

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GIMKIT MATERI PERKALIAN KELAS V SEKOLAH DASAR

Friendha Yuanta<sup>1</sup>, Nur Listiana Dwi Hutami Suroso<sup>2</sup>, Diah Ayu Wulandari<sup>3</sup>,  
Dwi Nadila Anggraini<sup>4</sup>, Nadya Sapta Hermawan<sup>5</sup>, Yosepin Betssy Tomaso<sup>6</sup>  
<sup>1, 2, 3, 4, 5, 6</sup>Univertas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia  
Email: [www.friendha@gmail.com](mailto:www.friendha@gmail.com)

---

### Article History

Received: 13-01-2025

Revision: 22-01-2025

Accepted: 26-01-2025

Published: 27-01-2025

**Abstract.** This research focuses on the development of Gimkit-based quiz media that emphasizes the process of creative and collaborative learning. Gimkit is an online game that can create a fun classroom atmosphere and motivate students to learn in diversity materials. The type of research used in this study is Research and development (R&D) using the Multimedia Development Life Cycle development model. The stages carried out are concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The data collection techniques used are observation, questionnaires, and tests, while the data analysis techniques use qualitative and quantitative data analysis techniques. Research on the development of Gimkit-based interactive quizzes showed the results of media and material validation with a percentage of 89% stating that the Gimkit application is suitable for use as a learning medium. Thus, this Gimkit makes it easier for educators and students to explain the material and receive the material clearly and the learning goals can be achieved.

**Keywords:** Interactive Quiz, *Gimkit* Media, Multiplication

**Abstrak.** Penelitian ini berfokus pada pengembangan media kuis berbasis *Gimkit* yang menekankan proses dalam pembelajaran yang kreatif dan berkolaboratif. *Gimkit* adalah sebuah game online yang bisa menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan serta memotivasi belajar siswa dalam materi keragaman. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*. Adapun tahapan yang dilakukan adalah konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes, sedangkan pada teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian terhadap pengembangan kuis interaktif berbasis *Gimkit* menunjukkan hasil validasi media dan materi dengan presentase 89% yang menyatakan bahwa aplikasi *Gimkit* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian *Gimkit* ini mempermudah pendidik dan peserta didik dalam menjelaskan materi dan menerima materi dengan jelas serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

**Kata Kunci:** Kuis Interaktif, Media *Gimkit*, Perkalian

---

**How to Cite:** Yuanta, F., Suroso, N. L. D. H., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Tomaso, Y. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 920-926. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2575>

---

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya ilmu teknologi membuat media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar semakin maju dan canggih. Teknologi sangat berperan aktif dalam mendukung proses pembelajaran, menjadikannya lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu factor penting yang menentukan keberhasilan dalam proses menempuh pendidikan. Perubahan ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang dapat tercapai jika pembelajaran dirancang dan diterapkan dengan baik, sehingga mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik (Sumomba et al., 2024).

Melihat dari keterbatasan penggunaan media pembelajaran disekolah guru juga sering memberikan kuis melalui lembaran kertas sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam proses belajar mengajar, maka sudah saatnya media pembelajaran mulai ditingkatkan kualitasnya atau mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut selain dibutuhkan penyampaian yang baik juga dibutuhkan media yang tepat sebagai perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kata media berasal dari dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah “tengah”, “perantara” atau pengantar (Sumomba et al., 2024). Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk menyampaikan atau mengantarkan materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan. Menurut (Yuanta, 2020), dengan adanya media pembelajaran di sekolah membantu dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran adalah media pembelajaran *Gimkit*.

*Gimkit* merupakan salah satu platform digital yang digunakan untuk asesmen pembelajaran yang dapat diakses melalui smartphone atau laptop rahmawati & solfarina (Professionalism et al., 2025). Menurut Riley dalam (Nabilah et al., 2023) aplikasi *Gimkit* dapat diadaptasikan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk memperkuat literasi digital pada peserta didik sekolah dasar, *Gimkit* merupakan platform pendidikan online dengan format gaya pertunjukkan permainan untuk membantu peserta didik dalam meninjau materi pembelajaran secara kolaboratif. Dari beberapa uraian di atas *Gimkit* dapat diartikan sebagai media pembelajaran digital yang efektif, inovatif, dan mampu menjawab tantangan era teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Aplikasi *Gimkit* ini sangat cocok digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan materi perkalian sekaligus mempermudah peserta didik untuk memahami mata pelajaran matematika yang ada di sekolah dasar. Karena di sekolah dasar adalah awal dimana peserta didik mulai belajar tentang konsep dasar matematika yang nantinya akan dipelajari lebih dalam pada jenjang pendidikan selanjutnya serta digunakan dalam memecahkan masalah sehari-hari. Materi perkalian sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu siswa kelas V harus mempunyai dan menguasai kemampuan berhitung untuk menghadapi permasalahan yang ada dalam kehidupannya (Sihombing et al., 2023). Pengembangan media *Gimkit* dalam pembelajaran mampu membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan serta pembelajaran dikelas tidak membosankan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran menyusun, mendesain, dan mengimplementasikan kuis melalui platform *Gimkit* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika kompetensi dasar perkalian serta motivasi dan keterlibatan siswa untuk belajar perkalian dengan menggunakan media *Gimkit* semakin tinggi dan proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat menarik minat siswa dalam materi ini.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D atau *Research and Development*. menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, dan dapat dipertanggung jawabkan (Sumomba et al., 2024). Jadi dalam penelitian ini mengembangkan atau menyempurnakan kuis interaktif berbasis media pembelajaran *Gimkit*, yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*, karena model ini sesuai dengan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dan memiliki komponen yang dijelaskan secara detail. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi: konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*) pengujian (*testing*), distribusi (*distribution*). Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk atau media yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk atau media tertentu serta menguji validitas dan keefektifan suatu media tersebut dalam penerapan media pembelajaran (Sumomba et al., 2024).

Penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, angket, dan tes. Sedangkan pada teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada ahli validasi yaitu validator media dan materi. Teknik perhitungan dilakukan dengan menggunakan skala linier.

**Tabel 1.** Kategori skala linier

Penilaian	Skala Nilai
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

(Rosyid & Wonorahardjo)

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari ahli media, *Gimkit* untuk menghitung hasil angket siswa dalam pembelajaran ini yang menggunakan kuis berbasis *Gimkit*, dengan rumus:

$$p = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum X$  : Jumlah Keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item, (Rosyid & Wonohardjo)

Analisis hasil validasi oleh validator dan peserta didik menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil perhitungan skor dapat dideskripsikan sebagai berikut:

**Tabel 2.** Standar kelayakan produk/media

Rata-Rata Nilai	Klasifikasi	Kesimpulan
85% -100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 – 54%	Sangat kurang	Direvisi

(Rosyid & Wonohardjo)

## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil dari penilaian validator terhadap media pembelajaran *Gimkit* menunjukkan presentase 89%, maka media yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak. Penerapan *Gimkit* sebagai kuis yang digunakan pada materi perkalian sangat efektif dan memberikan respon yang baik dari peserta didik kelas V. Penggunaan aplikasi *Gimkit* sangat

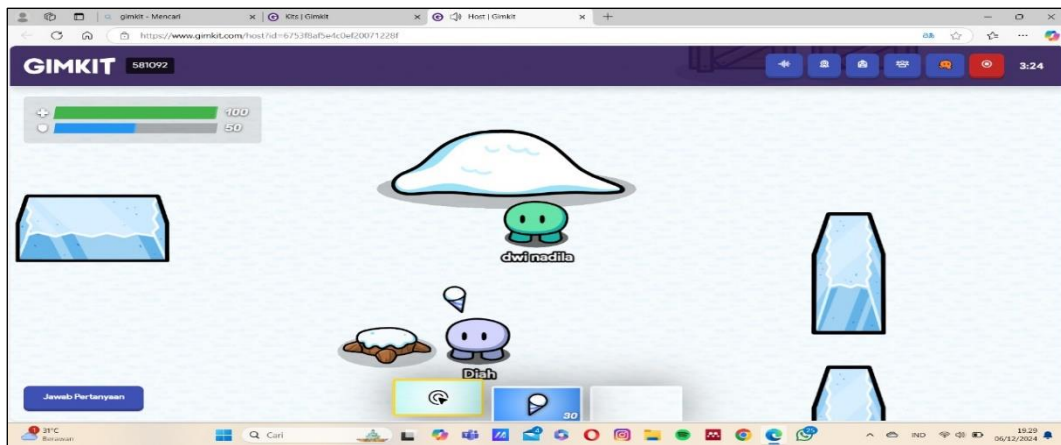
memudahkan peserta didik untuk menjawab semua soal yang telah disediakan dan mampu memberikan dorongan motivasi semangat untuk belajar perkalian (Agustina et al., 2024; Brillian et al., 2024).

Pengembangan media *Gimkit* yang berbasis online memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik, dan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih menarik juga tentunya. Berikut adalah tampilan awal aplikasi *Gimkit*.



**Gambar 1.** Tampilan awal permainan

Tampilan awalan siswa sebelum bermain, siswa memasuki laman *website Gimkit.com* dan diberikan arahan untuk memasukkan kode yang telah disediakan oleh pendidik sebelumnya.



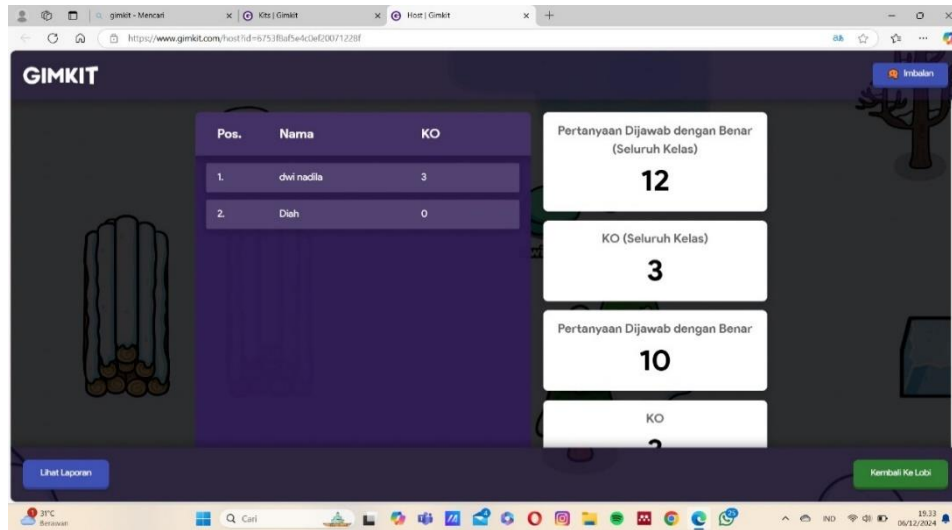
**Gambar 2.** Gameplay

Siswa telah masuk dalam permainan, siswa memiliki bola salju untuk menyerang pemain lain.



**Gambar 3.** Siswa mulai menjawab kuis

Selama permainan berlangsung siswa mengumpulkan bola salju, bola salju didapat apabila siswa telah menjawab kuis yang disediakan oleh pendidik dan dijawab dengan benar.



**Gambar 4.** Perolehan nilai menyerang musuh

Melibatkan siswa secara penuh dalam permainan dan menjawab soal ini merupakan keberhasilan sebagai pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran *Gimkit* serta pembelajaran lebih aktif. Penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran khususnya dalam materi perkalian di kelas V memberikan kemudahan bagi peserta didik dan membuat peserta didik mempunyai rasa ingin terus mencoba dan meningkatkan rasa percaya diri mereka untuk menjawab soal. Dalam hal ini pendidik mampu melaksanakan pengajaran yang efektif bagi peserta didik serta menambah penguasaan kompetensi dengan alat bantu pengembangan teknologi dan media yang telah dirancang olehnya Smaldino (Haryani et al., 2023; Kedah, 2023; Professionalism et al., 2025).

## KESIMPULAN

Penelitian terhadap pengembangan kuis interaktif berbasis Gimkit menunjukkan hasil validasi media dan materi dengan presentase 89% yang menyatakan bahwa aplikasi Gimkit ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan kuis berbasis *Gimkit* yang digunakan dalam media pembelajaran khususnya pada materi perkalian di kelas V memiliki banyak dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Gimkit* membantu guru dalam penyampaian materi sehingga materi yang disampaikan bisa diterima oleh siswa dengan baik, siswa dapat memahami dan mampu menjawab soal kuis dengan benar dan dengan adanya media pembelajaran *Gimkit* ini membuat siswa mempunyai rasa percaya diri dan rasa ingin

terus mencoba yang awalnya tidak suka dengan materi perkalian menjadi suka. dengan demikian aplikasi *Gimkit* ini sangat bermanfaat selain berfungsi sebagai alat penilaian untuk guru *Gimkit* bisa menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. oleh karena itu, kolaborasi antara pendidik, pengembang teknologi dan lembaga pendidikan sangat diperlukan untuk terus menciptakan inovasi yang relevan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran

## REFERENSI

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar.*
- Haryani, H., Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. F. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.33050/mentari.v1i2.250>
- Kedah, Z. (2023). Inovasi Penerapan Teknik Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Kampus Merdeka. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 133–143. <https://doi.org/10.33050/mentari.v1i2.259>
- Melita Sumomba, Abdul Hakim, & Farida Febriati. (2024). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii Di Ddi Alliritengae Maros. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 54–71. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12253>
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2548–6950.
- Professionalism, T., Hannan, H., Rosyid, A., & Wonorahardjo, S. (2025). *INOVASI PEMBELAJARAN IPS: PENGEMBANGAN GIMKIT PADA MATERI HINDU BUDHA KELAS VII Hofi Hannan Ar Rosyid \*, Surjani Wonorahardjo.* 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- Sihombing, J. M., Syahrial, S., & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 1003–1016. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1177>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>