

Development of Media-Based *Gimkit* for Learning Pancasila Education in Sixth Grade Elementary School

Putri Amelya Ruli Permata Dewi¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban¹

Article Information

Reviewed : June 13, 2025

Revised : June 26, 2025

Available Online : July 25, 2025

Keyword

Gimkit, Educational Game,
Pancasila Education.

Correspondence E-mail

amelyaruli@gmail.com

ABSTRACT

The Pancasila Education subject plays a crucial role in shaping students character from an early age. However, students interest in the subject tends to be low due to conventional and monotonous learning methods. This study aims to develop an educational game-based learning media using the Gimkit platform to enhance the teaching of Pancasila Education in Grade VI of elementary school. The research employed a R&D approach with the ADDIE model. The validation results from media, material, and language experts showed that the media was highly valid, with scores of 86%, 96%, and 90%, respectively. Implementation involved 12 sixth-grade students at UPT SDN Kedungjambe 1. The practicality test based on teacher and student responses yielded percentages of 92% and 95.4%, respectively, categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness was evaluated using pre-test and post-test results, with an average gain score of 0.8, indicating high effectiveness. This shows that the Gimkit-based learning media is valid, practical, and effective. Therefore, this media is recommended as an innovative alternative to support the implementation of the independent curriculum in elementary schools.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxx>

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan Indonesia yang mulai dikenalkan sejak jenjang SD hingga perguruan tinggi (Zulfikar & Dewi, 2021). Sejak usia dini, siswa diperkenalkan dengan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai upaya menanamkan karakter dan sikap sosial. Namun, efektivitas implementasi Pendidikan Pancasila dalam pembelajaran masih menjadi tantangan yang memerlukan perhatian serius (Mihit, 2023). Penyampaian materi yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami serta menghayati nilai-nilai Pancasila. Generasi saat ini memerlukan pendekatan yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik mereka agar tujuan Pendidikan Pancasila dapat tercapai secara optimal.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas VI UPT SD Negeri Kedungjambe 1 Kecamatan Singgahan menunjukkan beberapa kondisi nyata yang mencerminkan rendahnya kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Di antaranya adalah minat siswa yang sangat rendah

terhadap mata pelajaran ini, persepsi bahwa materi terlalu banyak hafalan, dan anggapan bahwa Pendidikan Pancasila kurang relevan dengan kehidupan mereka. Proses pembelajaran juga masih bersifat satu arah, dengan minimnya interaksi antara guru dan siswa serta kurangnya media pembelajaran yang inovatif. Siswa menyatakan lebih antusias saat menggunakan platform digital seperti Quizizz dalam pembelajaran, menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi lebih sesuai dengan karakter generasi digital.

Guru kelas VI menyampaikan bahwa meskipun Kurikulum Merdeka telah diterapkan, perangkat ajar yang digunakan masih terbatas pada modul ajar, buku pegangan guru, dan siswa. Metode yang dominan adalah ceramah dan penugasan, dengan diskusi kelompok yang jarang dilakukan. Guru juga mengungkapkan keterbatasan waktu dan beban administratif sebagai kendala dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Selain itu, pada materi Gotong Royong, sumber belajar yang digunakan sangat terbatas, sehingga guru kesulitan menyampaikan materi secara maksimal.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menemukan permasalahan serupa. Rizki dkk. (2023) dan Putra Eka (2024) menunjukkan rendahnya minat dan konsentrasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Afifatimah dkk. (2024) menambahkan bahwa dominasi metode hafalan dan komunikasi satu arah dalam pembelajaran menjadikan siswa kesulitan memahami relevansi nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan mereka. Dalam konteks ini, perkembangan teknologi dan karakteristik generasi Z dan Alpha yang tumbuh dalam era digital menjadi alasan kuat perlunya pendekatan pembelajaran yang adaptif. Anak-anak usia 6–12 tahun cenderung menggunakan teknologi untuk hiburan semata, seperti bermain game online, yang tidak mendukung peningkatan wawasan. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu menggabungkan elemen edukatif dan hiburan.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam menciptakan atmosfer belajar yang kondusif, menyenangkan, serta mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam oleh peserta didik. Menurut Brillian dan rekan-rekan (2024), keberadaan media dalam proses pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan siswa dan mendorong tumbuhnya motivasi belajar secara aktif. Salah satu media yang memiliki potensi tinggi adalah Gimkit, sebuah platform kuis berbasis permainan digital yang dirancang untuk menghadirkan penyampaian materi secara interaktif dan kompetitif. Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan

siswa serta capaian belajar dalam berbagai bidang studi, termasuk Bahasa Indonesia dan IPAS (Nabilah et al., 2023; Brillian et al., 2024). Kendati demikian, eksplorasi ilmiah mengenai pemanfaatan Gimkit dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong minim, sehingga memerlukan kajian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas dan relevansinya dalam membumikan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan konteks permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Gimkit untuk digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik Gotong Royong. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat validitas, kepraktisan, serta efektivitas media tersebut dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar. Diharapkan bahwa pemanfaatan media Gimkit dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi rendahnya antusiasme dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai luhur Pancasila. Selain itu, inovasi ini juga dimaksudkan sebagai salah satu bentuk penerapan Kurikulum Merdeka yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan R&D, yang tidak hanya berorientasi pada eksplorasi ilmiah, tetapi juga difokuskan pada proses perancangan dan penyempurnaan produk dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis Gimkit, yang ditujukan bagi peserta didik kelas VI sekolah dasar. Dalam ranah pendidikan, pendekatan R&D bertujuan untuk menghasilkan inovasi sekaligus memperbaiki kualitas proses pembelajaran agar selaras dengan dinamika kebutuhan di lingkungan pendidikan nyata. Sebagai kerangka kerja dalam pengembangan media, penelitian ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama. Pemilihan model ini dilatarbelakangi oleh karakteristiknya yang sistematis, adaptif, serta memungkinkan hubungan yang saling memengaruhi antar setiap fase, sehingga proses pengembangan dapat berjalan secara terintegrasi dan berkelanjutan.

Penelitian ini melibatkan tiga kelompok sebagai subjek uji coba, yakni para validator, guru, dan peserta didik. Kelompok validator terdiri atas individu-individu yang ahli di bidang media pembelajaran, konten materi, serta linguistik, yang seluruhnya memiliki kualifikasi akademik minimal strata dua (S2) serta pengalaman profesional yang relevan dalam bidang masing-masing. Adapun guru yang terlibat dalam proses penelitian merupakan pendidik kelas

VI di UPT SD Negeri Kedungjambe 1. Sementara itu, siswa kelas VI di sekolah yang sama berperan sebagai subjek utama dalam penerapan media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Informasi kualitatif diperoleh melalui teknik observasi langsung, wawancara mendalam, serta catatan dan saran dari para validator selama proses evaluasi media. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui pengisian angket validasi oleh validator, angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa, serta hasil tes belajar yang meliputi pre-test dan post-test sebagai instrumen pengukur efektivitas media yang dikembangkan.

Prosedur pengumpulan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, penyebaran angket, pelaksanaan tes, serta dokumentasi. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengidentifikasi secara langsung situasi pembelajaran di lapangan, termasuk dinamika kelas serta karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran. Teknik wawancara diterapkan dengan mewawancarai guru kelas guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai permasalahan aktual dan kebutuhan pembelajaran yang relevan.

Instrumen angket dimanfaatkan dalam beberapa aspek, antara lain untuk menilai tingkat validitas media oleh para ahli (validator), meninjau tingkat kepraktisan penggunaan media oleh guru dan siswa, serta menampung tanggapan terhadap pengalaman penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya, tes digunakan sebagai alat ukur efektivitas, dengan membandingkan hasil capaian siswa sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran (pre-test dan post-test). Sementara itu, dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data, yang mencakup bukti-bukti visual berupa foto kegiatan, produk hasil pengembangan, serta catatan lapangan yang mendukung interpretasi temuan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar angket validasi media, materi, dan bahasa, angket kepraktisan, serta lembar tes. Semua instrumen disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan indikator yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis validasi dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diberikan oleh validator, yang kemudian dikategorikan ke dalam lima kriteria kelayakan: “sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), kurang valid (21–40%), dan tidak valid (0–20%)”. Data kepraktisan dianalisis dari hasil angket dengan kriteria: “sangat praktis (≥ 100), praktis (80–99), cukup praktis (70–79), kurang praktis (60–69), dan tidak praktis (< 60)”. Sementara itu, keefektifan media dianalisis dengan menghitung nilai

N-Gain dari hasil pre-test dan post-test menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Hake, dengan kategori “sangat efektif ($\geq 0,7$), efektif ($0,3 < g \leq 0,7$), dan kurang efektif ($g \leq 0,3$)”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Gimkit dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI SD dengan menilai tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Pengembangan dilakukan melalui model ADDIE.

1. Tahap Analisis

Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa. Ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih dilakukan secara konvensional dengan dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Karakteristik siswa kelas VI cenderung menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan permainan digital. Selain itu, pada materi Gotong Royong, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi karena sumber belajar yang terbatas hanya berupa buku siswa dan buku guru.

2. Tahap Desain

Peneliti menyusun perangkat ajar dan soal kuis yang dimasukkan dalam Gimkit. Soal yang disusun disesuaikan dengan Tujuan TP dari Kurikulum Merdeka pada materi "Macam-Macam Gotong Royong".

3. Tahap Pengembangan

Media yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga validator: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Tampilan media menarik dan sesuai untuk siswa SD	5
2	Tata letak antar elemen media tertata rapi dan seimbang	5
3	Media mudah digunakan dan dioperasikan oleh siswa	4
4	Petunjuk penggunaan jelas dan mudah dipahami	4
5	Media mendorong partisipasi aktif siswa	4
6	Media memberikan umpan balik terhadap respon siswa	4
7	Media dapat berjalan tanpa error	4
8	Media dapat diakses dengan cepat dan lancar	4
9	Media praktis digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran	5
10	Media tidak memerlukan instalasi rumit atau perangkat tambahan	4
Jumlah Skor		43
Persentase		86%
Kategori		Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan CP Pendidikan Pancasila kelas VI	5
2	Kesesuaian materi dengan TP	5
3	Kesesuaian materi dengan ATP	5
4	Isi materi sesuai kemampuan berpikir siswa	5
5	Materi mudah digunakan dalam pembelajaran	5
6	Cakupan materi mendukung pemahaman siswa	4
7	Materi sesuai dengan karakteristik siswa	5
8	Materi memotivasi siswa untuk berpikir kritis	4
9	Materi memudahkan siswa memahami isi	5
10	Materi benar secara faktual, konseptual, dan tidak menyesatkan	5
Jumlah Skor		48
Persentase		96%
Kategori		Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Bahasa mudah dipahami siswa SD	4
2	Kalimat disusun dengan struktur yang baik dan jelas	5
3	Petunjuk atau perintah disampaikan dengan bahasa yang jelas	4
4	Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi	5
5	Penggunaan ejaan sesuai dengan EYD	4
6	Tidak terdapat kesalahan penulisan atau tanda baca	5
7	Istilah sesuai dengan konteks pembelajaran	4
8	Bahasa tidak menimbulkan ambiguitas	4
9	Keterbacaan sesuai dengan usia siswa SD	5
10	Bahasa komunikatif	5
Jumlah Skor		45
Persentase		90%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran berbasis Gimkit dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Tahap Implementasi

Setelah media pembelajaran berbasis Gimkit dinyatakan layak oleh tim validator, tahap implementasi dilakukan pada tanggal 5 Juni 2025 di kelas VI UPT SD Negeri Kedungjambe 1. Uji coba ini melibatkan 12 siswa dan dilaksanakan selama dua jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, berupa apersepsi, pemberian motivasi, penyampaian TP, serta pelaksanaan pre-test untuk mengukur pemahaman awal siswa.

Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk melakukan aktivitas literasi dan diskusi tanya jawab. Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran Gimkit dan langsung berpartisipasi dalam permainan kuis digital yang telah

dirancang sesuai materi “Macam-Macam Gotong Royong.” Siswa terlihat antusias dan aktif dalam menjawab soal melalui permainan yang diberikan. Kegiatan ditutup dengan pemberian apresiasi oleh guru, penyimpulan materi secara bersama, serta pelaksanaan refleksi dan evaluasi oleh siswa.

Setelah media digunakan dalam proses pembelajaran, siswa diminta mengerjakan soal evaluasi (post-test) dan mengisi angket kepraktisan. Guru kelas juga diminta memberikan penilaian terhadap kemudahan penggunaan media melalui angket. Hasil angket tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru

No	Kriteria Penilaian	Skor
A. Pembelajaran		
1	Materi sesuai CP	5
2	Kesesuaian materi dengan TP	5
3	Kesesuaian materi dengan ATP	5
4	Materi sesuai kemampuan berpikir siswa	5
5	Media mudah digunakan	5
6	Sesuai karakteristik siswa	5
B. Materi		
7	Memotivasi siswa berpikir kritis	4
8	Memudahkan siswa memahami materi	4
9	Cakupan materi mendukung pemahaman	5
10	Isi materi benar secara konseptual & faktual	4
C. Bahasa		
11	Sesuai EYD	4
12	Mudah dipahami siswa	4
13	Istilah sesuai konteks pembelajaran	4
14	Bahasa mudah dipahami	4
15	Perintah jelas	5
16	Bahasa komunikatif	5
D. Tampilan		
17	Tampilan menarik untuk siswa SD	5
18	Tata letak rapi	4
19	Memberikan umpan balik	5
20	Tidak perlu instalasi tambahan	5
Total Skor		92
Persentase		92%
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor Total	Persentase
1	AND	38	95%
2	AFA	38	95%
3	ABS	35	87,5%
4	FA	37	92,5%
5	FA	40	100%
6	IN	40	100%

No	Nama	Skor Total	Persentase
7	MA	40	100%
8	ME	37	92,5%
9	MB	40	100%
10	MDS	36	90%
11	MSR	36	90%
12	NAA	40	100%
Total Skor		1.145	
Persentase		95,4%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil tanggapan guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Gimkit sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (Keefektifan)

Setelah proses implementasi media pembelajaran selesai dilaksanakan, dilakukan tahap penilaian efektivitas guna mengukur sejauh mana media tersebut mampu berkontribusi terhadap peningkatan capaian belajar peserta didik. Penilaian ini dilaksanakan melalui analisis komparatif antara hasil yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, yakni melalui instrumen pre-test dan post-test. Data kuantitatif mengenai pencapaian hasil belajar siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
AND	80	90
AFA	70	100
ABS	70	100
FA	70	80
FA	60	90
IN	50	100
MA	80	100
ME	80	100
MB	50	80
MDS	80	100
MSR	50	80
NAA	50	100
Rata-rata	65,8	93,3
	N-Gain	0,8

Pencapaian nilai N-Gain sebesar 0,8 mengindikasikan bahwa media pembelajaran Gimkit berada dalam kategori "sangat efektif" dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Capaian ini merefleksikan kontribusi positif media tersebut dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran bertema "*Macam-Macam Gotong Royong*". Seluruh siswa berhasil memenuhi KKTP yang telah ditetapkan, yakni dengan ambang batas

nilai minimum sebesar 80. Selain itu, perbandingan antara skor pre-test dan post-test menunjukkan adanya lonjakan nilai yang mencolok, menandakan adanya peningkatan pemahaman konseptual yang signifikan.

Pembahasan

Pembahasan menelaah hasil pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit, serta dampak terhadap peningkatan efektivitas proses belajar mengajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VI SD. Media pembelajaran berbasis Gimkit yang dikembangkan memperoleh hasil validasi yang sangat baik, penilaian ahli media menunjukkan skor 86%, ahli materi 96%, dan ahli bahasa 90%. Hasil dari tingkat kevalidannya menunjukkan bahwa Gimkit dapat memenuhi standar dari segi tampilan, isi materi, dan penggunaan bahasa. Hal ini sejalan dengan pendapat Brillian dkk. (2024) yang menyatakan bahwa Gimkit dapat meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa selama pembelajaran. Selain itu, menurut Hasan dkk. (2021) media yang baik adalah media yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa produk sudah sesuai dengan karakteristik siswa SD dan layak digunakan oleh guru tanpa perlu banyak revisi.

Respon dari guru dan siswa terhadap media ini juga menunjukkan hasil yang sangat baik, guru memberikan nilai kepraktisan sebesar 92%, sedangkan siswa memberikan penilaian 95,4%. Mereka menilai media ini menarik dan mudah digunakan, juga sesuai dengan materi yang diajarkan. Respon ini mendukung penelitian Afifatimah dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa media digital berbasis kuis seperti Gimkit dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kelas. Alit & Tejawati (2023) juga menambahkan bahwa siswa generasi sekarang cenderung lebih suka belajar menggunakan media teknologi. Oleh karena itu kepraktisan media ini sangat membantu proses belajar mengajar, baik dari sisi guru maupun siswa.

Hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media Gimkit, terlihat peningkatan nilai yang cukup besar, nilai rata-rata siswa naik dari 65,8 menjadi 93,3. Nilai N-Gain yang didapat sebesar 0,8 termasuk dalam kategori “sangat efektif”, artinya media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Temuan ini sesuai dengan pendapat Hake, 1998 dalam Maulidiyah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa, nilai N-Gain tinggi menunjukkan keberhasilan pembelajaran. Amelia (2024) juga menyebutkan bahwa penggunaan Gimkit membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Media ini juga menjadikan pembelajaran Pendidikan Pancasila terasa lebih hidup, dimana sebelumnya siswa merasa bosan karena metode ceramah yang monoton. Namun dengan adanya Gimkit, siswa menjadi lebih aktif, tertantang dan bersemangat. Hal ini selaras dengan pernyataan Mihit (2023) bahwa pendekatan interaktif dan berbasis teknologi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa zaman sekarang.

Dengan demikian, penelitian dengan pengembangan media Gimkit tidak hanya layak dan mudah digunakan, tetapi juga sangat efektif membantu siswa memahami materi gotong royong dalam Pendidikan Pancasila. Media ini dapat menjadi salah satu Solusi pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Berdasarkan temuan menunjukkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Aspek validitas media dikonfirmasi melalui hasil evaluasi dari tiga pakar, yakni pakar media dengan skor 86%, pakar materi sebesar 96%, dan pakar bahasa sebesar 90%. Seluruh hasil penilaian tersebut berada dalam kategori "sangat valid", menandakan bahwa media tersebut layak digunakan dari segi isi, tampilan, dan kebahasaan.

Kepraktisan media tercermin dari tanggapan positif para pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Hasil respon guru menunjukkan persentase 92%, sementara respon siswa mencapai rata-rata 95,4%. Angka-angka ini menunjukkan bahwa media Gimkit dinilai mudah dioperasikan, menarik secara visual, serta relevan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

Sementara itu, tingkat efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa. Skor rata-rata pada tahap pre-test adalah 65,8, sedangkan pada post-test meningkat menjadi 93,3. Selisih tersebut menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,8 yang tergolong dalam klasifikasi "sangat efektif". Temuan ini memperkuat bahwa penggunaan media Gimkit tidak hanya mendukung keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar secara substansial.

Rekomendasi

Adapun saran dari penelitian ini adalah: (1) Guru disarankan menggunakan media *Gimkit* sebagai salah satu variasi media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman

siswa; (2) Sekolah dapat mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis kuis digital sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka; (3) Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media sejenis pada mata pelajaran lain atau untuk jenjang kelas yang berbeda.

REFERENSI

- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi Teams Games Tournament dengan media berbasis ICT “Wordwall.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>
- Alit, M. D., & Tejawati, N. L. P. (2023). Seminar Nasional (Prospek II) *Transformasi Pendidikan Melalui Digital Learning Smart Classroom: Digital Learning Generasi Z dan Alpha*.
- 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*.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. (2021). *Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D*.
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Eka, N. A. Y. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit sebagai gamifikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 SD. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(3), 610–618. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Faiz, A., Putra, N., & Nugraha, F. (2022). Peran guru dalam menanamkan nilai toleransi pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1696–1705. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, K. T., Anwari, M. A., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. P. (2021). *Buku media pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.). Tahta Media Group.
- Karo-Karo, I. R. S., & Rohani. (2018). *Manfaat media dalam pembelajaran*.
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S., & Ridho, Z. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa SMP kelas VII pada materi pencemaran lingkungan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 115–124. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.239>
- Mihit, Y. (2023). Dinamika dan tantangan dalam Pendidikan Pancasila di era globalisasi: Tinjauan literatur. *Educationist: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2023(1), 357–366.
- Nabilah, D., Faradita, N., & Mirnawati, L. (2023). *Pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di SD*.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, S. R. (2022). *Book_Game Edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21* (J. Simarmata, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

- Oktary, D., Khairiya, K., Mariah, K., Mardes, S., Yakub, E., & Mahdum. (2024). Pemanfaatan game edukasi Wordwall sebagai media pembelajaran guru SD. *4*, 43–49. <https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>
- Prawiyogi, A., Sadiyah, T., Purwanugraha, A., & Elisa, P. (2021). Penggunaan media Big Book untuk menumbuhkan minat membaca di SD. *Jurnal Basicedu*, *5*(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putra, I. (2024). *Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar Pancasila siswa kelas V SDN 1 Penatih tahun pelajaran 2024/2025*.
- Rahmalia, D., Yulimarta, E., Sarmita, D., & Warnelis, E. (2025). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model Group Investigation siswa kelas IV B SD Negeri 01 Pasa Surian Kabupaten Solok. 153–164. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v3i1.1148>
- Rizki, D., Naila, R., Widodo, T. S., Wahyuni, I. N., & Anisah, R. (2023). *Pemanfaatan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gisikdrono 02*.
- Romdona, S., Junista, S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *3*(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Wajdi, F., Astiswijaya, N., Suandi, Hozairi, Usman, E., Pudjiastuti, S., Risqi, E., Irwanto, Syafitri, E., & Utomo, Y. (2024). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. www.freepik.com
- Yustikadewi, R., & Saputra, R. (2024). The effect of using Gimkit on the learning outcomes of literature appreciation of grade V elementary school students. <https://journal.uny.ac.id/index.php/didaktika>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *19*(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zulfikar, F. M., & Dewi, A. D. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *6*(1).