

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan media Gimkit dalam peningkatan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di kelas II A MIN 5 Pesisir Selatan, bahwa dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, yaitu sebesar 51,11 pada tahap pretest menjadi 71,61 pada tahap posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 20,50 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media Gimkit.
2. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media Gimkit. Selanjutnya, hasil uji effect size menunjukkan nilai Cohen's d sebesar 2,909 yang termasuk dalam kategori sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas II A MIN 5 Pesisir Selatan pada mata pelajaran PPKn.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

3. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk menggunakan media Gimkit sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn. Penggunaan media Gimkit dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, pendidik perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran dan memastikan ketersediaan sarana pendukung, seperti laptop, infocus, dan jaringan internet agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

4. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan mengikuti kegiatan menggunakan media Gimkit dengan antusias. Keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran diharapkan dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media Gimkit pada materi PPKn yang berbeda atau

pada mata pelajaran lain. Penelitian selanjutnya juga dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan menggunakan desain penelitian dengan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan media Gimkit dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-ishmah, Qonita, Sasi Kirana Aljupri, Anisa Sapera Romdani, et al. 2023. Peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di the role of interactive multimedia in civics learning hasil dan pembahasan .3(2).
- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). Pengaruh media pembelajaran Macromedia Flash terhadap hasil belajar siswa (studi quasi eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 3). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 8(1).
- Afkarina, I., & FH, Y. (2025). Inovasi media pembelajaran interaktif Gimkit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal PETISI*, 6(2), 135–140.
- Alamsyah, K., Setiantoro, W. T., Oeleu, J. J., Faisal, & Utami, A. K. (2024). Analisis program layanan pemesanan perjalanan digital pada aplikasi Agoda dengan metode skala Likert. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 3(2), 864–872.
- Almaghfiroh, Z. A., & Darmawan, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar siswa tingkat madrasah tsanawiyah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(1), 18–28.
- Alzahra, S., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Peran media digital Gimkit dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta. *JIC Nusantara*, 2(2).
- Astuti, A. T., Arafat, Y., & Murjainah. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Papan Sumber Daya Alam terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(2). <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i02.3180>
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 352–359.

- Aulia, E., & Yarshal, D. (2025). Pengembangan instrumen penilaian berbasis game edukatif berbantuan Gimkit pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V. *Jurnal Mudabbir*, 5(2), 4479–448
- Azzahra, R., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2025). The education innovation process: Decision, diffusion, and dissemination. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(9B), 118–125.
- Badung, R., & Dollo, A. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa Kota Parepare. *Tautologi: Journal of Mathematics Education*, 2(1), 29–33.
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative learning sebagai strategi penanaman karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 166–174.
- Basit, Abdul. 2022. “Efektivitas Model Pembelajaran STAD Saat Transisi Pembelajaran Daring ke Luring di Kelas V SDN 15 Anduring Kota Padang.” *Islamic Elementary Education Journal*, Vol. 1, No. 2, 89–110
- Cahyaningrum Sasongko, D. A., Hermawan, J. S., Perdana, D. R., & Yulistia, A. (2026). Efektivitas game-based learning berbasis Gimkit sebagai model peningkatan literasi peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 290–299.
- Dani, D. E. R., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 681–689. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2053>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Genisa, T., Husna, V. A., & Syam, A. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar PPKn siswa di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*.

- Hafizah, N., Pebytabella, T. C. P., Sari, M., Winanda, R., Hidayatullah, R., & Harmonedi. (2025). Identifikasi variabel penelitian, jenis sumber data dalam penelitian pendidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3(2), 589–596.
- Hamid, A. (2025). Pengaruh penerapan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III di SD Islam Faaz Tuban tahun pelajaran 2024/2025. *Madrasah Ibtidaiyah Education Journal*, 2(2)<https://doi.org/10.63321/miej.v2i2.7>
- Hasan, M., et al. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasyim, I. (2020). Meningkatkan prestasi belajar PKn konsep mendeskripsikan pengertian organisasi melalui penerapan metode simulasi pada siswa kelas V SD Negeri Truko 01. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 3(1), 66–76.
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis minat dan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290.
- Idris, A. Z., Sudarmin, Nurjannah, & Andriani, R. (2024). Media dan teknologi pembelajaran PPKn dalam memenuhi tujuan dan fungsi pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Saraweta: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(2), 125–135.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan tafsirnya* (Edisi yang disempurnakan). Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Badan Litbang dan Diklat, Kementerian Agama RI.
- Khasanah, A. F., & Sari, I. D. E. (2025). Problematika penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif untuk siswa di kelas tinggi. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 75–82.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.

- Lakoro, N., Dama, S. M., Bahsoan, F. Z., Dunggio, S. J. M., Mokodompit, R., Apadu, R., & Didipu, H. (2025). Gamifikasi dalam pendidikan: Solusi pembelajaran digital yang efektif dan menyenangkan. *Matano: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(2), 65–71.
- Lestari, P. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Lilis, L., Febriani, W. D., & Pratama, F. F. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran whole brain teaching pada pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–12.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar pada siswa SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 844–850.
- Madani, M. S., Putri, D. A. A., & Sari, E. Y. (2025). The influence of Gimkit media on elementary school students' learning interest. *EJT (Educational Technology Journal)*, 5(1), 59–69. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Peranan media pembelajaran. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 379–380.
- Maiwinda, G., Asperina, R., & Zulfa, M. Y. (2025). The Effect of Experimental Methods on Science Learning Outcomes in Students. *Journal of Theory and Research in Islamic Elementary School Education*, 1(1), 35–43.
- Marlis, M. I., et al. (2024). *Media ajar digital*. Kaizen Media Publishing.
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan Gimkit sebagai sarana gamification untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9610–9615. <https://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Mulyoto, G. P., Miftahusyai'an, M., & Hanifah, N. H. (2020). Konsep dasar dan pengembangan pembelajaran PPKN untuk MI/SD.

- Nasution, I., Marhamah, & Lubis, A. S. (2021). Analisis strategi pembelajaran menurut Abuddin Nata pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 118–130. <https://doi.org/10.15548/mrb.v4i2.2474>.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa serta memotivasi belajar siswa kelas 3 SDN Kohod III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 260–271.
- Putri, D. J., Angelina, S. A., et al. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 1(1).
- Rahmadwi, G. S., Putri, I. I., & Hidayati, N. (2026). Persepsi dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 4 Siak Hulu. *MUBIPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi dan IPA*, 2(1), 88–97.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Rusydi, F. M., & Hidayah, R. (2025). Penerapan metode Game Based Learning (GBL) dengan media GimKit untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi kerjasama di lingkunganku kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(3), 1998.
- Sa'diyah, Z., Rofi'ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit pada mata pelajaran IPAS siswa madrasah ibtidaiyah. *Al-Adawat: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 66–80.

- Safitri, A., & Kabiba. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 1–13.
- Saragih, C. N., Ridwanto, H., Lubis, A., & Eridho, A. (2025). Penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(3), 328
- Satria, A. A., Saputro, S., Sutarno, Harjana, & Hadis, F. N. (2024). Model pembelajaran berbasis pengalaman sosial lingkungan isu-isu ilmiah (ESSI) dan dampaknya terhadap perkembangan kritis dan keterampilan berpikir kreatif. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3), 471. <https://doi.org/10.15294/jpii.v13i3.1993>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 11201–11208.
- Ta'dungan, F. (2021). Peningkatan minat belajar siswa dan keaktifan belajar siswa kelas VII. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(2), 56.
- Trinova, Z., Masuwd, M., & Aslan. (2025). Innovation and development of multimodal learning media: A literature study on the integration of print, audiovisual, and computer technology to improve the quality of 21st century learning processes. *Review of International Journal Education and School Leadership (RITEDUL)*, 2(1), 37–50.
- Wahid, A. (2023). *Buku ajar konsep dasar PKn SD*. Samudra Biru.
- Wastriami. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Wiguna, A. C., Oktari, D., Salamah, I. S., De Eloisa, J. A., & Prihantini. (2022). Pentingnya keterampilan variasi mengajar guru dalam meningkatkan

minat belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 526–538.

Wiguna, I. W. (2022). Pengaruh model pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 456–463.