

Implementasi Media Digital Gimkit Dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Dwi Putri Amelia^{*1}, Kusmajid Abdullah²

¹ Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

e-mail: ldwiputriamelia19@gmail.com, cak_kuze@uhamka.ac.id

Submitted: 18-06-2026

Revised : 20-07-2026

Accepted: 15-08-2026

ABSTRACT. Ecosystem learning in the Integrated Science and Social Studies (IPAS) subject at the elementary school level still faces several challenges, particularly low student motivation to learn, driven by teacher-centered instructional approaches and limited use of interactive learning media. This study aims to describe the use of the Gimkit digital learning platform in ecosystem education and its role in enhancing the learning motivation of fifth-grade students at SDN Pondok Kopi 02 Pagi. This study employs a descriptive qualitative approach. Data were collected through observation, semi-structured interviews, documentation, and a learning motivation questionnaire as supporting data. During the implementation process, the teacher prepared the initial learning materials, while the researcher assisted in preparing questions, modifying the learning modules, participating in the implementation of Gimkit, and accompanying the students throughout the learning process. Data were analyzed using the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while the credibility of the findings was ensured through triangulation of methods. The findings indicate that the implementation of Gimkit created a more active, interactive, and enjoyable learning environment. These gamification features fostered students' enthusiasm, participation, attention, and perseverance throughout the learning process. Although there were several challenges, including limited devices and unstable internet connections, teachers and researchers provided guidance and adapted teaching strategies to classroom conditions. Therefore, Gimkit can serve as an alternative digital learning medium to support students' motivation in the IPAS subject at the elementary school level.

Keywords: *Gimkit, digital learning media, learning motivation, Integrated Science and Social Studies (IPAS), elementary school.*



<https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i2.1304>

How to Cite

Amelia, D. P., & Abdullah, K. . (2026). Implementasi Media Digital Gimkit Dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 497–511.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah siswa serta menumbuhkan kepedulian mereka terhadap lingkungan di sekitar mereka (Hayunanda et al., 2025). Untuk mencapai tujuan-tujuan ini, diperlukan proses pembelajaran yang secara aktif melibatkan siswa sehingga mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Ahadiyah et al., 2024; Asweni et al., 2024; Awwaliyah & Hafidz, 2024; Kariyanto et al., 2025; Rosiyani et al., 2024). Pada kenyataannya, kondisi-kondisi tersebut belum sepenuhnya diterapkan dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas lima SDN Pondok Kopi 02 Pagi, pembelajaran materi ekosistem masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan alat bantu pembelajaran yang terbatas, sehingga menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif, kurang terlibat, dan mudah kehilangan konsentrasi selama proses pembelajaran. Wawancara dengan guru kelas juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan memahami hubungan antar komponen ekosistem karena

materi disajikan secara konvensional dan tidak didukung oleh media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara menarik. Fenomena ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih memerlukan inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Madina & Rahmi, 2026; Martanti et al., 2025; Permatasari, 2025; Yusuf, 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan media yang menarik dan berbasis permainan juga dapat mendukung motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa (Azizah & Abdullah, 2025; Maimunah & Abdullah, 2024).

Penggunaan media digital berbasis pembelajaran melalui permainan semakin populer sebagai alternatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Salah satu platform yang semakin diminati adalah Gimkit, sebuah platform pembelajaran yang memadukan kuis interaktif dengan unsur permainan, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sambil terlibat dalam persaingan yang sehat (Hanifah, 2025; Muir et al., 2022; Suharsono & Iqbal, 2025; Zinoveva et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Sarah dan Alwi menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penerapan penggunaan Gimkit dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Afkarina Izza, 2025). Hasil penelitian Mutmainah menunjukkan bahwa Gimkit memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa Gimkit berpotensi mendukung proses pembelajaran melalui kegiatan yang lebih menarik dan interaktif (Mutmainnah Aina, Panjaitan Lichteria Regina, 2025).

Namun, penelitian-penelitian ini sebagian besar berfokus pada hasil penggunaan Gimkit, seperti peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, atau hasil belajar siswa. Proses penerapan Gimkit di kelas belum dijelaskan secara mendetail. Faktanya, keberhasilan penggunaan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil yang dicapai siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh cara guru merencanakan pelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran, memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia, serta mengatasi hambatan yang muncul selama proses pembelajaran. Penelitian mengenai proses penerapan Gimkit dalam pelajaran IPAS tentang ekosistem di sekolah dasar juga masih terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa penelitian lebih lanjut diperlukan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai penerapan Gimkit di kelas, bukan sekadar mengukur hasil akhir.

Mengingat kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media digital Gimkit dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan topik ekosistem di kelas V SDN Pondok Kopi 02 Pagi. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek: proses penerapan Gimkit dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa saat menggunakan Gimkit, serta tantangan yang dihadapi guru beserta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena tidak berorientasi pada pengujian dampak atau efektivitas Gimkit, melainkan mengkaji proses penerapannya secara mendalam melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini didasarkan pada argumen bahwa Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian berbasis permainan, tetapi juga dapat berperan sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Argumen ini dieksplorasi melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai implementasi Gimkit dalam pelajaran IPAS tentang ekosistem.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dipadukan dengan pendekatan deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai penerapan media digital Gimkit dalam pembelajaran IPAS dengan topik ekosistem. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di kelas lima SDN Pondok Kopi 02 Pagi, Jakarta Timur. Informan penelitian meliputi guru kelas lima sebagai informan utama dan siswa kelas lima sebagai informan pendukung. Peneliti terlibat langsung dalam proses implementasi, yaitu membantu penyusunan soal, memodifikasi modul pembelajaran, serta ikut mendampingi penggunaan Gimkit dalam pembelajaran bersama guru. Guru tetap menjadi pelaksana utama pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan kuesioner motivasi belajar yang digunakan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis berlangsung mulai dari pengumpulan data awal hingga seluruh informasi terorganisir dan mampu memberikan pemahaman komprehensif mengenai implementasi Gimkit, motivasi belajar siswa, serta tantangan dan upaya guru selama proses pembelajaran. Untuk memastikan kredibilitas temuan, dilakukan triangulasi dengan membandingkan data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi, sehingga memastikan hasil penelitian dapat diandalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan analisis ini, muncul tiga fokus utama penelitian: penerapan media digital Gimkit dalam pelajaran IPAS tentang ekosistem; motivasi siswa untuk belajar saat menggunakan Gimkit; serta tantangan yang dihadapi guru, beserta upaya yang mereka lakukan selama penerapan. Ringkasan hasil reduksi data penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Reduksi Data Penelitian

Fokus Penelitian	Teknik Pengumpulan Data	Temuan Utama
Implementasi media digital Gimkit	Observasi, wawancara guru, dokumentasi	Implementasi dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan. Peneliti membantu menyusun soal, memodifikasi modul, serta turut mengimplementasikan dan mendampingi penggunaan Gimkit bersama guru.
Motivasi belajar siswa	Observasi, wawancara guru, wawancara siswa, angket, dokumentasi	Para siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan konsentrasi yang lebih besar, serta keinginan yang lebih kuat untuk belajar saat menggunakan Gimkit
Kendala implementasi	Observasi, wawancara guru, dokumentasi	Kendala seperti akses internet yang terbatas, kebijakan sekolah terkait penggunaan ponsel, dan kebutuhan akan panduan mengenai fitur-fitur Gimkit tertentu.

Implementasi Media Digital Gimkit dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, penerapan media digital Gimkit dalam pembelajaran IPAS tentang ekosistem di Kelas 5 SDN Pondok Kopi 02 Pagi dilakukan dalam tiga tahap: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan pendampingan guru selama kegiatan belajar. Ketiga tahap ini saling terkait, sehingga memastikan bahwa penggunaan Gimkit selaras dengan tujuan pembelajaran (Karo-Karo, 2022). Implementasi tersebut dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan bahan pembelajaran awal, sementara peneliti membantu menyusun soal yang akan digunakan di Gimkit serta memodifikasi modul ajar agar sesuai dengan penggunaan platform tersebut. Peneliti juga membantu menyiapkan Gimkit dan memastikan bahwa pertanyaan serta kegiatan pembelajaran selaras dengan kurikulum merdeka. Sebelum pelajaran dimulai, guru dan peneliti memeriksa perangkat yang akan digunakan serta koneksi internet. Penyesuaian juga dilakukan karena sekolah memiliki kebijakan yang melarang siswa membawa ponsel, sehingga penggunaan perangkat harus disesuaikan dengan fasilitas yang tersedia. Pola kolaborasi ini menunjukkan bahwa, meskipun guru berperan sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran, para peneliti turut berperan dalam mempersiapkan dan menerapkan media digital yang menjadi fokus penelitian.

Guru tersebut menyampaikan pernyataan berikut ini selama wawancara:

"Untuk pembelajaran anak-anak cukup menarik. Namun, saat ini terdapat kendala karena adanya peraturan sekolah terkait penggunaan ponsel. Di sekolah ini siswa tidak diizinkan membawa ponsel setiap hari."

Keterangan ini menunjukkan bahwa guru dan peneliti melakukan penyesuaian untuk memastikan Gimkit dapat digunakan sesuai dengan kondisi di kelas. Guru memulai pelajaran dengan menjelaskan materi ekosistem, kemudian membagikan kode Gimkit dan menjelaskan aturan permainan. Pada tahap ini, peneliti membantu siswa mengakses Gimkit, memberikan bantuan saat muncul kendala teknis, dan memastikan bahwa siswa dapat mengikuti permainan. Sepanjang kegiatan, guru terus mengelola pelajaran dan memberikan bimbingan, sementara peneliti mengamati dan membantu siswa dalam menggunakan perangkat lunak tersebut. Pendekatan kolaboratif ini mendukung kelancaran penerapan Gimkit di kelas (Mutmainnah Aina, Panjaitan Lichteria Regina, 2025). Guru tersebut menjelaskan bahwa sebagian besar siswa dapat beradaptasi dengan cepat karena pelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang sudah tidak asing lagi bagi mereka. Namun, guru tersebut masih menghadapi beberapa kendala teknis selama proses pembelajaran. *"Karena anak-anak sudah mengenal dasar permainan atau game, mereka merasa tertarik. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, salah satunya kendala jaringan internet atau Wi-Fi."*

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa baik guru maupun peneliti memberikan bimbingan sepanjang permainan berlangsung. Guru berfokus pada pengelolaan proses pembelajaran dan memastikan pemahaman siswa terhadap materi, sementara peneliti membantu dalam penggunaan media serta mengamati respons siswa. Keterlibatan peneliti dalam tahap persiapan, pelaksanaan, dan bimbingan menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya mengamati penggunaan Gimkit, tetapi juga secara langsung mendokumentasikan proses pelaksanaannya.



Gambar 1. Proses pembelajaran IPAS materi ekosistem menggunakan media digital Gimkit.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan Gimkit dilakukan melalui kolaborasi antara guru dan peneliti. Guru tetap menjadi fasilitator utama pembelajaran, sementara peneliti berkontribusi dalam pengembangan pertanyaan, modifikasi modul, penggunaan media digital, dan bimbingan siswa. Dengan demikian, keberhasilan implementasi tidak hanya bergantung pada karakteristik media digital, tetapi juga pada kesiapan bahan ajar, keterlibatan pengguna, manajemen kelas, dan bimbingan selama kegiatan berlangsung. (Philosophy et al., 2025).

Motivasi Belajar Siswa Selama Penggunaan Gimkit

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner, penggunaan media digital Gimkit berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa selama pelajaran IPAS tentang ekosistem di Kelas 5 SDN Pondok Kopi 02 Pagi. Sepanjang kegiatan pembelajaran, siswa tampak lebih antusias dalam berpartisipasi pada setiap tahap pelajaran, secara aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan penjelasan guru, dan berupaya meraih hasil terbaik selama permainan. Kondisi ini menunjukkan adanya pergeseran ke arah suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan dengan pengajaran tradisional berbasis ceramah (Utami et al., 2024). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa antusiasme para siswa langsung terlihat begitu guru memperkenalkan Gimkit dan membagikan kode permainan. Sebagian besar siswa langsung ikut bermain tanpa menemui kesulitan yang berarti. Mereka tampak penasaran dengan mekanisme permainan dan bersemangat untuk segera mulai belajar. Sepanjang permainan, para siswa berusaha menjawab setiap pertanyaan dengan cepat dan tepat agar bisa meraih lebih banyak poin dan meningkatkan peringkat mereka di papan peringkat (Hanifah, 2025). Pengamatan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan para guru. Para guru menjelaskan bahwa penggunaan Gimkit membuat siswa lebih antusias dalam belajar karena kegiatan pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

"Karena berbasis permainan, anak-anak merasa senang dan antusias. Mereka terlibat lebih semangat serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi."

Guru tersebut juga menjelaskan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

"Ya, anak-anak menjadi lebih aktif. Selain karena berbentuk permainan, mereka juga merupakan generasi yang sejak kecil sudah terbiasa menggunakan gadget. Jadi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk game mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran."

Temuan-temuan ini sejalan dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa belajar dengan Gimkit membuat mereka merasa lebih bahagia dan tidak mudah bosan saat mempelajari materi yang berkaitan dengan ekosistem.

Salah seorang peserta didik menyampaikan,

"Aku merasa senang dan bersemangat saat belajar menggunakan Gimkit. Pembelajarannya terasa seperti bermain game." (Responden 1)

Pendapat serupa juga disampaikan oleh responden lain.

"Aku merasa senang dan tidak mudah mengantuk saat belajar. Pembelajaran jadi lebih menarik dari biasanya." (Responden 3)

Selain itu, peserta didik juga mengaku terdorong untuk memperoleh hasil terbaik selama permainan berlangsung.

"Aku ingin menjawab soal dengan benar supaya bisa terus naik dalam permainan." (Responden 1)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa para siswa tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga ingin terus berpartisipasi hingga permainan berakhir. Keinginan untuk mengumpulkan poin dan meningkatkan peringkat mereka di papan peringkat membuat para siswa tetap fokus dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan kepada mereka.

Temuan ini didukung oleh hasil angket motivasi belajar yang diberikan kepada 28 siswa. Menanggapi pernyataan "Saya senang belajar dengan Gimkit," 19 siswa (70,4%) memilih "Sangat Setuju," 7 siswa (25,9%) memilih "Setuju," dan hanya 1 siswa (3,7%) yang memilih "Tidak Setuju." Sementara itu, terkait pernyataan "Saya lebih tertarik belajar setelah menggunakan Gimkit daripada sebelumnya," 11 siswa (39,3%) memilih "Sangat Setuju," 12 siswa (42,9%) memilih "Setuju," dan 5 siswa (17,8%) memilih "Tidak Setuju." Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merespons secara positif terhadap penggunaan Gimkit dalam pembelajaran IPAS.

Keaktifan siswa juga terlihat jelas dari hasil survei terkait indikator partisipasi belajar. Sebanyak 11 siswa (39,3%) menyatakan "Sangat Setuju" dan 17 siswa (60,7%) menyatakan "Setuju" terhadap pernyataan "Saya aktif dalam kegiatan belajar." Selain itu, terkait indikator keinginan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik, 25 siswa (89,3%) memilih "Sangat Setuju," dan 3 siswa (10,7%) memilih "Setuju." Data ini menunjukkan bahwa hampir semua siswa termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal (Fitriya et al., 2025).



Gambar 2. Antusiasme peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media digital Gimkit.

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, angket, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform digital Gimkit menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, berpartisipasi secara aktif dalam setiap kegiatan, dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Seluruh data lapangan ini memperkuat bahwa penggunaan Gimkit memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa selama pelajaran IPAS tentang ekosistem (Fitriani et al., 2025).

Kendala Implementasi Gimkit dan Upaya Guru

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, penerapan platform digital Gimkit dalam pelajaran IPAS tentang ekosistem tidak luput dari beberapa tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Tantangan-tantangan tersebut antara lain keterbatasan akses internet, kebijakan sekolah terkait penggunaan ponsel, serta kebutuhan untuk memberikan bimbingan kepada siswa mengenai cara menggunakan fitur-fitur tertentu di Gimkit. Meskipun demikian, tantangan-tantangan tersebut tidak menghambat proses pembelajaran, karena para guru melakukan berbagai penyesuaian untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap berjalan lancar (Khasanah et al., 2025).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa stabilitas koneksi internet merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kelancaran penggunaan Gimkit. Pada beberapa kesempatan, koneksi internet mengalami gangguan, sehingga menyebabkan keterlambatan saat masuk ke dalam permainan dan beralih ke soal berikutnya. Situasi ini memaksa beberapa siswa untuk menunggu beberapa saat sebelum dapat melanjutkan permainan. Temuan ini dikuatkan oleh wawancara dengan para guru, yang melaporkan bahwa konektivitas internet merupakan masalah teknis yang paling sering ditemui selama pelajaran berlangsung.

"Kendalanya ada pada jaringan internet atau Wi-Fi. Kalau koneksi sedang kurang bagus, permainan jadi sedikit terhambat."

Selain kendala jaringan internet, guru juga menjelaskan bahwa sekolah memiliki kebijakan yang membatasi peserta didik membawa telepon genggam ke sekolah. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit harus disesuaikan dengan perangkat yang tersedia pada saat pembelajaran berlangsung.

"Di sekolah ini siswa tidak diperbolehkan membawa ponsel setiap hari, jadi penggunaannya harus disesuaikan dengan kondisi yang ada."

Pengamatan tersebut juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih membutuhkan bimbingan saat menggunakan mode permainan tertentu karena mereka belum memahami semua fitur yang tersedia di Gimkit. Guru kemudian memberikan bimbingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan agar mereka dapat kembali bergabung dalam permainan tanpa mengganggu jalannya Pelajaran (Rangan, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara, para guru melaporkan bahwa berbagai tantangan tersebut diatasi melalui beberapa langkah, seperti menyiapkan peralatan yang diperlukan sebelum kelas dimulai, memastikan koneksi internet yang stabil, memilih mode permainan yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta memberikan bimbingan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Para guru juga menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan kondisi sekolah untuk memastikan bahwa penggunaan Gimkit tetap mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Gambar 3. Guru memberikan pendampingan kepada peserta didik selama menggunakan media digital Gimkit.



Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi, terlihat jelas bahwa tantangan yang dihadapi selama penerapan Gimkit terutama berkaitan dengan faktor teknis dan kondisi sekolah, bukan pada media pembelajaran itu sendiri. Melalui persiapan yang matang dan bimbingan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terus berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran tercapai (Syahidah, 2025).

Pembahasan

Implementasi Media Digital Gimkit dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi Gimkit dalam pembelajaran IPAS tidak hanya ditentukan oleh penggunaan platform digital tersebut, tetapi juga oleh kesiapan pengajaran dan tingkat keterlibatan para penggunanya. Dalam studi ini, implementasi dilakukan secara kolaboratif: guru mempersiapkan dan melaksanakan pelajaran, sementara peneliti membantu dalam menyusun pertanyaan, memodifikasi modul, menggunakan Gimkit sendiri, serta mendukung siswa selama kegiatan berlangsung. Pendekatan ini menunjukkan bahwa implementasi media pendidikan merupakan bagian dari praktik pedagogis yang memerlukan keselarasan antara tujuan pembelajaran, konten, alat bantu, dan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai sarana penyampaian konten sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Interpretasi ini menunjukkan bahwa penerapan media digital merupakan proses pedagogis, bukan sekadar proses teknologi. Banyak praktik pembelajaran digital gagal mencapai hasil yang optimal karena teknologi hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan konten. Sebaliknya, dalam penelitian ini, Gimkit digunakan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Dengan demikian, keefektifan media tersebut tidak hanya berasal dari karakteristik aplikasi itu sendiri, tetapi juga dari cara guru mengelola pengalaman belajar agar siswa dapat terlibat secara aktif selama proses pembelajaran (Tafonao, 2022).

Temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif konstruktivis, yang memandang pembelajaran sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman. Selama penerapan Gimkit, siswa tidak sekadar menerima informasi dari guru, melainkan terlibat dalam proses berpikir melalui kegiatan seperti menjawab pertanyaan, menerima umpan balik langsung, memperbaiki kesalahan, dan berdiskusi ketika menghadapi kesulitan. Kegiatan-kegiatan ini menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi berkelanjutan sepanjang proses pembelajaran. Namun, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengalaman belajar aktif saja tidak cukup untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Siswa masih memerlukan bimbingan guru dan peneliti ketika menghadapi tantangan teknis atau ketika menghubungkan soal-soal di Gimkit dengan konsep-konsep ekosistem. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung teori konstruktivisme tetapi juga mengembangkannya dengan menunjukkan bahwa proses konstruksi pengetahuan dalam pembelajaran digital masih memerlukan scaffolding dari guru sebagai fasilitator pembelajaran (Deng, 2025).

Dari sudut pandang behaviorisme, penerapan Gimkit juga menunjukkan bahwa unsur-unsur gamifikasi seperti sistem poin, papan peringkat, dan umpan balik langsung berfungsi sebagai bentuk penguatan positif yang mendorong siswa untuk tetap terlibat dalam pembelajaran. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa penguatan semacam itu bukanlah tujuan akhir dari pembelajaran. Sistem penghargaan hanya berfungsi sebagai pemicu awal untuk meningkatkan keterlibatan siswa, sementara pemahaman konseptual tetap dibangun melalui diskusi, penjelasan guru, dan refleksi atas jawaban yang diperoleh selama permainan. Temuan ini menunjukkan bahwa keefektifan gamifikasi tidak semata-mata terletak pada aspek kompetitifnya, melainkan pada kemampuan guru untuk memanfaatkan mekanisme permainan sebagai jembatan menuju pencapaian tujuan pembelajaran (Al-khreshah, 2025).

Perspektif kognitif juga memberikan penjelasan atas temuan penelitian ini. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan materi ekosistem, dan Peneliti menjelaskan mekanisme permainan, aturan penggunaan Gimkit. Langkah ini memberikan kerangka konseptual kepada siswa sebelum mereka memulai aktivitas permainan, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih memusatkan perhatian pada pemecahan masalah daripada mempelajari cara menggunakan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian informasi yang terstruktur membantu mengurangi beban kognitif siswa selama pembelajaran digital. Dengan demikian, keberhasilan penerapan Gimkit tidak hanya dipengaruhi oleh keberadaan media digital, tetapi juga oleh cara guru menyusun informasi agar mudah diproses oleh siswa (Surbakti & Umbroh, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Mutmainnah Aina, yang menyimpulkan bahwa Gimkit dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada dampak penggunaan Gimkit terhadap motivasi belajar dan oleh karena itu tidak menjelaskan bagaimana proses implementasinya berlangsung di dalam kelas. Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan keterlibatan siswa tidak terjadi secara otomatis hanya karena adanya media digital, melainkan dipengaruhi oleh serangkaian keputusan pedagogis yang diambil oleh guru mulai dari tahap perencanaan dan implementasi hingga bimbingan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menjelaskan mekanisme implementasi Gimkit, bukan sekadar dampak penggunaannya (Mutmainnah Aina, Panjaitan Lichteria Regina, 2025).

Hasil penelitian ini juga berbeda dengan temuan Afkarina, yang lebih menekankan penggunaan Gimkit untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Penelitian tersebut memposisikan Gimkit sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Sementara itu, penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan merupakan konsekuensi dari implementasi yang dirancang secara sistematis. Dengan kata lain, unsur-unsur permainan tidak secara otomatis menghasilkan pembelajaran yang efektif jika tidak didukung oleh kesiapan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran, menyusun pertanyaan yang selaras dengan tujuan pembelajaran, serta memberikan bimbingan sepanjang proses pembelajaran. Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya dengan menunjukkan bahwa kualitas implementasi merupakan faktor penentu keberhasilan penggunaan Gimkit di sekolah dasar. (Afkarina Izza, 2025).

Berdasarkan pembahasan secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa penerapan Gimkit di sekolah dasar merupakan proses pedagogis yang melibatkan media, guru, peneliti, dan siswa. Kontribusi para peneliti dalam membantu merumuskan pertanyaan, memodifikasi modul, menggunakan media, dan membimbing siswa menunjukkan bahwa fokus penelitian ini melampaui hasil penggunaan Gimkit dan mencakup proses implementasinya sendiri. Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran berbasis permainan, yang telah menekankan potensi media tersebut dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, kualitas implementasi tetap menjadi faktor krusial dalam menentukan bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara bermakna dalam pembelajaran.

Motivasi Belajar Siswa Selama Penggunaan Gimkit

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital Gimkit mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, konsentrasi yang lebih baik selama pelajaran, serta kesiapan untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar. Namun, peningkatan motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini tidak dapat ditafsirkan semata-mata sebagai hasil dari penggunaan media digital. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, motivasi belajar muncul melalui interaksi antara karakteristik Gimkit sebagai media pembelajaran dan strategi guru dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan kata lain, Gimkit berfungsi sebagai stimulus pembelajaran, sedangkan guru

berperan dalam mengarahkan stimulus tersebut sehingga berkembang menjadi pengalaman belajar yang bermakna.

Interpretasi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dibentuk oleh kombinasi faktor intrinsik dan ekstrinsik. Pada awal proses pembelajaran, minat siswa sebagian besar dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik seperti visual permainan, sistem poin, papan peringkat, dan tantangan yang terdapat di Gimkit. Namun, seiring berjalannya proses pembelajaran, ditemukan bahwa siswa tidak lagi sekadar berusaha mengumpulkan poin, melainkan mulai berupaya memahami materi agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Perubahan ini menunjukkan bahwa rangsangan eksternal secara bertahap berkembang menjadi dorongan internal untuk belajar di dalam diri siswa itu sendiri (Baroroh & Prastowo, 2023; Indayanti & Malik, 2023; Quynh & Nguyen, 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa media digital dapat berfungsi sebagai katalisator bagi pengembangan motivasi intrinsik ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berkaitan erat dengan terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan. Sepanjang proses pembelajaran, para siswa tidak menunjukkan tanda-tanda kebosanan, seperti yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional. Sebaliknya, mereka tetap fokus pada permainan hingga kegiatan pembelajaran selesai. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan pembelajaran interaktif dapat mengurangi tekanan psikologis yang sering muncul saat siswa menghadapi penilaian. Dengan demikian, Gimkit tidak hanya mengubah cara penyampaian materi, tetapi juga mengubah pengalaman emosional siswa selama proses pembelajaran, sehingga membuat mereka lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Esti, 2025).

Dari sudut pandang motivasi belajar, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa keterlibatan siswa merupakan indikator utama motivasi. Namun, penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan tersebut tidak muncul secara spontan hanya karena adanya media digital. Guru tetap memainkan peran krusial dalam menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk berpartisipasi, serta memastikan bahwa unsur-unsur kompetitif dalam Gimkit tidak menimbulkan kecemasan akademik. Dengan demikian, media digital berfungsi sebagai fasilitator motivasi, sementara kualitas interaksi yang dipupuk oleh guru merupakan faktor penentu dalam keberlanjutan motivasi belajar siswa (Utami et al., 2024).

Jika dilihat dari sudut pandang karakteristik pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka, peningkatan motivasi belajar yang ditemukan dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Materi ekosistem, yang sebelumnya dianggap abstrak, menjadi lebih mudah dipahami karena siswa memiliki kesempatan untuk menghubungkan konsep yang mereka pelajari dengan aktivitas yang mereka lakukan selama permainan. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh relevansi aktivitas pembelajaran dengan karakteristik materi yang dipelajari (Hasibuan et al., 2025; Hetharion et al., 2026; Murharyana et al., 2024; Sholeh et al., 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Misbahuddin, yang menyatakan bahwa fitur gamifikasi dalam Gimkit dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui sistem poin, tantangan, dan umpan balik langsung. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada deskripsi penggunaan fitur-fitur Gimkit sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memberikan penjelasan yang lebih mendalam dengan menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar terjadi melalui transisi dari minat terhadap permainan ke keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membuktikan bahwa Gimkit efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menjelaskan mekanisme pedagogis yang menyebabkan peningkatan motivasi tersebut (Misbahuddin et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga memperluas temuan Sarah dan Alwi, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sains. Penelitian tersebut memandang keterlibatan siswa sebagai hasil dari penggunaan media berbasis permainan. Sebaliknya, penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan merupakan suatu proses yang

berkembang secara bertahap melalui kombinasi antara desain instruksional, kualitas interaksi guru-siswa, dan pengalaman belajar yang disediakan oleh Gimkit. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan bukan sekadar hasil dari penerapan teknologi, melainkan konsekuensi dari integrasi media digital dan strategi pedagogis guru dalam mengelola proses pembelajaran (Sarah & Alwi, 2025).

Berdasarkan pembahasan secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPAS tidak dapat dijelaskan semata-mata oleh adanya media digital sebagai faktor eksternal. Motivasi belajar terbentuk melalui proses yang melibatkan interaksi antara karakteristik gamifikasi, pengalaman belajar yang bermakna, kompetensi pedagogis guru, dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Temuan ini memperluas penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada peningkatan motivasi belajar sebagai hasil akhir dengan menjelaskan proses terbentuknya motivasi dalam penerapan media digital Gimkit pada pelajaran IPAS tentang ekosistem. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pengembangan pembelajaran berbasis gamifikasi di sekolah dasar tidak hanya harus berfokus pada pemilihan aplikasi digital, tetapi juga pada desain instruksional yang mampu mengubah minat awal siswa menjadi motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kendala Implementasi Gimkit dan Upaya Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan platform digital Gimkit dalam pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat, dan kebutuhan akan bimbingan guru saat siswa menggunakan fitur-fitur tertentu dari aplikasi tersebut. Namun, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa tantangan-tantangan tersebut tidak menghentikan proses pembelajaran, melainkan mendorong guru untuk melakukan berbagai penyesuaian guna memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap tercapai. Dengan demikian, keberhasilan penerapan media digital tidak ditentukan oleh kondisi yang sepenuhnya ideal, melainkan oleh kemampuan guru untuk beradaptasi dengan berbagai keterbatasan yang muncul selama proses pembelajaran.

Interpretasi hal ini menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi selalu dipengaruhi oleh kesiapan ekosistem pembelajaran. Kehadiran media digital sering dipandang sebagai solusi atas berbagai tantangan pembelajaran, namun keefektifannya tetap bergantung pada dukungan infrastruktur, kesiapan pengguna, dan kemampuan guru dalam mengelola perubahan. Dalam penelitian ini, kendala teknis tidak menghalangi pencapaian tujuan pembelajaran karena guru mampu menyesuaikan strategi pengajaran mereka dengan kondisi yang ada. Hal ini menunjukkan bahwa fleksibilitas pedagogis memainkan peran yang sama pentingnya dengan kesiapan teknologi dalam menentukan keberhasilan penerapan media digital (Ahmad Kusaini et al., 2024; Bahri et al., 2026; Lester et al., 2023; Philosophy et al., 2025).

Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterbatasan konektivitas internet dan perangkat bukan sekadar masalah teknis, melainkan merupakan bagian dari tantangan transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar. Guru dituntut untuk memastikan kelangsungan proses pembelajaran meskipun sumber daya pendukung belum sepenuhnya dioptimalkan. Dalam konteks ini, kemampuan guru untuk beradaptasi seperti dengan menyediakan akses internet alternatif, memberikan bimbingan, dan menyesuaikan alokasi waktu belajar merupakan bentuk kompetensi profesional yang mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media digital tidak hanya bergantung pada kualitas aplikasi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di tengah berbagai keterbatasan (Karo-Karo, 2022; Wahyu Pambudi & Hafidz, 2025).

Dari perspektif pembelajaran berbasis permainan, tantangan teknis yang diidentifikasi dalam penelitian ini tidak mengurangi potensi Gimkit sebagai media pembelajaran. Sebaliknya, hasil penelitian menunjukkan bahwa unsur-unsur permainan masih mampu mempertahankan antusiasme siswa meskipun terkadang terjadi gangguan teknis. Hal ini menunjukkan bahwa daya tarik pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berasal dari teknologi yang digunakan, tetapi juga dari

pengalaman belajar yang tercipta selama proses pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran berbasis permainan harus dipahami sebagai hasil interaksi antara desain instruksional, kesiapan guru, dan pengalaman belajar siswa bukan semata-mata ditentukan oleh kelancaran pengoperasian teknologi (Zuhra, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang mengidentifikasi keterbatasan perangkat, kualitas koneksi internet, dan literasi digital sebagai tantangan utama dalam penggunaan Gimkit di sekolah dasar. Namun, penelitian Khasanah lebih berfokus pada identifikasi berbagai hambatan dalam implementasi. Penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda karena tidak hanya berhenti pada identifikasi hambatan, melainkan juga menjelaskan bagaimana guru mengembangkan strategi adaptif untuk memastikan proses pembelajaran tetap berjalan secara efektif. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi media digital lebih ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola hambatan daripada oleh tidak adanya hambatan itu sendiri (Khasanah et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga melengkapi temuan Afkarina Izza, yang menekankan bahwa Gimkit mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan. Meskipun penelitian tersebut terutama berfokus pada keunggulan penggunaan Gimkit, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis permainan juga dipengaruhi oleh kesiapan sekolah dalam memberikan dukungan teknis dan organisasi. Oleh karena itu, penerapan Gimkit tidak boleh dipandang semata-mata sebagai inovasi pengajaran di tingkat kelas, melainkan juga sebagai bagian dari kesiapan lembaga pendidikan dalam mendukung transformasi pembelajaran digital yang berkelanjutan (Afkarina Izza, 2025).

Berdasarkan pembahasan secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan menunjukkan bahwa tantangan dalam penerapan media digital bukanlah indikator kegagalan dalam inovasi pembelajaran, melainkan bagian dari dinamika adopsi teknologi di lingkungan sekolah. Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penjelasan bahwa kemampuan guru untuk beradaptasi secara pedagogis merupakan faktor yang mencegah berbagai keterbatasan teknis menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar tidak hanya memerlukan penyediaan infrastruktur digital, tetapi juga harus disertai dengan penguatan kompetensi guru, dukungan kebijakan sekolah, dan pengembangan strategi pembelajaran yang fleksibel agar inovasi digital dapat diimplementasikan secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi platform digital Gimkit dalam pelajaran IPAS tentang ekosistem dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Implementasi dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Guru tetap menjadi pelaksana utama pembelajaran, sedangkan peneliti turut membantu penyusunan soal, memodifikasi modul, mengimplementasikan Gimkit, dan mendampingi siswa selama penggunaan media. Temuan juga menunjukkan bahwa motivasi siswa tampak melalui antusiasme, keterlibatan, perhatian, dan keinginan untuk terus mengikuti pembelajaran. Kendala berupa jaringan internet, keterbatasan perangkat, dan kebijakan penggunaan ponsel dapat diatasi melalui penyesuaian strategi dan pendampingan.

Secara akademik, penelitian ini mengonfirmasi temuan sebelumnya mengenai potensi Gimkit dalam meningkatkan motivasi belajar, sekaligus menawarkan perspektif bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis gamifikasi bergantung pada integrasi karakteristik media digital dan kompetensi pedagogis guru. Dengan demikian, penelitian ini memperluas cakupan penelitian sebelumnya dengan menjelaskan mekanisme penerapan Gimkit dalam pengajaran IPAS, bukan sekadar dampaknya. Penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah dalam konteks pengajaran IPAS tentang ekosistem; oleh karena itu, temuan-temuan ini belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dengan

karakteristik yang beragam dan menggunakan pendekatan campuran (mixed-methods) guna menghasilkan temuan yang lebih komprehensif yang dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan pembelajaran digital di sekolah dasar.

REFERENSI

- Afkarina Izza, Y. (2025). *Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 06(02), 135–142.
- Ahadiyah, W., Zahidi, S., & Hidayatussholihah, R. (2024). Strategi Pembelajaran Quantum sebagai bentuk Interpretasi Profil Pelajar Pancasila Di Era Digital. *Journal of Education and Learning Innovation*, 1(2), 174–185. <https://doi.org/10.59373/jelin.v1i2.60>
- Ahmad Kusaini, E., Mahamod, Z., & Wan Mohammad, W. M. R. (2024). The relations between technological knowledge, technological content knowledge, technological pedagogical knowledge, technological pedagogical content knowledge and inventive skills among malay language teachers. *Cakrawala Pendidikan*, 43(3), 788–801. <https://doi.org/10.21831/cp.v43i3.58354>
- Al-khresheh, M. H. (2025). *The Cognitive and Motivational Benefits of Gamification in English Language Learning: A Abstract* : 1–19. <https://doi.org/10.2174/0118743501359379250305083002>
- Asweni, D. F. N., Wabiser, Y. D., & Amsad, L. N. (2024). Analysis of the Needs for Developing Papua Context-Based Literacy Teaching Materials for ANBK Preparation: A Literature Review. *Interdisciplinary Journal of Social Sciences*, 1(2), 87–94. <https://doi.org/10.59373/ijoss.v1i2.86>
- Awwaliyah, N. S., & Hafidz. (2024). Eksplorasi Pengalaman Siswa dalam Pembelajaran PAI Berbasis Media Audio Visual. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 282–291. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.874>
- Azizah, H. N., & Abdullah, K. (2025). Media Development of Runner Mathematics Educational Game Based on Website Using Unity on Simple Fraction Material 5th Grade Elementary School. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 279–298. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v5i2.2916>
- Bahri, S., Satriani, S., & Hasbi, M. (2026). Transforming Madrasah Education: Integrating Technology, Governance, and Commitment within Management Information Systems. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 4(1), 49–66. <https://doi.org/10.59373/drs.v4i1.73>
- Baroroh, U., & Prastowo, A. (2023). Rancangan brain based learning dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam sekolah dasar. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 19(2), 192–204. <https://doi.org/10.54069/attaqwa.v19i2.609>
- Deng, N. (2025). *Study on the Application of Constructivism in Classroom Teaching to Promote Knowledge Construction*. 12(3).
- Esti, L. (2025). *Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Systematic Literature Review*. 10.
- Fitriani, A., Ain, S. Q., Dasar, G. S., & Riau, U. I. (2025). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas III B SD Negeri 160 Pekanbaru*. 9, 20504–20510.
- Fitriya, E., Nurhayati, F., Rosulina, D., Santora, P., & Taupik, O. (2025). *Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 14(1), 1055–1064.
- Hanifah, M. (2025). *Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. 4(7), 2230–2236.
- Hasibuan, A., Dasar, P., Islam, U., Syekh, N., Hasan, A., & Addary, A. (2025). *Analisis Integrasi Materi IPAS dalam Kurikulum Merdeka: Tinjauan Sistematis Terhadap Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 9, 19117–19125.
- Hayunanda, V., Permatasari, I. S., Pusparani, S., & Tri, D. (2025). *Peran Pembelajaran Ipas Pada Siswa Kelas V SD*. 07(01), 228–238.

- Hetharion, W. Y., Akollo, J. G., Pattiruhu, C. M., & Toisuta, M. E. (2026). The Relationship Between Principal Leadership, School Climate, Work Discipline, And Work Motivation With Teacher Performance In Public Elementary Schools In Ambon City And The Lease Islands. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 7(1), 134–154. <https://doi.org/10.31538/tijie.v7i1.2336>
- Indayanti, A. N., & Malik, A. (2023). Pengaruh Kepemimpinan Profetik Terhadap Motivasi Kinerja di Institusi Perguruan Tinggi. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(2), 113–125. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i2.33>
- Kariyanto, H., Hanipah, S., Dimas, M., Hakim, R. X., & Saputra, R. (2025). Digital Transformation of Islamic Education Learning: A Study of iPad-Based Innovation in Enhancing Student Learning Engagement. *Dirasah International Journal of Islamic Studies*, 3(2), 172–185. <https://doi.org/10.59373/drs.v3i2.85>
- Karo-Karo, R. (2022). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. 91–96.
- Khasanah, A. F., Dewi, I., & Sari, E. (2025). *Problematisasi Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa di Kelas Tinggi*. 9, 75–82.
- Lester, D., Skulmoski, G. J., Fisher, D. P., Mehrotra, V., Lim, I., Lang, A., & Keogh, J. W. L. (2023). Drivers and barriers to the utilisation of gamification and game-based learning in universities: A systematic review of educators' perspectives. *British Journal of Educational Technology*, 54(6), 1748–1770. <https://doi.org/10.1111/bjet.13311>
- Madina, A., & Rahmi, L. (2026). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan pada Pembelajaran IPAS: Enhancing Students' Critical Thinking Skills through an Environment-Based Guided Inquiry Learning Model in Science Education. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 234–245. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v9i1.1217>
- Maimunah, K. N., & Abdullah, K. (2024). The Impact of KOSICA Media (Light Properties Box) on the Learning Interest of Grade IV Students in Light Properties Materials. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(3), 3093–3104. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i3.10444>
- Martanti, F., Baihaqi, M. I., & Farda, U. J. (2025). The Effectiveness of the Use of Three-Dimensional Media in IPAS on Student Learning Outcomes at Madrasah Ibtidaiyah. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 4(2), 209–218. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v4i2.110>
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). *Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran*. 8, 9610–9615.
- Muir, T., Wang, I., Trimble, A., Mainsbridge, C., & Douglas, T. (2022). Using Interactive Online Pedagogical Approaches to Promote Student Engagement. *Education Sciences*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/educsci12060415>
- Murharyana, M., Ayyubi, I. I. A., Rohmatulloh, R., & Ikromi, S. N. (2024). The Effects of Islamic Religious Education Learning on Students' Motivation. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v3i1.44>
- Mutmainnah Aina, Panjaitan Lichteria Regina, S. A. (2025). 3 1, 2,3. 10(September).
- Permatasari, A. (2025). *Analisis Pengembangan Kurikulum Mikro Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 13.
- Philosophy, E., Rambe, J. A., Haji, U., & Utara, S. (2025). *Alacrity: Journal Of Education*. 5(1), 452–460.
- Quynh, Q. H., & Nguyen, H. T. (2026). Designing a measurement scale for student engagement motivation in higher education. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 45(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v45i1.84481>
- Rangan, Y. L. P. (2025). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas*. 4(12), 3247–3254.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., & Anggraini, S. (2024). *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar*. (3), 1–10.

- Sarah, P., & Alwi, N. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD di Kota Bukittinggi*. 9, 13191–13198.
- Sholeh, M. I., Haris, M., Nur 'Azah, Shobirin, M. S., Sahri, Wahrudin, B., Muzakki, H., Ismail, T., & Ali, H. (2024). The Role of Teachers in Increasing Students' Learning Motivation in Islamic Religious Education. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(2), 421–441. <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i2.8846>
- Suharsono, & Iqbal, M. (2025). Pengaruh media power point interaktif terhadap peningkatan hasil belajar pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 11–15. <https://doi.org/10.37286/ojs.v11i2.284>
- Surbakti, R., & Umboh, S. E. (2024). *Cognitive Load Theory: Implications for Instructional Design in Digital Classrooms*.
- Syahidah, S. (2025). *Konsep Dan Penerapan Motivasi Dalam Pembelajaran: Tinjauan Teoritis Dan Impikasi Dalam Bimbingan Konseling*. 3(6), 600–606.
- Tafonao. (2022). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan The Role of Instructional Media in Improving*. 2(2).
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). *Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*. 2071–2082.
- Wahyu Pambudi, G., & Hafidz, H. (2025). Problematika dan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis TIK Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi berbagai tantangan dalam era digital, mulai dari keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi hingga rendahnya kompetensi guru dan keraguan. *Educatio*, 20(2), 454–467. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i2.30665>
- Yusuf, M. (2025). Flipped Classroom: Revolusi Pengajaran dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>
- Zinoveva, L., Toros, K., Silde, A., Sindi, I., Lupanova, O., & Sisask, M. (2024). Family needs and interaction patterns regarding the use of ICT in everyday life. *Behaviour & Information Technology*, 43(8), 1487–1498. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2215336>
- Zuhra, F. (2024). *Game-Based Learning Model with A Culturally Responsive Teaching Approach to Enhance Student ' Motivation in Learning Mathematics*. 8(4), 708–717.