

**PENGGUNAAN GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SD NEGERI 067257
MEDAN AMPLAS**

Christin Natalia Saragih¹, H.Ridwanto², Asnarni Lubis³, Azriel Eridho⁴

Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah^{1,2,3,4}

christinsaragih3@gmail.com¹, rid.fillah66@gmail.com², asnarnippg@gmail.com³,
azrieleridho10@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media interaktif Gimkit dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun ruang. Dengan desugn penelitian PTK yag terdiri dari 2 siklus pelaksanaan yaitu Siklus I dan Siklus II. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067257 Medan Amplas, dengan subjek penelitian peserta didik kelas V sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 laki-laki, dan 7 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media Gimkit, adapapun diperoleh hasil penelitian yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik pada tahap awal tes, kemudian pada pelaksanaan siklus I dan siklus II. Dengan hasil pada ketuntasan belajar peserta didik yang pada awalnya seluruh peserta didik belum mampu mencapai ketuntasan belajar, kemudian meningkat menjadi 66,6% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar, dan meningkat menjadi 100% pada pelaksanaan siklus II. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang efektif digunakan.

Kata Kunci: Pembelajaran, Teknologi, Gamifikasi, Gimkit, Matematika.

ABSTRACT

This study aimed to investigate the implementation of the interactive media Gimkit in the mathematics learning process, specifically on the topic of three-dimensional shapes. The research was conducted using a Classroom Action Research (CAR) design, consisting of two cycles: Cycle I and Cycle II. The study took place at SD Negeri 067257 Medan Amplas, with the research subjects being 15 fifth-grade students, consisting of 8 boys and 7 girls. Based on the findings, the use of Gimkit as a learning medium contributed to an improvement in students' learning outcomes, as observed from the initial test results, and subsequently through the implementation of Cycle I and Cycle II. Initially, none of the students had achieved the minimum mastery criteria. However, after Cycle I, 66.6% of students reached mastery level, and by Cycle II, this figure increased to 100%. This research demonstrates that the use of

Gimkit in teaching mathematics, particularly on the topic of three-dimensional shapes, is effective and can significantly enhance students' learning outcomes.

Keywords: *Learning, Technology, Gamification, Gimkit, Mathematic.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk mengembangkan potensi terbaik yang ada dalam dirinya, baik dalam aspek intelektual, keterampilan maupun karakter. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan oleh Ki Hajar Dewantara yang dikutip dari Arifin (2024) menyatakan bahwa pendidikan layaknya harus memberikan ruang kepada peserta didik untuk berkembang sesuai kodratnya dengan bimbingan keluarga, masyarakat dan sekolah. Oleh karena itu, proses pelaksanaan pembelajaran menjadi aspek penting sebagai media untuk peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. Guru sebagai ujung tombak pendidikan layaknya mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mampu menuntun peserta didik untuk menjadi manusia yang utuh.

Proses pembelajaran harusnya terjadi secara interaktif dan berlangsung dua arah, karena belajar lebih dari sekadar mentransfer ilmu. Pembelajaran hendaknya mampu mendorong minat belajar peserta didik serta membangun partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Namun pada kenyataannya, proses pelaksanaan pembelajaran masih sering terjadi secara konvensional, dimana suasana kelas yang hening dianggap menjadi kondisi ideal dalam pelaksanaan pembelajara. Guru menjelaskan materi pembelajaran, dan peserta didik secara pasif mendengarkan. Kemudian mengerjakan penugasan yang diberikan guru dengan cara yang membosankan. Pelaksanaan pembelajaran yang demikianlah menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya partisipasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kanevsky dan Keighley mengutip dari Brillian (2024) yang menyatakan bahwa hanya situasi yang tidak membosankan dapat menjadi pengalaman belajar yang sebenarnya. Sehingga pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan interaksi baik antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya serta peserta didik dengan lingkungan belajar sangatlah dibutuhkan. Hal ini sehalan dengan pendapat Septyana (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dapat “meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.” Oleh karena itu media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang penting untuk dipersiapkan sebagai strategi

pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran dapat membantu baik guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. Amelia (2024) dalam penelitiannya menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan berinovasi dalam menerapkan media pada pelaksanaan pembelajaran. Secara garis besar pemilihan media pembelajaran hendaknya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, teknologi telah merevolusi di sektor—sektor pendidikan, termasuk pada bidang pendidikan. Pendidikan layaknya dapat mempersiapkan peserta didik untuk mampu beradaptasi dan bersaing di masa yang akan datang, belajar dan memahami dari sejarah masa lalu dan memiliki kesadaran penuh untuk mengembangkan potensi diri dimasa kini. Oleh karena itu, mempersiapkan peserta didik terhadap perkembangan zaman menjadi salah satu hal yang penting. Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung terselenggaranya pendidikan, namun dalam pelaksanaannya hal tersebut tentunya tetap harus dipertimbangkan dengan baik. Teknologi menawarkan berbagai alternatif media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang sedang berkembang adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran.

Karakteristik belajar peserta didik jenjang sekolah dasar yaitu senang belajar sambil bermain, belajar secara langsung, belajar sambil bergerak, dan belajar dalam kelompok. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih dan merancang pembelajaran yang hendaknya memperhatikan karakteristik belajar peserta didik secara umum. Melalui pelaksanaan pembelajaran gamifikasi, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, memfasilitasi peserta didik untuk belajar sambil bermain, memberi ruang untuk bergerak, dan memungkinkan peserta didik belajar secara langsung serta membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam bekerja sama. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri & Permana (2019) yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar cenderung memiliki minat tinggi terhadap aktivitas yang melibatkan gerakan dan permainan karena sesuai dengan tahap perkembangan motorik dan sosial mereka.

Dalam pembelajaran matematika terkhusus di sekolah dasar, penting bagu guru untuk mampu memvisualisasikan materi ajar yang abstrak agar mudah dimengerti peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan tahapan belajar peserta didik sekolah dasar, yaitu mulai dari belajar secara konkrit, dilanjutkan dengan tahapan belajar semi-konkret dan kemudian belajar secara abstrak. Sehingga dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan guru untuk membantu proses pembelajaran. Terutama, pembelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan dilakukan dengan cara yang membosankan. Sehingga kreativitas pembelajaran matematika perlu untuk dikembangkan, karena matematika harus diajarkan secara menarik dan terhubung dengan dunia nyata dengan menggunakan variasi metode pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penulis mendapati bahwa pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan masih kurang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran kurang dioptimalkan dengna baik. Pembelajaran masih mengandalkan buku sebagai media utama, dan masih kurangnya digunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran. Terkhusus pada pelaksanaan pembelajaran matematika, guru masih cenderung menerapkan pembelajaran yang konvensional. Seperti memberikan soal-soal latihan, meminta peserta didik untuk menghafalkan rumus-rumus tertentu, dan mengajarkannya dengna media papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang masih rendah dan belum mencapai standard ketuntasan belajar minimum (SKBM) yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu 75. Adapun persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan hasil belajar adalah 0%, dengan perolehan nilai rata-rata adalah 50,33. Berdasarkan hasil wawancara, rendahnya hasil belajar disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran, dan masih rendahnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut, guru perlu untuk merancang pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik. Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai penghubung dalam penyampaian informasi serta menyelesaikan permasalahan pada rangkaian aktivitas pembelajaran, untuk itu guru bisa mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan media Gimkit dalam pembelajaran.

Gimkit adalah platform gamifikasi berbasis web yang menggabungkan poin, leaderboard, dan insentif dalam kuis. Amelia (2024), dalam penelitiannya, mendapatkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V ... dari 65% menjadi 85%. Selain itu, dalam penelitian Septyana dkk. (2023) di SMPN 24 Malang, menunjukkan bahwa gamifikasi (dengan Gimkit) dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran,

Penggunaan Gimkit dalam pembelajaran dapat menarik motivasi belajar peserta didik karena mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain, selain itu pelaksanaan pembelajaran ini juga memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi dalam pembelajaran, karena menantang peserta didik untuk dapat menyelesaikan soal-soal pada setiap permainan sehingga hal ini menuntut peserta didik untuk fokus dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan Gimkit dalam pelaksanaan pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas V SD.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang berorientasi pada pemecahan masalah-masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran didalam kelas secara terstruktur dengan menganalisis pengaruh yang ditimbulkan dari tindakan yang dilakukan (Sari, A.M, 2024). Penelitian ini dilakukan secara bertahap, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067257 Amplas, dengan subjek penelitian peserta didik kelas V sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 laki-laki, dan 7 perempuan. Pelaksanaan ini dilaksanakan selama 2 minggu mulai dari tanggal 7 April – 19 April 2025. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan observasi. Adapun teknik Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data selama pembelajaran dengan menggunakan Gimkit melalui observasi dan wawancara. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat kemajuan kemampuan peserta didik setelah tindakan dilaksanakan.

Penafsiran data atau proses belajar dan nilai hasil belajar digunakan acuan dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100\%$$

Untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa terhadap pembelajaran digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Keberhasilan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus pelaksanaan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan *Tes Awal* dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terkait materi bangun ruang sebelum dilakukan tindakan. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik berjumlah 15 orang belum mencapai ketuntasan belajar yaitu diperoleh nilai ≥ 75 dengan nilai rata-rata 50,33.

Berdasarkan hasil tersebut dilaksanakan penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus, dengan mengikuti alur pelaksanaan setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pembelajaran, yaitu 3 x 35 menit dengan tahapan pelaksanaan siklus I yaitu;

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Siklus I

Tahapan	Aktivitas
Perencanaan	Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan perancangan perangkat pembelajaran. Mulai dari mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran serta mengembangkan media pembelajaran Gimkit.
Pelaksanaan	Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan rancangan pembelajaran yang telah dibuat dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Mulai dari kegiatan pembuka, inti dan penutup.

Pengamatan	<p>Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran, dengan mengamati peserta didik menggunakan instrument yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran karena bagi peserta didik hal ini merupakan sesuatu yang baru untuk peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti permainan, dapat dilihat dari respon peserta didik selama proses pembelajaran.</p> <p>Untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memberikan instrument tes kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil pembelajaran pada siklus pertama, terdapat peningkatan persentase peningkatan ketuntasan hasil belajar yaitu sebanyak 46% yang sebelumnya diperoleh skor 0% dari pelaksanaan <i>Tes Awal</i>.</p>
Refleksi	<p>Refleksi dilakukan dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Refleksi dari siklus pertama yang terjadi adalah dari segi pengolahan waktu yang dilakukan peneliti.</p>

Pada pelaksanaan siklus I, guru mulai menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan diawali dengan penjelasan materi, diikuti oleh permainan kuis menggunakan Gimkit yang memuat soal-soal seputar bangun ruang.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 50,33 (*Tes Awal*) menjadi 76,66. Persentase pencapaian berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan siklus I dengan menggunakan media Gimkit dalam pelaksanaan pembelajaran mendapat kategori cukup (C) yaitu dengan nilai rata-rata 76,66 dari total 15 peserta didik. sebanyak 10 dari 15 peserta didik mencapai indicator ketuntasan hasil belajar yaitu ≥ 75 , dan sebanyak 5 peserta didik belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar dari tes awal yang dilakukan yaitu sebesar 26,33 dengan persentase kenaikan nilai sebesar 52,32% dari hasil pelaksanaan tes awal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat bermain kuis, serta menunjukkan peningkatan dalam menjawab soal dengan benar.

Namun demikian, berdasarkan hasil refleksi, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan siklus I, antara lain; beberapa peserta didik masih belum terbiasa menggunakan perangkat secara optimal, waktu permainan belum cukup untuk semua peserta didik mencoba menjawab semua pertanyaan, masih terdapat peserta didik yang nilainya belum mencapai standard ketuntasan belajar minimum (SKBM), dan perolehan nilai rata-rata masih dalam kategori cukup (C). Dari 15 peserta didik, hanya 2 orang atau sebanyak 13,33% yang mencapai nilai dengan kategor baik (B). Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan strategi pada siklus II. Adapun hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Kategori	Jumlah peserta didik	Persentase
Belum Tuntas	5	33,3%
Cukup	8	53,3%
Baik	2	13,3%
Sangat Baik	0	0%

Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II dilakukan perbaikan proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I. siklus II juga dilakukan berdasarkan tahapan alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun yang dilakukan pada setiap tahapan tersebut adalah sebagai berikut;

Tabel 3. Tahapan Pelaksanaan Siklus I

Tahapan	Aktivitas
Perencanaan	Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan perancangan perangkat pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan hasil dari refleksi yang dilakukan pada pelaksanaan siklus I dengan upaya perbaikan pada pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan	Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan rancangan pembelajaran yang telah dibuat dengan memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Mulai dari kegiatan pembuka, inti dan penutup. Selain itu, adapapun upaya perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan sesi latihan sebelum bermain Gimkit, memberikan pendampingan lebih intensif bagi peserta didik yang masih kesulitan, serta mengatur waktu permainan dengan lebih efektif dan memastikan semua peserta didik terlibat aktif.
Pengamatan	Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran, dengan mengamati peserta didik menggunakan instrument yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan bahwa peserta didik lebih terlatih menggunakan media berbasis teknologi, selain itu antusias peserta dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat. Kompetitif dan kolaboratif antar peserta didik juga ditekankan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memberikan instrument tes kepada peserta didik terkait materi pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil pembelajaran pada siklus II, terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 16,95%
Refleksi	Pelaksanaan siklus II telah mencapai hasil yang baik, dengan seluruh peserta didik mencapai ketuntasan hasil belajar. Sehingga pelaksanaan penelitian tindakan kelas hanya dilakukan sebanyak 2 siklus saja.

Pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Gimkit pada materi bangun ruang pembelajaran matematika. Persentase pencapaian berdasarkan hasil pengamatan pada pelaksanaan siklus II mengalami kelonjakan hasil belajar, dengan mendapat kategori Sangat (B) yaitu dengan nilai rata-rata 89, 66 dari total 15 peserta didik. Diperoleh dari data tersebut seluruh peserta didik mencapai ketuntasan hasil belajar, dengan sebanyak 3 dari 15 peserta didik mencapai ketuntasan belajar yaitu ≥ 75 atau sebesar

20% dengan kategori nilai Sangat Baik (A), dan sebanyak 13 dari 15 peserta didik mencapai ketuntasan belajar yaitu ≥ 75 atau sebesar 80% dengan kategori Baik (B). Sehingga pada pelaksanaan siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar dari siklus I adalah sebanyak 16,95%.

Berdasarkan hasil perolehan tersebut, nilai rata-rata data hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 067257 Amplas pada siklus II sudah mencapai standard ketuntasan belajar minimum (SKBM) yang ditetapkan. Adapun hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut;

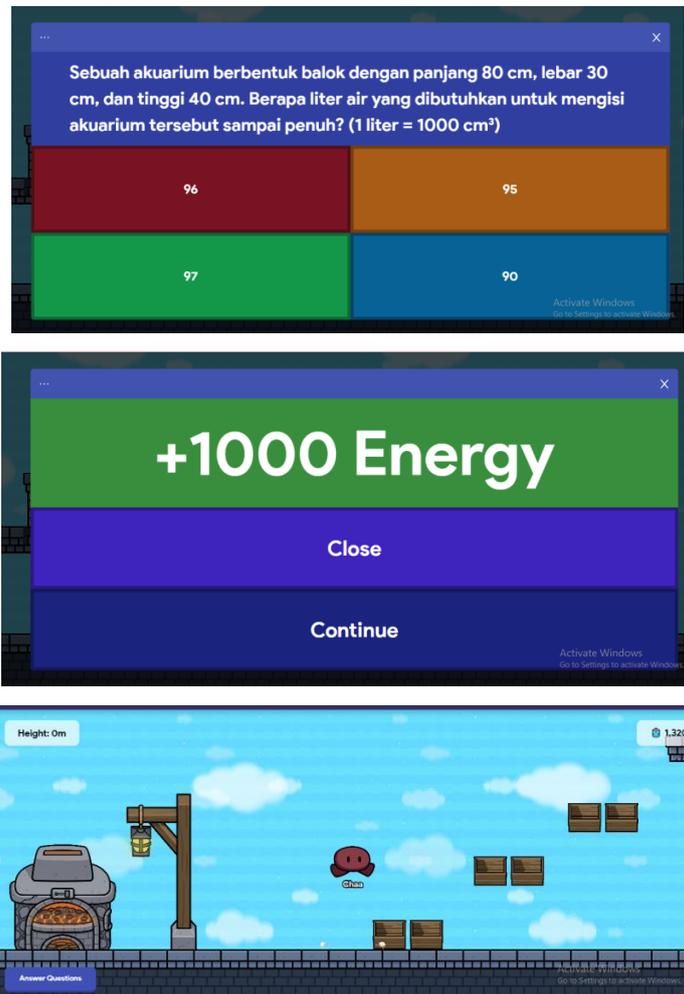
Tabel 4. Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Kategori	Jumlah Peserta didik	Persentase
Belum Tuntas	0	0%
Cukup	0	0%
Baik	12	80%
Sangat Baik	3	20%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dengan menggunakan pengembangan media Gimkit secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I telah tergolong dalam kategori cukup, namun masih ada sebagian peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sehingga belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Sehingga dilakukan refleksi untuk menyempurnakan kegiatan pembelajaran pada siklus II, dan pelaksanaan pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan dengan mendapat kategori Baik.

Adapun dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Gimkit dapat dilihat pada gambar berikut ini;



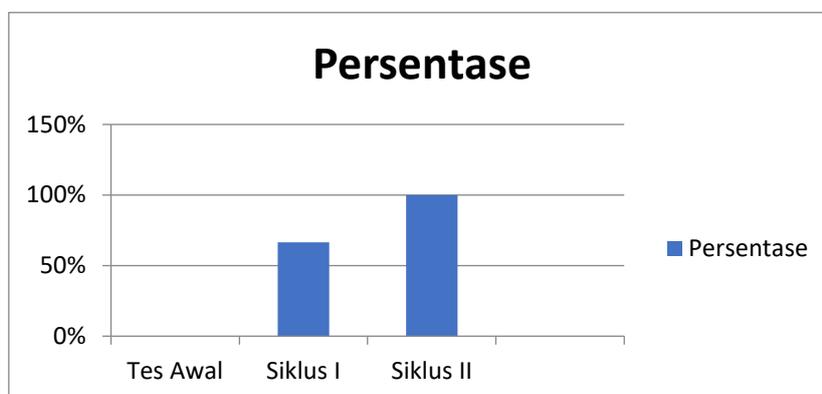
Gambar 1. Media Gimkit

Adapun perolehan hasil belajar peserta didik mulai dari tes awal hingga pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut;

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Peserta Didik

Rentang Nilai	Frekuensi Tes Awal	Frekuensi Siklus I	Frekuensi Siklus II
< 60	15	0	0
60–69	0	5	0
70–79	0	8	0
80–89	0	2	12
90–100	0	0	3

Persentase pencapaian ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari diagram berikut ini.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari proses pembelajaran menggunakan media Gimkit. Sesuai dengan hasil aktivitas guru yang mengalami peningkatan, pada aktivitas peserta didik yang mengalami perubahan dan peningkatan. Dimana pada awalnya seluruh peserta didik belum mampu mencapai ketuntasan belajar, kemudian meningkat menjadi 66,6% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II dengan perolehan nilai rata-rata 89,66 kategori Baik (B). Penelitian ini menunjukkan bahwa penyampaian materi bangun ruang dapat dioptimalkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dengan Gimkit.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas pada materi bangun ruang. Hal ini ditunjukkan oleh perubahan signifikan pada distribusi nilai siswa. Pada tahap Tes Awal, seluruh siswa (100%) memperoleh nilai di bawah 60, menunjukkan rendahnya penguasaan awal terhadap materi. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil belajar meningkat dengan nilai rata-rata menjadi 76,66 dan pada siklus II meningkat menjadi 89,66

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Gimkit sebagai alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang bersifat konseptual seperti bangun ruang. Selain itu, guru juga perlu melakukan

pemantauan dan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi. Diharapkan penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat terus meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. M. (2024). *Peran Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dalam Membangun Sistem Pendidikan Indonesia Berbasis Progresivisme. Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 4(2), 42–46.
- Brilliant, Ian dkk. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA). Vol. 3 (2). 611-618
- Septyana, R., Firdausi, S. F. N., & Gusanti, Y. (2023). *Peningkatan asesmen formatif melalui pemanfaatan media gamifikasi Gimkit terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 24 Malang*. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Sumantri, M. S., & Permana, J. (2019). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Amelia, N. (2024). *Penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar*. Didaktik.
- Sari, A.M. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Pengertian, Tujuan, Manfaat, dan Metode*. Universitas Negeri Surabaya, <https://pe.feb.unesa.ac.id/post/penelitian-tindakan-kelas-ptk-pengertian-tujuan-manfaat-dan-metode>