

PENERAPAN GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Muhammad Shohibul Hidayat[□], Adhy Putri Rilianti, Bambang

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Surabaya, Indonesia

□ hidayatshohibul698@gmail.com

Kata Kunci: Gimkit,
motivasi belajar,
Pendidikan
Pancasila

Abstrak

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran, keengganan untuk bertanya atau menjawab, serta hasil belajar yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tebas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Gimkit. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tebas, Kecamatan Gondangwetan, Kabupaten Pasuruan, yang berjumlah 27 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi (lembar observasi aktivitas belajar guru), dan angket motivasi. Indikator keberhasilan yang ditetapkan adalah tercapainya persentase motivasi belajar siswa sebesar 75% dari total siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari kondisi Pratindakan hingga Siklus II. Pada Pratindakan, persentase siswa dengan kategori motivasi Tinggi hanya 11%. Pada Siklus I, rata-rata persentase motivasi belajar siswa mencapai 68% dan persentase siswa motivasi Tinggi meningkat menjadi 55,5%, namun belum mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan refleksi, perbaikan dilakukan pada Siklus II. Setelah tindakan pada Siklus II, rata-rata persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 85% dan persentase siswa motivasi Tinggi mencapai 81,5%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Gimkit dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tebas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

© 2026 SENTRATAMA

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era kurikulum merdeka menciptakan banyak rumusan model pembelajaran yang kekinian serta mengikuti perkembangan digitalisasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nurdini, dkk. (2024) yang menyebutkan bahwa globalisasi dan teknologi merupakan salah satu aspek rumusan pada kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan salah satu sistem pembelajaran yang membuka lebar wawasan siswa maupun guru guna menciptakan hasil yang berkualitas. Peserta didik dituntut supaya dapat memecahkan masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Karakteristik siswa sekolah dasar (SD) menunjukkan bahwa siswa berada dalam tahap perkembangan yang penuh rasa ingin tahu dan aktif belajar. Siswa cenderung memiliki tingkat energi tinggi, kemampuan kognitif yang tinggi, kemampuan motorik yang mulai berkembang, dan mengembangkan kemampuan sosial serta emosional (Shinta & Ain, 2021). Sakti (2017) menyebutkan beberapa indikator karakteristik siswa SD 1) Religius, 2) Jujur, 3) Percaya diri, & 4) Kreatif dan Inovatif. Ketika siswa memiliki indikator itu maka mudah juga baginya untuk mencapai hasil pembelajaran yang sempurna.

Peserta didik juga harus mempunyai motivasi tinggi dalam belajar. Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Rahman Sunarti, 2021). Ciri ciri peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi adalah selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin, senang mencari dan memecahkan soal, dan ulet menghadapi kesulitan (Oktafiani, 2017). Edu, Saiman, & Nasar (2021) menyebutkan indikator lain tentang motivasi belajar siswa yaitu peserta didik yang berperilaku baik, mempunyai harapan realistis, dan suka menghadapi tantangan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka motivasi belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu 1) Semangat belajar, 2) Senang dalam menerima tantangan, dan 3) Aktif dalam pembelajaran.

Motivasi belajar terbagi menjadi dua jenis utama yang mendorong siswa: motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa. Siswa belajar karena minat, rasa ingin tahu, atau kepuasan saat menguasai materi itu sendiri (misalnya, senang belajar matematika karena suka tantangan logikanya). Motivasi ini biasanya menghasilkan pemahaman yang kuat dan bertahan lama. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri siswa. Siswa belajar untuk mendapatkan hadiah (nilai bagus, pujian, uang) atau menghindari hukuman (dimarahi orang tua atau guru). Meskipun motivasi ekstrinsik bisa menjadi awal yang baik untuk memulai belajar, motivasi intrinsik jauh lebih baik karena membuat siswa belajar dengan kemauan sendiri, bukan karena dipaksa atau diiming-imingi.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang saling berinteraksi. Faktor internal meliputi minat dan tujuan pribadi, kepercayaan diri akan kemampuan diri. Sementara itu Faktor eksternal mencakup lingkungan, orang tua dan guru (Firdaus, Mauludyana, & Purwanti, 2020). Kombinasi positif dari dua faktor ini akan mendorong siswa untuk lebih giat, tekun dan antusias dalam mencapai tujuan. Sebagaimana mestinya pengaplikasian faktor eksternal yang berperan sebaik mungkin upaya membangkitkan semangat siswa belajar, memiliki karakter yang baik dalam menerima dan memahami pelajaran.

Motivasi belajar siswa memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Pertama, motivasi mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih fokus, bersemangat, dan memiliki kemauan kuat untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Kedua, motivasi yang tinggi membantu siswa untuk bertahan menghadapi kesulitan belajar dan tidak mudah menyerah, karena mereka memiliki tujuan yang ingin dicapai. Ketiga, motivasi juga meningkatkan kemandirian dan rasa tanggung

jawab siswa terhadap proses belajarnya, di mana mereka tidak hanya mengandalkan guru, tetapi juga mampu mencari solusi dan informasi secara mandiri. Ketiga aspek ini menjadi landasan penting untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter tangguh dan siap menghadapi tantangan di era global.

Berdasarkan wawancara yang diberikan kepada Guru Kelas V SD Negeri Tebas, Gondangwetan, Pasuruan, Jawa Timur, 89% peserta didik belum memiliki motivasi belajar yang tinggi. Siswa, dengan catatan hasil wawancara banyaknya siswa yang kurang mendengarkan penjelasan guru (hanya 4 dari 27 yang benar benar memperhatikan) dan kecenderungan siswa untuk asik sendiri karena masih kurangnya motivasi belajar siswa kelas V. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa metode yang berbasis teknologi itu lebih menarik seperti penayangan video edukasi, dan menampilkan PPT sesuai pelajaran juga sangat membantu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Hasil observasi awal di Kelas V SD Negeri Tebas menunjukkan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran digital di kelas cukup memadai sehingga memungkinkan untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis gamifikasi. Sekolah mempunyai 15 laptop aktif dan 1 proyektor per kelas. Salah satu ekstrakurikuler di sekolah ini juga terkait dengan dunia digital yaitu ekstrakurikuler komputer. Namun, sayangnya masih sedikit guru yang menggunakan media pembelajaran digital pada siswa. Media digital yang biasa dipakai oleh guru kelas V yakni Quizizz. Guru belum pernah menggunakan media digital selain Quizizz.

Pembelajaran gamifikasi melalui platform game Gimkit dengan tujuan ingin mengetahui pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dan menyiapkan dalam menghadapi perkembangan teknologi terbaru. Kegiatan belajar gamifikasi kami buat agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang memberikan tampilan menarik sehingga siswa tidak hanya belajar tetapi juga dapat bermain *game* di dalamnya. Gimkit adalah platform permainan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Brilian, Budayartati, & Yanto, 2024). Gimkit termasuk media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Typer Shark dan lainnya (Agustina, Rienovita, & Emizoli, 2024).

Gimkit sangat bermanfaat untuk pembelajaran digital pada sekolah dasar. Penggunaannya yang tidak begitu sulit sangat membantu guru agar siswa tidak bosan dalam belajar. Penggunaan media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengintegrasikan unsur - unsur permainan, poin dan penghargaan ini memicu siswa lebih termotivasi aktif dalam pembelajaran (Kore, dkk., 2025). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas V SDN Tebas melalui penerapan media gamifikasi Gimkit.

METODE

Penelitian ini melibatkan 27 siswa sekolah dasar SDN Tebas, Kecamatan Gondangwetan, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur yang menjadi subjek dalam penelitian PTK dengan desain yang bersiklus. Jenis penelitian ini dipilih karena ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan Gimkit. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan yang paling relevan karena memungkinkan penelitian menguji secara langsung efektivitas tindakan atau intervensi dalam hal ini, pembelajaran gamifikasi di dalam konteks kelas nyata. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan seperti Gimkit sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada tingkat sekolah dasar (Putra & Setyaningsih, 2022).

Desain penelitian ini mengacu pada model Kemmis, McTaggart, & Nixon (2014) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*),

observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat tahapan tersebut membentuk satu siklus yang bersifat fleksibel dan dapat diulang jika hasil yang diperoleh belum maksimal. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan dua siklus pelaksanaan agar hasil belajar siswa dapat meningkat secara optimal.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang disusun dari beberapa indikator antara lain 1) Semangat peserta didik, 2) Senang dalam menerima tantangan, dan 3) Aktif dalam pembelajaran. Selain angket, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, dan lembar catatan anekdot. Lembar angket terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skala likert 1-5. Lembar observasi aktivitas pembelajaran terdiri dari 12 butir pengamatan yang fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan tiga indikator motivasi belajar yang terdapat dalam 5 pengamatan dalam 12 butir pengamatan. Lembar catatan anekdot untuk memberikan deskripsi naratif yang mendalam mengenai perilaku siswa yang mungkin luput atau tidak dapat ditangkap oleh instrumen terstruktur seperti angket atau lembar observasi, serta merekam peristiwa atau tindakan yang positif maupun negatif, guna memberikan konteks yang kaya terhadap perubahan motivasi yang sedang diteliti.

Tabel 1. Kategori Tingkat Motivasi Belajar Siswa

Persentase %	Tingkat Motivasi	Keterangan
0% - 50%	Rendah	Siswa masih pasif, tidak fokus, dan tidak termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran
51% - 75%	Sedang	Siswa menunjukkan peningkatan semangat, tetapi masih belum konsisten atau mudah teralihkan, Mulai mau mencoba menyelesaikan soal atau tantangan.
76% - 100%	Tinggi	Siswa mencapai semua 3 indikator siswa motivasi tinggi pembelajaran lebih aktif siswa suka menghadapi tantangan, dan siswa semangat mengikuti pembelajaran.

Referensi: Modifikasi dari Oktaviani (2017) dan Edu, Saiman, & Nasar (2021)

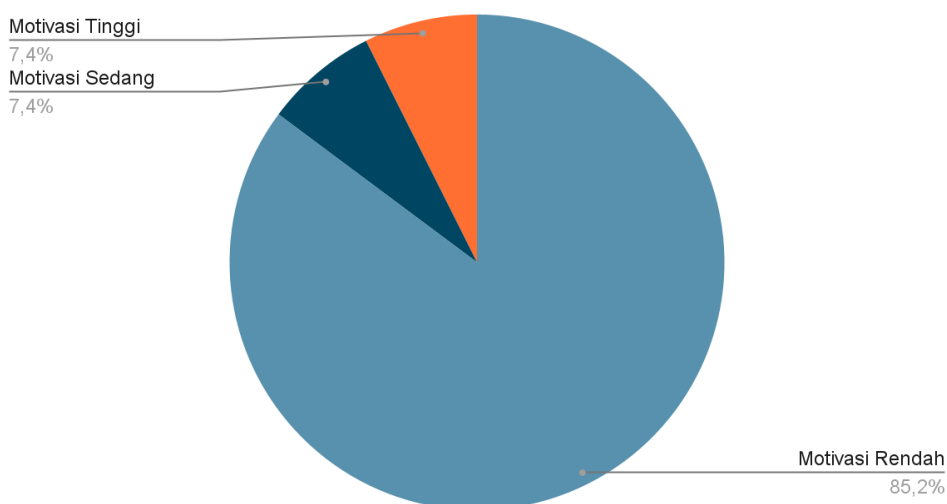
Penelitian ini menggunakan indikator keberhasilan jika minimal 75% dari total siswa (27 siswa) berhasil mencapai kategori motivasi belajar Tinggi. Kategori Tinggi ini ditunjukkan oleh persentase skor motivasi belajar sebesar 76% - 100%, yang merefleksikan bahwa siswa mencapai tiga indikator motivasi tinggi, yaitu semangat belajar, senang menerima tantangan, dan aktif dalam pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Gimkit. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Sebelum tindakan diterapkan, dilakukan pratindakan berupa pengukuran motivasi belajar siswa menggunakan angket yang sudah disusun. Hasil data awal (pratindakan) menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah seperti tercantum pada Gambar 1 berikut.

Persentase Motivasi Belajar Siswa pada Pratindakan



Gambar 1. Diagram Data Awal Persentase Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data diagram pada Gambar 1, motivasi belajar siswa Kelas V pada pratindakan masih berada pada kategori yang rendah, sebagaimana tercermin dalam diagram lingkaran. Mayoritas siswa, yaitu mencapai 85,2%, tergolong dalam kategori Motivasi Rendah. Sebaliknya, hanya 7,4% siswa yang menunjukkan tingkat motivasi belajar dalam kategori Tinggi. Rendahnya motivasi ini terkonfirmasi selama jalannya pratindakan, di mana pembelajaran dilakukan secara konvensional (ceramah) untuk mendapatkan gambaran kondisi awal yang autentik. Observer mencatat bahwa siswa yang tergolong dalam persentase motivasi rendah 85,2% cenderung pasif, kurang fokus, dan enggan berpartisipasi aktif dalam diskusi atau menjawab pertanyaan. Temuan pada pratindakan ini menjadi bukti yang kuat bahwa diperlukan intervensi segera melalui penerapan model pembelajaran inovatif pada Siklus I untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa.

1. Siklus I

Perencanaan Siklus I dilakukan dengan melakukan pembelajaran dengan fokus utama mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa karena 85,2% siswa berada dalam kategori Motivasi Rendah, sementara hanya 7,4% siswa yang berada dalam kategori sedang, 7,4% siswa yang berada dalam kategori tinggi. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Gimkit, Siklus I bertujuan untuk meningkatkan persentase motivasi belajar siswa Kelas V yang berada pada kategori Tinggi, serta secara signifikan mengurangi persentase siswa yang masih berada pada kategori Rendah. Hasil angket motivasi belajar pasca-tindakan pada akhir Siklus I menunjukkan perbaikan yang jelas dan terukur.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I berfokus pada penerapan Gimkit dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya dan gotong royong. Pembelajaran diawali dengan guru melakukan apersepsi yang mengaitkan materi keragaman budaya dengan pengalaman nyata. Motivasi intrinsik mulai terlihat ketika siswa merespon pertanyaan pemantik tentang pengalaman mereka berinteraksi dengan budaya lain. Terlihat ada 10 siswa yang antusias dalam menjawab pertanyaan. Kegiatan ini dilakukan dengan menerapkan platform Gimkit pada pembelajaran. Terlihat antusiasme siswa mulai memuncak dan rasa penasaran yang sangat besar ketika bermain Gimkit. Kondisi tersebut menunjukkan semangat belajar siswa yang merupakan salah satu indikator dari motivasi belajar siswa. Namun, yang terdeteksi adanya perubahan meningkat hanya 16 siswa dari 27 pada siklus ini. Hasil angket tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siswa pada Siklus 1

No.	Nama	Skor Motivasi	Kategori Motivasi
1	AM	0,71	Sedang
2	IQ	0,85	Tinggi
3	RY	0,63	Sedang
4	VI	0,68	Sedang
5	DR	0,73	Sedang
6	AN	0,61	Sedang
7	BS	0,9	Tinggi
8	CT	0,65	Sedang
9	DH	0,6	Sedang
10	EL	0,67	Sedang
11	FN	0,64	Sedang
12	GK	0,62	Sedang
13	HB	0,66	Sedang
14	ID	0,68	Sedang
15	JB	0,61	Sedang
16	KZ	0,58	Rendah
17	LK	0,53	Rendah
18	MN	0,59	Rendah
19	NP	0,51	Rendah
20	OB	0,45	Rendah
21	PC	0,48	Rendah
22	QG	0,55	Rendah
23	RA	0,52	Rendah
24	SD	0,57	Rendah
25	TE	0,54	Rendah
26	UB	0,56	Rendah
27	WY	0,69	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, terdapat 2 siswa dengan kategori motivasi tinggi, 14 siswa dengan kategori motivasi sedang, dan 11 siswa dengan kategori motivasi rendah. Rata-rata skor motivasi belajar siswa pada Siklus 1 ini adalah 67% sedangkan persentase siswa dengan motivasi Sedang adalah 60%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (60%) masih memiliki tingkat motivasi yang perlu ditingkatkan di siklus berikutnya. Meskipun Gimkit berhasil memotivasi mayoritas siswa, masih ada 11 siswa (40%) yang menunjukkan kecenderungan pasif. Motivasi yang muncul pada siswa ini masih bersifat sangat ekstrinsik (hanya terfokus pada kemenangan *game* atau skor) dan kurang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau menjawab pertanyaan pada Gimkit. Setelah tindakan diterapkan, terjadi peningkatan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan.

Tabel 3. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pratindakan dan Siklus I

Aspek Keberhasilan	Pratindakan	Siklus I	Keterangan
Persentase Siswa Motivasi Tinggi	2 Siswa (7,4%)	2 Siswa (7,4%)	Belum ada peningkatan jumlah siswa berkategori Tinggi.
Persentase Siswa Motivasi Sedang	2 Siswa (7,4%)	14 Siswa (51,8%)	Peningkatan signifikan (bertambah 12 siswa) menunjukkan keberhasilan dalam mengurangi kategori Rendah.
Persentase Siswa Motivasi Rendah	23 Siswa (85,2%)	11 Siswa (40,7%)	Penurunan signifikan jumlah siswa berkategori Rendah.

Berdasarkan Tabel 3, meskipun terjadi peningkatan persentase siswa dengan motivasi Sedang dan Tinggi menjadi sekitar 59,3% dari kondisi awal (14,8%), target 75% belum terpenuhi. Selain itu, masih terdapat beberapa kekurangan di Siklus I terlihat dari persentase siswa dengan motivasi Tinggi yang baru mencapai 7,4% pada akhir Siklus I. Angka ini masih jauh dari target 75%. Siswa dengan motivasi Sedang mencapai 51,8%, yang menunjukkan perbaikan tetapi belum optimal. Kekurangan ini disebabkan oleh kurangnya semangat yang terdeteksi selama pelaksanaan. Kedua, kualitas motivasi yang muncul pada siswa yang belum optimal tersebut masih bersifat sangat ekstrinsik; siswa hanya terfokus pada kemenangan, skor, atau hadiah dalam permainan, dan kurang terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, menganalisis jawaban, atau menjawab pertanyaan pemantik di luar konteks permainan Gimkit itu sendiri. Oleh karena itu, perlu dilanjutkan ke Siklus II.

2. Hasil Tindakan Siklus II

Fokus perbaikan pada Siklus II adalah memastikan semua siswa terlibat dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang aturan Gimkit. Perbedaan dengan Siklus I yaitu pada Siklus II ini dilakukan pada materi penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai.

Tabel 4. Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek Keberhasilan	Pratindakan	Siklus I	Keterangan
Persentase Siswa Motivasi Tinggi	2 Siswa (7,4%)	2 Siswa (7,4%)	Belum ada peningkatan jumlah siswa berkategori Tinggi.
Persentase Siswa Motivasi Sedang	2 Siswa (7,4%)	14 Siswa (51,8%)	Peningkatan signifikan (bertambah 12 siswa) menunjukkan keberhasilan dalam mengurangi kategori Rendah.
Persentase Siswa Motivasi Rendah	23 Siswa (85,2%)	11 Siswa (40,7%)	Penurunan signifikan jumlah siswa berkategori Rendah.

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 70,4% (dari 7,4% siswa berkategori Tinggi pada Pratindakan hingga 77,8% pada Siklus II). Persentase siswa motivasi tinggi mencapai 77,8%. Setelah dilaksanakan selama dua siklus, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena pada Siklus II, 77,8% siswa telah mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga penelitian dicukupkan pada Siklus II.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Gimkit berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Gimkit berhasil mengatasi masalah motivasi belajar rendah (yang pada awalnya mencapai 89%) karena mampu mengubah suasana kelas dari pasif dan berpusat pada guru menjadi interaktif, kompetitif, dan kolaboratif. Temuan penelitian ini konsisten dengan studi-studi terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi) seperti Gimkit efektif dalam menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Fadillah.A.F, & Sarah. N (2022) menegaskan bahwa gamifikasi, bahkan dalam pembelajaran jarak jauh, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dengan memunculkan interaksi yang dinamis. Mekanisme gamifikasi yang memanfaatkan elemen seperti kompetisi yang sehat dan umpan balik instan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa dan mengubah perspektif belajar dari kegiatan yang pasif menjadi pengalaman yang aktif dan menyenangkan (Sailer & Homner, 2020). Lingkungan belajar yang positif dan interaktif ini merupakan prasyarat utama untuk memicu motivasi intrinsik, karena memberikan siswa otonomi dan rasa kepemilikan dalam proses belajar mereka.

Selain menciptakan suasana kondusif, temuan ini juga sejalan dengan literatur yang mengaitkan gamifikasi dengan peningkatan hasil belajar siswa. Penerapan media evaluasi berbasis permainan, seperti yang disediakan oleh Gimkit, terbukti memberikan umpan balik formatif yang cepat dan berulang, yang penting untuk perbaikan dan penguasaan materi (Wang et al., 2021). Peningkatan hasil belajar yang terukur ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi melalui penguatan efikasi diri (*self-efficacy*) siswa. Ketika siswa melihat bukti nyata bahwa upaya mereka menghasilkan keberhasilan dan skor yang lebih baik, keyakinan mereka terhadap kemampuan diri untuk menguasai materi akan meningkat, dan ini adalah pendorong motivasi yang kuat untuk terus berupaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi Gimkit dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Tebas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada siswa dari kondisi awal (Pratindakan) hingga akhir tindakan (Siklus II). Pada Pratindakan, persentase siswa dengan kategori motivasi tinggi hanya 11% (2 dari 27 siswa). Pada Siklus I, persentase siswa dengan kategori motivasi tinggi meningkat menjadi 55.5%. Pada Siklus II, persentase siswa dengan kategori motivasi tinggi mencapai 81.5% (22 dari 27 siswa). Hasil pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa mencapai kategori motivasi belajar tinggi. Peningkatan ini didukung oleh peningkatan rata-rata skor angket motivasi yang berada dalam kategori Tinggi (76%-100%) dan peningkatan keaktifan partisipasi siswa di kelas. Penerapan Gimkit berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kompetitif, mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan merasa lebih termotivasi dalam mengerjakan tugas, yang secara langsung mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar yang teridentifikasi pada Pratindakan.

Berdasarkan keberhasilan penerapan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru disarankan untuk terus menggunakan Gimkit atau platform gamifikasi lainnya sebagai salah satu variasi media pembelajaran, tidak hanya untuk materi Pendidikan Pancasila, tetapi juga untuk mata pelajaran lain yang relevan. Sekolah hendaknya memberikan dukungan penuh terhadap pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran inovatif termasuk penyediaan fasilitas yang memadai (akses internet stabil, perangkat yang cukup) serta pelatihan berkelanjutan bagi guru.



DAFTAR PUSTAKA

- Afkarina, I., & FH, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, (2), 135–142. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i2.2000>
- Agustina, F., Rahmat, S., & Rosmiati. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPA*, (3), Hal 447-452. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1), 33–43. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK/article/view/42778>
- Mutmainnah, A., Panjaitan, R. L., & Sujana, A. (2025). Pengaruh Gimkit “PEBUFA” terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Bumi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (3), 175-184. <http://repository.upi.edu/id/eprint/136142>
- Nurdini, Setiadi.K., Fratiwi.N.J., Septiani.S., Hidayati.W,Purwanto.E., dkk. (2024) *Transformasi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka Belajar*. Serang banten: Sada Karunia Pustaka .<https://www.researchgate.net/publication/386267059>
- Putra, Y. R., & Setyaningsih, E. (2022). Implementasi Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (JPPD)*, 1(1), 1-10. [10.17509/jik.v19i1.42778](https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778)
- Putri, A. W. (2025). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Gimkit terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Banjarmasin*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. <https://digilib.ulm.ac.id/archive/digital/detailed.php?code=42546>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications. (Mengembangkan teori yang sangat berpengaruh mengenai motivasi intrinsik dan ekstrinsik).<http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/68858>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The surprising effectiveness of combining gamification and authentic tasks: A meta-analysis on pedagogical gamification. *Educational Research Review*, 30, 100326. [10.1007/s10648-019-09498-w](https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w)
- Sugianto, S. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Game Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2023/2024. *Skripsi*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Sunarti Rahman (2021) *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Prosiding SEMINAR NASIONAL: Gorontalo, 1 (1-14). <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Wang, J., Chen, T., & Zhao, Y. (2021). The impact of gamified learning on student motivation and learning outcomes in a higher education setting. *Education and Information Technologies*, 26(6), 7247–7266. [10.56442/ijble.v5i2.682](https://doi.org/10.56442/ijble.v5i2.682)
- Widayati, A., & Nita, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Sekolah Dasar (SENASSDRA)*, (1), 101–105. <http://eprint.unipma.ac.id/id/eprint/1199>