



PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *GIMKIT* BERBASIS *WEB* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 158 PALEMBANG

Anisa Ramadanti^{1*}, Kabib Sholeh², Sylvia Lara Syaflin³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: anisaramadanti57@gmail.com, habibsholeh78@gmail.com, sylvialaras@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5411>

Abstrak

Motivasi belajar adalah salah satu faktor pemicu keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 158 Palembang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dengan menggunakan desain *posttest control group*. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian telah melalui *expert judgement* dan uji coba dengan nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,735 sehingga dinyatakan reliabel. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 80 dan kelas kontrol sebesar 70. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa indikator motivasi belajar dengan tingkat pencapaian tertinggi terdapat pada aspek adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan persentase 88% sedangkan indikator dengan tingkat pencapaian terendah terdapat pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil dengan presentase sebesar 68%. Uji independent *sample t-test* memperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 158 Palembang. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi *Gimkit* Berbasis *Web*, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan belajar yang dilakukan dengan sengaja, cermat, terencana dan diwariskan secara turun-temurun melalui pengajaran dan juga usaha sadar yang mengakibatkan manusia dari tidak tahu menjadi tahu (Litfiah and Dodi 2023). Selain itu pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka guna mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang kuat, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat (Desi et al. 2022). Melalui Pendidikan individu dibentuk menjadi manusia yang berpengetahuan, berkarakter, dan bertanggung jawab.

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam menanamkan pemahaman tentang lingkungan alam dan kehidupan sosial sebagai bekal dasar bagi perkembangan pengetahuan dan karakter peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang disajikan secara terpadu (Nihayatul Fadlilah et al. 2024). IPAS membimbing peserta didik untuk mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial secara terintegrasi, tidak dipisahkan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Hasibuan 2025). Dengan demikian, pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menjadi sarana penting dalam mengintegrasikan ilmu alam dan ilmu sosial secara terpadu, sehingga peserta didik mampu memahami fenomena secara menyeluruh serta mengembangkan pengetahuan dan karakter yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.



Pendidikan dalam era society 5.0 dianggap sebagai kebutuhan esensial yang harus terpenuhi agar manusia dapat mencapai perkembangan, kemajuan, dan kesejahteraan (Nadeak 2024). Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan daya tarik belajar siswa karena menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan (Febriani et al. 2023). Banyak sekolah dan guru yang mulai memanfaatkan media dan aplikasi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terutama di Pendidikan Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada tanggal 25 April 2026 di SD Negeri 158 Palembang, peneliti menemukan kurangnya motivasi belajar siswa pada materi “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh” pada kelas VA, diperoleh presentase sebesar 62% yang berada pada kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa pada kelas VA pada pembelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran juga belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Lestari Diah Anggaraini, S.Pd., Gr. Pada tanggal 25 April 2026 adapun rendahnya motivasi belajar pada indikator dapat dilihat dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), hal tersebut ditunjukkan oleh keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang masih relatif terbatas, baik dalam kegiatan bertanya dan menyampaikan pendapat. Kemudian perhatian siswa terhadap penjelasan guru juga belum sepenuhnya konsisten sehingga siswa masih memerlukan arahan, dorongan, dan pendampingan dari guru agar lebih aktif, percaya diri, serta memiliki semangat belajar yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa, memiliki fungsi sebagai pendorong untuk pencapaian dalam proses pengetahuan (Rahman & Sunarti, 2021). Motivasi dapat mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan Pendidikan (Utami et al. 2024). Seseorang cenderung mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan apabila terdapat dorongan intrinsik atau keinginan yang kuat untuk belajar dalam dirinya.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa penelitian yaitu, Nutrisa et al. (2025) yang menemukan bahwa minat belajar dan hasil evaluasi peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar masih rendah akibat penggunaan metode pembelajaran dan evaluasi yang cenderung monoton, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan temuan tersebut, Mutmainnah et. al (2025) juga mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah akibat penggunaan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi telah menunjukkan kemajuan yang sangat cepat, sehingga menimbulkan transformasi besar dalam berbagai bidang kehidupan sosial. Pada sektor Pendidikan, salah satu inovasi teknologi yang menonjol adalah media pembelajaran. Media ini memainkan peran krusial dalam membantu guru menyampaikan materi pelajaran, memupuk kemampuan berpikir kreatif pada siswa, dan mempertahankan minat mereka sepanjang proses belajar mengajar (Azzahra and Pramudiani 2022). Era revolusi 4.0 ini menghadirkan tantangan bagi para pendidik agar dapat mengoptimalkan teknologi sebagai alat pembelajaran yang inovatif, efektif, serta efisien.

Berdasarkan paparan di atas penggunaan media pembelajaran berbasis game, seperti *gimkit* menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar (Maysyarah et al. 2025). *Gimkit* sebagai *platform* pembelajaran interaktif, memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kuis yang menyenangkan, dimana mereka bersaing dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Oleh karena itu, peneliti memilih media kuis interaktif yaitu *gimkit* sebagai alternatif yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.



Pemilihan variabel ini didukung dari beberapa jurnal penelitian, yakni: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Maulida, Nurasiah, and Amalia 2025). Hasil dari penggunaan model TGT berbantu media gimkit memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Sarah & Alwi 2025) dengan hasil penelitian implementasi gimkit sangat baik. Skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan gimkit) meningkat secara signifikan. Ketiga, penelitian yang telah dilakukan oleh (Agustina, Rienovita, and Emilzoli 2024) hasil uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata 100% (sangat efektif). Respon peserta didik terhadap media mencapai 94% (sangat menarik).

Dari beberapa penelitian yang terdahulu, terdapat beberapa perbedaan yang menjadi daya pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagian besar penelitian lebih difokuskan mengenai penggunaan *gimkit* yang masih berorientasi pada mata pelajaran umum serta pencapaian hasil belajar kognitif, sedangkan penerapannya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar yang berfokus pada materi “Bagaimana kita hidup dan bertumbuh” masih relatif terbatas. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian yang menunjukkan perlunya kajian mengenai penggunaan *gimkit* yang menitik beratkan pada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD.

Berdasarkan paparan di atas penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* di lingkungan Sekolah Dasar, khususnya di SD Negeri 158 Palembang perlu dilakukan didalam proses pembelajaran. Pada era digital penerapan media berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gimkit* Berbasis *Web* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 158 Palembang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran sejauh mana aplikasi *gimkit* berbasis *web* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu), karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah Posttest Only Control Group Design, yaitu melibatkan dua kelompok, terdiri atas kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi *Gimkit* berbasis *web* dalam pembelajaran IPAS dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan aplikasi *Gimkit*. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan angket (posttest) untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan aplikasi *Gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 158 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA dan kelas VB dengan jumlah keseluruhan 57 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling) karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas VA yang berjumlah 28 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB yang berjumlah 29 siswa dijadikan sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan motivasi belajar siswa. Angket digunakan sebagai instrumen utama dalam mengukur motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa profil sekolah, daftar nama siswa, serta dokumentasi selama proses penelitian.

Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno, yaitu (1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2)



adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas melalui expert judgement, kemudian diuji coba kepada responden di luar sampel penelitian. Hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha memperoleh nilai sebesar 0,735, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics versi 29. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene. Setelah data memenuhi asumsi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Gimkit berbasis web terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Setelah mendapatkan data nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilanjutkan dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol itu normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas yaitu dengan uji *Lilliefors* dengan menggunakan SPSS 29. Kemudian hasil dari data kedua kelas tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Siswa	Posttest Kelas Eksperimen	.111	28	.200*	.976	28	.424
	Posttest Kelas Kontrol	.161	29	.053	.926	29	.119

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Olah Data Primer, 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas data peneliti dengan menggunakan uji *Kologmornov-Smirnov*, diperoleh nilai sig. untuk perhitungan *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,200 > 0,05. Kemudian diperoleh nilai sig perhitungan *posttest* pada kelas kontrol sebesar 0,053 > 0,05. Sesuai dengan syarat uji normalitas maka dapat disimpulkan bahwa nilai data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu pengujian statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari dua atau lebih kelompok penelitian memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Pengujian homogenitas perlu dilakukan karena menjadi salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, khususnya pada uji-t. Apabila data yang diuji menunjukkan varians yang homogen, maka asumsi kesamaan varians telah terpenuhi sehingga analisis statistik dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* (*Levene Statistic*) yang dibantu dengan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 29. Penggunaan uji *Levene* bertujuan untuk mengetahui tingkat keseragaman varians antar kelompok data penelitian. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data



dinyatakan tidak homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.342	1	55	.561
	Based on Median	.560	1	55	.457
	Based on Median and with adjusted df	.560	1	54.944	.457
	Based on trimmed mean	.344	1	55	.560

(Sumber: Olah Data Primer, 2026)

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas data pada tabel 4.10 dengan menggunakan SPSS 29 diatas, data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi pada *based on mean* $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan nilai siswa kelas eksperimen dan kontrol didapatkan hasil sig $0,561 > 0,05$ yang berarti bahwa kedua sampel memiliki varians sama (homogen).

Uji Hipotesis

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Setelah melakukan uji prasyarat dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis yang diajukan dapat diterima ataupun ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independent sampel t-test* yang berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang tidak saling berhubungan (*independen*). Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika (Sig.) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak sedangkan jika sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berikut adalah keterangan mengenai H_0 dan H_a :

- H_0 : Tidak ada pengaruh aplikasi *gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa kelas V.
- H_a : Ada pengaruh aplikasi *gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa kelas V.

Setelah hasil belajar siswa *posttest* diolah data dengan program SPSS versi 29, maka berikut adalah hasil output uji hipotesisnya:

Tabel 3. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Significance One-Sided p	Significance Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	.342	.561	8.691	55	<.001	<.001	6.457	.745	4.982	7.968
	Equal variances not assumed			8.669	53.301	<.001	<.001	6.475	.747	4.977	7.973

(Sumber: Olah Data Primer, 2026)



Berdasarkan tabel di atas hasil analisis uji hipotesis nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji-t dengan berbantuan SPSS 29, maka diperoleh hasil sig.(2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang.

Pembahasan

Pada pembahasan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS) di SD Negeri 158 Palembang. Penelitian ini memiliki 57 sampel, 28 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan 29 siswa yang terdiri dari kelas kontrol. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas VA dan VB. Pada saat penelitian kelas eksperimen diberikan *treatmen* menggunakan aplikasi *gimkit* berbasis *web* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Untuk kelas kontrol merupakan kelas yang pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak diberikan *treatmen* atau perlakuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan ditemukan adanya permasalahan motivasi belajar siswa yang masih tergolong rendah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 158 Palembang. Permasalahan tersebut terlihat dari kurangnya antusias siswa saat mengikuti pembelajaran, siswa cenderung pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, serta masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan. Karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh motivasi dan antusias belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, diterapkan aplikasi *gimkit* berbasis *web*. Penggunaan *gimkit* dipilih karena merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar lebih interaktif, menyenangkan dan kompetitif.

Hasil Data Penelitian

Berdasarkan hasil pengelolaan angket pada penelitian ini diperoleh hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dilihat dari hasil angket diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen 80, sedangkan rata-rata pada kelas kontrol yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kemudian berdasarkan hasil analisis indikator motivasi belajar pada kelas eksperimen, indikator yang memperoleh presentase tertinggi 88% yaitu indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Tingginya indikator tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *gimkit* berbasis *web* sebagai kuis interaktif. Sementara indikator dengan presentase terendah sebesar 68% adalah indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil. Meskipun memperoleh presentase yang rendah, indikator tersebut masih berada pada kategori baik.

Sedangkan pada kelas kontrol hasil analisis indikator motivasi belajar pada indikator adanya keinginan dan kebutuhan dalam belajar memperoleh presentase 75%. Adanya harapan dan cita-cita masa depan dengan presentase 75%, adanya hasrat dan keinginan berhasil memperoleh presentase sebesar 70%, adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 68%, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan presentase 75% dan yang terakhir adanya penghargaan dalam belajar dengan presentase 70%. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap indikator motivasi belajar pada kelas kontrol berada pada kategori sedang meskipun terdapat beberapa indikator yang memperoleh presentase lebih tinggi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mutmainnah, Panjaitan, dan Sujana (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *gimkit* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan *gimkit* mencapai 87,44 dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.



Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmi dan Rayhana (2022) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar dengan persentase mencapai 82,20%. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menarik dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang interaktif juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam setiap kegiatan belajar. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memperoleh persentase tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa semakin menarik kegiatan pembelajaran yang diberikan, semakin tinggi pula motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Analisis Data Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $0,200 > 0,05$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian hasil uji normalitas pada kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,156. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $0,053 > 0,05$ sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,600. Nilai tersebut menunjukkan bahwa $0,561 > 0,05$ sehingga data kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *independent sampel t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $<0,001$ yang lebih kecil dari 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak atau terdapat pengaruh yang sangat signifikan. Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai aplikasi *gimkit* berbasis *web* terdapat motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang, dinyatakan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori (Uno, h.10 2016) yang menyatakan bahwa salah satu indikator motivasi belajar adalah adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang menarik dalam belajar mampu meningkatkan perhatian keterlibatan, dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. belajar.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Maulida et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media *gimkit* efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Mutmainnah et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *gimkit* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian lainnya oleh Brillian et al. (2024) juga menyatakan bahwa *gimkit* mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain yang turut mendukung dilakukan oleh (Azrani et al. 2025), hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan *gimkit* sebagai media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar. Temuan ini memperkuat argument bahwa aplikasi *gimkit* berbasis *web* dapat meningkatkan motivasi belajar. Relevansi penelitian ini terletak pada kesamaan pembelajaran dengan aplikasi *gimkit* yang menekankan terhadap motivasi belajar siswa, sehingga memberikan landasan teoritis bahwa aplikasi *gimkit* berbasis *web* memiliki potensi serupa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Dukungan relevan lainnya berasal dari penelitian (Rifka et.al 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *gimkit* dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan kolaboratif. Kemudian siswa lebih mudah memahami materi dan menunjukkan hasil evaluasi yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif seperti *gimkit* sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan menyenangkan.



Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang mendukung efektivitas aplikasi *gimkit* berbasis *web* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian implementasi aplikasi *gimkit* berbasis *web* memiliki beberapa tantangan dalam penelitian seperti keterbatasan perangkat pembelajaran seperti, *proyektor*, *smart tv* atau jaringan internet.

Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang. Penggunaan media pembelajaran tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendorong siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *gimkit* berbasis *web* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 158 Palembang yang dibuktikan melalui hasil uji-t (Independent Sample T-test) dengan nilai signifikansi $> 0,001$ lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan Gimkit dan yang tidak menggunakan. Kemudian indikator motivasi belajar tertinggi berada pada aspek kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dengan persentase sebesar 88%, yang menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran dikemas secara interaktif dan menarik. Hasil ini sejalan dengan teori Uno (2019) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh daya tarik pembelajaran serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Tresna Hamidah, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli. 2024. "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(4):1475–84. doi: 10.53299/jppi.v4i4.766.
- Aisya, Magfira, Irfan Muhammad, and Rahman Abdul. 2023. "Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ips Pada Guru Kelas V Sd Negeri Aroepala Kota Makassar."
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, Kamaluddin Abunawas, Muhammadiyah Makassar, Islam Negeri, and Alauddin Makassar. 2023. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Penelitian." 14(1):15–31.
- Amirah, Nadiratul, and Herman Nirwana. 2025. "Konsep Dan Penerapan Motivasi Dalam Belajar." 02(June).
- Ariani, Rifa, and Miftahul Mahrus. 2025. "*Alacrity : Journal Of Education*." 5(1):681–92.
- Azizah, Nur. 2025. "Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar." 9:6637–43.
- Azrani, Laurasya, Rasya Sabella Putri, Amanda Salma Nurhaliza, Arlita Muthia Maisyani, Wafa Naisya Sabila, and Hafiziani Eka Putri. 2025. "Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement ." 8(12):8290–8305. doi: 10.56338/jks.v8i12.9641.
- Azzahra, Marsya Dara, and Puri Pramudiani. 2022. "Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas V Di Sekolah Dasar." 06(03):3203–13.
- Badriah, Siti. 2025. "Peran *Self-Determination* Dalam Meningkatkan Ketekunan Belajar Mahasiswa Di Era Digital."
- Brilliant, Ian, Budyartati Sri, and Yanto Ari Nofri Eka. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar." 3(3):610–18.
- Damanik, Natalia Br, and Sri Mariya. 2023. "Efektivitas Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Kuis Interaktif Pada Pembelajaran Posisi Strategis Indonesia Sebagai Poros Maritim Dunia Di



- SMAN 2 Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3):22944–51.
- Dedi, Wahyudi, Jamaluddin Idris, and Abidin Zainal. 2023. “Tren Dan Isu Penelitian Uji-t Dan Chi Kuadrat Dalam Bidang Pendidikan.” 4:182–96.
- Desi, Pristiwanti, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, and Dewi Sari Ratna. 2022. “*Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.” 4:7911–15.
- Drs.Rudi Susilana, M. Si. 2024. “Keterkaitan Antara Masalah,Teori Dan Hipotesis.” *Jurnal Pendidikan Rokania* 9:18.
- Edwin, Rafiza, Mahendra Wahyu Prihantoro, Arif Wibawadi Agus Tri Widiyanto, Diinun Hanafi, Fajar Tri Hartanto Fernando Hergiera P, Fandi Aziz, and Imam Suharjo Amin Fahrudin, Eko Junianto. 2020. *ONLINE BERBASIS WEB*.
- Eka, Oktayani, Andrini Putri, Ikhsan Al Firman M, and Abdurrahmansyah. 2025. “Online Journal System :” *Analisis Motivasi Belajar Siswa Di Era Kurikulum Merdeka* 5(1):28–36.
- Febriani, Armi, Yatul Azizah, Noki Satria, Desi Armi, and Eka Putri. 2023. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik.” 3(01).
- Febry, Sulistianingrum Angellyca, Suparman Tarpan, and Anwar Solahudin Aang. 2024. “Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.” *Concept and Communication* null(23):301–16. doi: 10.15797/concom.2019..23.009.
- Fernando, Yogi, Universitas Islam, Negeri Sjech, M. Djamil Djambek, Popi Andriani, Universitas Islam, Negeri Sjech, M. Djamil Djambek, Hidayani Syam, Universitas Islam, Negeri Sjech, and M. Djamil Djambek. 2024. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” 2(3):61–68.
- Fitri, Anisa, Rani Rahim, Nurhayati, Aziz, Sadrack Luden Pagiling, Irnawaty Natsir, Anis Munfarikhatin, Daniel Nicson Simanjuntak, Kartini HUatgaol, and Nanda Eska Anugrah. 2023. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*.
- Hamzah.B.Uno. 2016. *Teori Motivasi&Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Ed,1, Cet. edited by E. Junwinanto. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, Abrizal. 2025. “Analisis Integrasi Materi IPAS Dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9(2):19117–25.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. 2023. “Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4:981–90. doi: 10.37680/almikraj.v4i1.4273.
- Julyanti, Eva. 2021. “Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 7(1):7–11. doi: 10.36987/jpms.v7i1.1942.
- Kurniasari, Dwiga, Shinta Puspitasari, Ridwan Ramadhan, Siska Sukma Ayu, Yosepa Juliana Sihombing, and Nurdian Susilowati. 2025. “Pengaruh Penerapan Game Gimkit Terhadap Kemampuan Analitik, Keterlibatan Dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa.” *Ainara Journal* 6(3):393.
- Lee, You-kyung, Yuanyuan Yue, Tony Perez, and Lisa Linnenbrink-garcia. 2025. “Dweck’s Social-Cognitive Model of Achievement Motivation in Science.” 1–27. doi: 10.1016/j.lindif.2024.102410.Dweck.
- Litfiyah, Azzahrah, and Irawan Dodi. 2023. “Pengertian : Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI).” doi: 10.00000/pjpi.xxxxxxxx.
- Machali, Imam. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Marsabila, Nabila, Tresa Lonika, and Atria Baluari. 2022. “Motivasi Belajar Siswa Jenis Dan Cara Meningkatkannya.” *JBES: Journal of Biology Education and Science* 2(2):135–40.
- Maulida, Sonya Iklima, Iis Nurasiah, and Arsyi Rizqia Amalia. 2025. “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Gimmkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” 11(April):482–94.
- Maysyarah Siti, Kuswandi Dedi, Fadhli Muhibuddin. 2025. “Penerapan Blended Learning Berbasis



- Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa.” *Penerapan Blended Learning Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Belajar Siswa* 24(1):234–45.
- Misbahuddin, Muhammad, Susanti Sufyadi, and Sulisty Rini. 2025. “Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran.” 8:9610–15.
- Mohammad, Suryawinata. 2019. *Pengembangan Aplikasi Berbasis Web*. Cetakan Pe. edited by S. B. Septi and M. T. M. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA PRESS.
- Musparidin Larosa and Netti Kariani Mendrofa. 2023. Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Aeoj: *Academy of Education Journal*. 14:02
- Mutmainnah, Aina, and Atep ;Panjaitan,lichteria, Regina: Sujana. 2025. “Pengaruh Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Bumi Aina.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(September).
- Nadeak, Hasanah. 2024. “Transformasi Dunia Pendidikan Pada Era Industri 5 . 0 Di Indonesia.” 4:1188–95.
- Nasution, Husaini, and Sri Murhayati. 2025. “Pengembangan Asumsi Dalam Penelitian Kualitatif.” 9:13029–36.
- Nihayatul Fadlilah, Umami, Imaniar Purbasari, Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus, Jl Lkr Utara, Kayuapu Kulon, Kec Bae, Kabupaten Kudus, and Jawa Tengah. 2024. “Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa Kelas V.” *Journal on Education* 06(03):16314–21.
- Novia, Dwi, Al Huseini, Andre Rangga Gintara, and Ghina Firdha Nabila. 2025. “Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Penelitian: Studi Kasus Dan Aplikasinya.” 9(2011):829–39.
- Nurtisa, Amelia. 2024. “No Title.” *Penggunaan Gimmkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar* 10(September).
- Rahman Sunarti. 2021. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar* (November):289–302.
- Rifka Alkhilyatul Ma’rifat, I Made Suraharta, Iryanto Irvan Jaya. 2024. “PENGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR.” 2:306–12.
- Sarah, Putri, and Nur Azmi Alwi. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Di Kota Bukittinggi.” 9:13191–98.
- Sembiring, Tamaulina Br., Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahyadi. 2023. *Buku Ajar Penelitian (Teori Dan Praktik)*.
- Sinha, Kaushik, and Debalina Sinha Jana. 2024. “The Role of JavaScript Frameworks in Performance Optimization : A Comparative Study.” 10(3):16–23.
- Siti, Romadona, Junista senja Silvia, and Gunawan Ahmad. 2025. “Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara, Dan Kuesioner.” 3(1):39–47.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edisi ke.2. edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, Maria, and Eva Oktaviana. 2024. “Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,,” *Jurnal Basicedu* 8(1):601–14.
- Utami, Difa Sri, Syifa Aulia Putri, Ahmad Suriansyah, and Celia Cinantya. 2024. “Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.” 2071–82.