitian kuantitatif. *Pertama. Edited by Diana Purnama Sari. Padang: Global Eksekutif Teknologi*.
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis Higher Order Thinking Skill Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(April), 39–47.
- Larasati, D. A. (2017). Pengaruh model pembelajaran observasi lapangan terhadap hasil belajar IPS SD. *Autentik*, 1(1), 1-10.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.  
<https://doi.org/10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik : Penelitian *Game-Based Learning* Pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479.
- Rahmawati, D., Ipmawati, E., & Solikhin, F. (2021). Pembelajaran Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Materi Suhu Dan Perubahannya. *Indonesian Journal of Natural Science Education*, 4(2), 485–491.  
<https://doi.org/10.31002/ijnse.v4i2.2006>
- Suryandari, S., & Yuanta, F. (2023). The Influence Of The Contextual Teaching Learning ( Ctl ) Learning Model On The Learning Outcomes Of Social Sciences Natural Resources. *Education And Human Development Journal*, 8(April), 76–82.