

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME PEMBELAJARAN GIMKIT SNOWBRAWL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V

Febiola Natasya Simangunsong¹, Hizmi Wardani², Fita Fatria³, Herni Savana Br Tanjung⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Jl. Garu II, Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Email: febiolanatasya5@gmail.com

Article History

Received: 20-07-2025

Revision: 02-08-2025

Accepted: 06-08-2025

Published: 08-08-2025

Abstract. This classroom action research aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students in Natural and Social Sciences (IPAS) through the application of the interactive learning media Gimkit Snowbrawl. The research was conducted in two cycles, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the research were 25 fifth-grade students of UPT SDN 060817 Medan Kota. The instruments used included learning outcome tests, student activity observation sheets, and documentation. The results of the study showed a significant increase in learning outcomes and student engagement from cycle I to cycle II. In cycle I, learning completeness reached 64%, and increased to 88% in cycle II. These findings indicate that Gimkit Snowbrawl media is effective in improving learning outcomes and student engagement in IPAS learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Gimkit Snowbrawl, Learning Outcomes

Abstrak. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Gimkit Snowbrawl*. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas V UPT SDN 060817 Medan Kota. Instrumen yang digunakan mencakup tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan keterlibatan siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 64%, dan meningkat menjadi 88% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Gimkit Snowbrawl* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Gimkit Snowbrawl, Hasil Belajar

How to Cite: Simangunsong, F. N., Wardani, H., Fatria, F., & Tanjung, H. S. B. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Pembelajaran Gimkit Snowbrawl untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7296-7301. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3861>

PENDAHULUAN

Lanskap pendidikan di abad ke-21 terus berkembang, menuntut pendekatan inovatif untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang semakin dinamis. Di tengah era digital ini, metode pengajaran tradisional seringkali menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat dan keterlibatan siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V memiliki peran krusial dalam membentuk pemahaman holistik siswa tentang fenomena alam dan sosial yang saling terkait. Namun, kompleksitas materi dan tuntutan untuk mengembangkan kemampuan eksplorasi, investigasi, serta pengambilan keputusan seringkali memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode didaktik konvensional. Seiring dengan perkembangan teknologi, game edukasi muncul sebagai salah satu solusi yang menjanjikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Game edukasi tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Prensky, 2001). Gimkit adalah salah satu platform game berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan interaktif dan siswa dapat berpartisipasi dalam format permainan yang kompetitif. Gimkit Snowbrawl, sebagai salah satu mode permainan di Gimkit, menambahkan elemen strategi dan persaingan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran Hamari et al., (2016); Kebritchi et al., (2010). Namun, penelitian spesifik mengenai penerapan Gimkit Snowbrawl dalam konteks mata pelajaran IPAS kelas V di Indonesia masih terbatas. Pembelajaran berbasis game (*Game-Based Learning-GBL*) telah muncul sebagai pendekatan pedagogis yang menjanjikan, memanfaatkan kedekatan alami siswa dengan permainan digital dan kegemaran mereka akan hiburan interaktif. Pendekatan ini mengubah lingkungan belajar menjadi pengalaman yang aktif dan partisipatif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam proses konstruksi pengetahuan. Gimkit, sebagai salah satu platform GBL yang populer, telah mendapatkan pengakuan luas karena fitur-fitur interaktifnya yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi penguatan pembelajaran secara real-time. Platform ini menawarkan berbagai mode permainan yang dirancang untuk membuat pembelajaran terasa seperti permainan, bukan sekadar pelajaran, sehingga sangat menarik bagi siswa.

Pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar (SD) seringkali dianggap kompleks dan memerlukan pendekatan yang lebih konkret serta interaktif agar konsep-konsep abstrak dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Observasi awal di beberapa sekolah menunjukkan bahwa rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS berdampak pada rendahnya hasil belajar. Pembelajaran yang didominasi metode ceramah dan kurangnya media yang menarik disinyalir menjadi penyebab utama. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game pembelajaran Gimkit Snowbrawl dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V UPT SDN 060817 Medan Kota.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran interaktif Gimkit Snowbrawl pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V di UPT SDN 060817 Medan Kota. Model PTK yang digunakan mengacu pada desain dari Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan/observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Hasil penelitian dianalisis berdasarkan nilai hasil belajar siswa, persentase ketuntasan, serta observasi aktivitas belajar siswa pada setiap siklus.

HASIL

Siklus I

Guru menyusun RPP berbasis Gimkit, menyiapkan soal, dan lembar observasi, lalu dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan Gimkit Snowbrawl dan nampak bahwa beberapa siswa tampak belum terbiasa sehingga banyak siswa antusias, tetapi masih ada yang pasif. Adapun hasil belajar pada siklus I bahwa pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Gimkit Snowbrawl* dalam bentuk permainan kuis kelompok. Guru masih mengenalkan cara kerja permainan, sehingga beberapa siswa tampak masih kurang familiar.

Tabel 1. Hasil belajar siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	16	64%
Belum Tuntas (< 75)	9	36%
Rata-rata Nilai	-	71,4

Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa menunjukkan keaktifan dalam menjawab kuis, namun beberapa masih pasif dan membutuhkan bimbingan. Faktor utama penyebab ketidaktuntasan adalah belum terbiasanya siswa menggunakan media digital interaktif sehingga Guru perlu memberikan pelatihan singkat dan membentuk kelompok belajar.

Siklus II

Guru memperbaiki RPP, siswa diberi pelatihan penggunaan Gimkit, dan dibentuk kelompok heterogen lalu dalam pelaksanaan pembelajaran siswa lebih aktif dan percaya diri serta siswa sangat antusias dan partisipatif. Pada siklus II ini, pembelajaran diperbaiki dengan memberikan tutorial penggunaan *Gimkit* sebelum pembelajaran, membagi kelompok secara heterogen, dan menyisipkan unsur kompetisi yang lebih kuat.

Tabel 2. Hasil belajar siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	22	88%
Belum Tuntas (< 75)	3	12%
Rata-rata Nilai	-	81,2

Hasil observasi menunjukkan siswa lebih aktif, terlibat dalam diskusi kelompok, serta memiliki semangat belajar yang tinggi karena suasana pembelajaran lebih menarik dan kompetitif sehingga hasil belajar meningkat dan kegiatan berjalan efektif

DISKUSI

Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa penerapan *Gimkit Snowbrawl* memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari 64% menjadi 88%, dan rata-rata nilai naik dari 71,4 menjadi 81,2. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka.

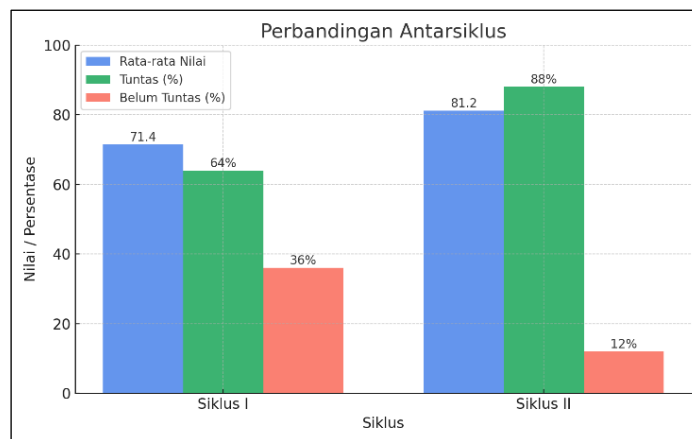
Pada siklus I, beberapa siswa belum terbiasa menggunakan media digital, sehingga mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar. Namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, siswa lebih memahami cara penggunaan *Gimkit*, lebih percaya diri, dan menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keterlibatan aktif siswa selama bermain kuis dalam *Gimkit Snowbrawl* mendorong mereka untuk berpikir cepat dan menjawab soal dengan semangat kompetitif. Ini sejalan dengan pendapat Prensky (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik belajar siswa. Selain itu, aspek kolaboratif dalam permainan juga mendukung pendekatan konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan *Gimkit Snowbrawl* bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Tabel 3. Perbandingan antarsiklus

Siklus	Rata-rata Nilai	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
Siklus I	71,4	64%	36%
Siklus II	81,2	88%	12%

Berdasarkan tabel 3, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siklus I dan siklus II, baik dari segi rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit Snowbrawl dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Untuk memperjelas peningkatan pada tabel di atas, berikut disajikan grafik perbandingan antarsiklus yang menggambarkan perkembangan rata-rata nilai, persentase ketuntasan, dan jumlah siswa yang belum tuntas:

**Gambar 1.** Perbandingan antarsiklus

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa meningkat dari 71,4 menjadi 81,2. Begitu pula dengan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat secara signifikan dari 64% menjadi 88%, sementara persentase siswa yang belum tuntas menurun dari 36% menjadi 12%. Data ini mendukung kesimpulan bahwa penerapan *Gimkit Snowbrawl* memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Gimkit Snowbrawl* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPT SDN 060817 Medan Kota pada mata pelajaran IPAS. Ketuntasan belajar meningkat dari 64% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Selain itu, media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kompetitif, dan mendorong siswa untuk berpikir cepat serta

bekerja sama dalam kelompok. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada hasil kuantitatif melalui nilai tes, tetapi juga secara kualitatif melalui perubahan sikap siswa yang lebih antusias dan percaya diri. Media seperti *Gimkit Snowbrawl* juga memberikan alternatif pembelajaran yang adaptif terhadap gaya belajar siswa abad ke-21 yang akrab dengan teknologi. Inovasi seperti ini sangat diperlukan untuk menjawab tantangan pembelajaran yang semakin kompleks dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

REFERENSI

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives, Handbook I: The cognitive domain*. David McKay Co Inc
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii, USA
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Learning: A Meta-Analysis. *Computers & Education*, 55(3), 850-863.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1992). *The action research planner*. Victoria: Deakin University.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering For Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind In Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press