

Fkip unars

artikel Kholifatun Nisak.docx

-  cek artikel kholifatun nisak
-  PGSD UNARS
-  Universitas Abdurachman Saleh

Document Details

Submission ID**trn:oid:::1:3312739581****Submission Date****Aug 13, 2025, 7:12 AM UTC****Download Date****Aug 13, 2025, 7:14 AM UTC****File Name****artikel_Kholifatun_Nisak.docx****File Size****34.1 KB****5 Pages****1,401 Words****9,411 Characters**

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Small Matches (less than 20 words)

Exclusions

- 4 Excluded Sources

Top Sources

- 15%  Internet sources
- 7%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 15% Internet sources
- 7% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.iainbengkulu.ac.id	4%
2	Internet	ejournal.mandalanursa.org	3%
3	Internet	eprints.uad.ac.id	2%
4	Internet	repository.upi.edu	2%
5	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	2%
6	Internet	repository.unars.ac.id	2%
7	Publication	Nurhadji Nugraha, Yuni Hermawati, Dwi Nurfikasari. "Kahoot! Sebagai Intervensi...	1%
8	Publication	Melati Aini Sukma, Indhira Asih Vivi Yandari, Trian Pamungkas Alamsyah. "Pener...	1%
9	Internet	idr.uin-antasari.ac.id	1%
10	Internet	jppipa.unram.ac.id	1%

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GIMKIT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 3 KILENSARI TAHUN 2024-2025

Kholifatun Nisak¹, Afif Amroellah², Aenor Rofek³

Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Abdurachman Saleh Situbondo
Jl.PB Sudirman No. 7 Situbondo

Abstrak:

Penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 3 Kilensari dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya terkait perkalian dan pembagian bilangan sehingga hasil belajar siswa menurun karena hanya mengandalkan buku dan papan tulis atau model pembelajaran konvensional serta metode ceramah sehingga kurangnya media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Kilensari. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini menggunakan metode desain penelitian kuantitatif yaitu quasi experiment. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa variabel media gimkit berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gimkit mempengaruhi hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas IV A.

Kata kunci: media gimkit, hasil belajar, matematika

PENDAHULUAN

Menurut (Prayogo, 2020) Merdeka Belajar merupakan proses pembelajaran secara alami untuk mencapai kemerdekaan. Diperlukan belajar merdeka terlebih dahulu karena bisa jadi masih ada hal-hal lain yang membelenggu rasa kemerdekaan, rasa belum merdeka dan ruang gerak yang sempit untuk merdeka.

Menurut Marsigit (2003:4), matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti. Pembelajaran matematika merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Matematika dibutuhkan oleh setiap siswa untuk menumbuhkan pemikiran praktis dan kritis dalam memecahkan suatu masalah serta membantu dalam pemahaman pelajaran lain.

Gimkit merupakan salah satu platform website pembelajaran kuis berbasis game, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi, dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa game.

Gimkit dapat digunakan untuk membuat, mengolah, dan mengendalikan berbagai topik pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika (Zein Attaqwiati, 2024).

Mengenai alasan peneliti mengusulkan judul tersebut, karena kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika khususnya terkait perkalian dan pembagian bilangan sehingga hasil belajar siswa menurun karena hanya mengandalkan buku dan papan tulis atau model pembelajaran konvensional serta metode ceramah sehingga kurangnya media pembelajaran.

Alasan memilih sekolah tersebut dikarenakan sekolah tersebut berada di daerah pesisir, sekolah terpencil dan akreditasi B dari BAN-S/M berdasarkan Surat keputusan No. 159/BAN-S/M.35/SK/XII/2018 yang diterbitkan pada tanggal 01 Desember 2018 menyebabkan sarana dan prasarana kurang memadai.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Adakah pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Kilensari?

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Kilensari.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

a. Secara teoritis

Secara teoritis dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan media pembelajaran gimkit untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi bahan penelitian di masa yang akan datang.

b. Secara praktis

1. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan juga bisa berkolaborasi dengan teman lainnya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan kebiasaan-kebiasaan positif. Selain itu, dapat meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar optimal.
2. Bagi guru, dapat menjadikan media pembelajaran gimkit sebagai alternatif dalam upaya mengaktifkan siswa yang pasif dan memotivasi siswa serta memudahkan pemantauan terhadap keberhasilan siswa dalam menguasai materi serta dapat mengetahui mana saja siswa yang mudah berkolaborasi

maupun sebaliknya. Selain itu, dapat dijadikan pedoman dalam melakukan pengajaran kepada peserta didik dengan penerapan media pembelajaran Gimkit.

3. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta dapat mengembangkan media gimkit dalam pembelajaran pada mata pelajaran matematika maupun lainnya.

4. Bagi peneliti, diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan bagi peneliti sendiri dan lebih mengetahui permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran sekaligus mencari solusinya, sebagai bekal bagi untuk menjadi tenaga pendidik yang akan datang.

KAJIAN PUSTAKA

Gimkit adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Gimkit memungkinkan guru membuat set pertanyaan atau flashcard, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Septi Wulandari et al., 2024).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam kata Gimkit dapat digunakan untuk membuat, mengolah, dan mengendalikan berbagai topik pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika adalah mengatur dan mengelola proses pembelajaran matematika secara efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif yaitu quasi experiment. Desain penelitian ini, mempunyai kelompok control, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen dan menggunakan sampel rambang bukan random. Penelitian ini menggunakan rancangan *Post-test Only Control Group Design*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV di SDN 3 Kilensari yang terletak di Jalan Raya Panarukan No. 39, Kilensari, Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah semua individu, unit atau peristiwa yang ditetapkan sebagai sasaran penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan merupakan wilayah generalisasi yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi yang dimaksud disini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 3 Kilensari sebanyak 35 siswa.

Metode Pengumpulan Data

a. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan untuk mengukur kemampuan siswa. Sedangkan menurut Sugiyono (2013), tes adalah suatu alat atau instrument yang digunakan untuk mengukur atau menilai kemampuan, pengetahuan, atau sikap seseorang. Fungsi tes yaitu mengukur prestasi belajar siswa, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan serta membantu pengambilan keputusan.

b. Wawancara

Wawancara adalah interaksi dua orang untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai 2 guru matematika kelas IV terkait permasalahan pada mata pelajaran matematika sehingga menemukan masalah mengenai perkalian dan pembagian bilangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika materi pengukuran luas di SDN 3 Kilensari. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas IV sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media gimkit dan kelas kontrol tidak. Sebelum diberikan perlakuan peneliti melakukan pre-test selama 60 menit untuk mengetahui pengetahuan awal siswa baru diberikan perlakuan. Setelah kedua kelas diberikan perlakuan, selanjutnya diberikan soal post-test sebanyak 20 soal dengan waktu 60 menit untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Setelah itu, melakukan analisis data seperti uji normalitas data dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data normal dan homogen. Selanjutnya uji hipotesis yang akan menunjukkan apakah signifikan atau tidak dalam penelitian.

Dapat diketahui hasil nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 76,842105 dan kelas kontrol yaitu 64,6875. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama dan dibawah nilai KKTP yaitu 70, serta beberapa siswa yang masih nilainya dibawah KKTP. Kemudian setelah di uji hipotesisnya dengan $t_{tabel} = 1,697 < t_{hitung} = 2,117402675$ yang terdapat dalam lampiran 07. maka, H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Kilensari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji t yang terdapat di pembahasan bab IV diperoleh kesimpulan bahwa variabel media gimkit berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media

gimkit mempengaruhi hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas IV A. Penggunaan media gimkit terhadap hasil belajar matematika lebih baik daripada hanya menggunakan media buku saja atau model pembelajaran konvensional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Rektor Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta jajarannya, Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pembimbing Anggota. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada SDN 3 Kilensari karena sudah mempersilahkan dalam melakukan penelitian sehingga peneliti bias menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- AF Ningtyas, U Tisngati, V Ardhyantama. 2024. Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. repository.stkippacitan.ac.id.
- Dahlia Sembrining. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Muatan IPA Berbasis Aplikasi Videoscribe untuk Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Banjar Bali Singaraja. Repo.undiksha.ac.id.
- Muhammad Rizky Ramadhan. 2024. Penggunaan model pembelajaran Ecirr berbantuan media Gimkit terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas 4 di SDN Sobrah Wungu Madiun. Prosiding.unipma.ac.id.
- Mursid Yunus, Indah Fitri Astuti, Dyna Marusa Khairina. 2015. Game Edukasi Matematika untuk Sekolah Dasar. Fmipa.unmul.ac.id
- Siti Muyassaroh. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas V Gugus I Botolinggo Kabupaten Bondowoso.