

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *GIMKIT*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DI SDN PAKIS V SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh :

DWI AGUS TINA NINGRUM

NPM. 22650031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *GIMKIT*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DI SDN PAKIS V SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
untuk Memenuhi dan Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Dwi Agus Tina Ningrum

NPM. 22650031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Dwi Agus Tina Ningrum, NPM. 22650031, dengan judul **Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Pakis V Surabaya**. Telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 30 Juni 2026

Disetujui oleh :

Pembimbing Pertama,



Dr. Savitri Suryandari, S.Psi., M.Psi
NIK. 14726-ET

Pembimbing Kedua,



Diyas Age Larasati, S.Pd., M. Pd
NIK. 15746-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Dwi Agus Tina Ningrum
NPM : 22650031
Judul : Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis
Gimkit Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Pakis
V Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada 7 Juli 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

PENGUJI I

Dr. Savitri Suryandari, S.Psi., M.Psi.

NIK. 14726-ET

PENGUJI II

Diyas Age Larasati, S.Pd., M.Pd.

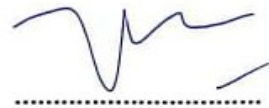
NIK. 15746-ET

PENGUJI III

Dr. Ir. Endang Noerhartati, MP.

NIK. 91129-ET

TANDA TANGAN



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan



Dra. Anik Kirana, M.Pd.

NIK. 91115-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Agus Tina Ningrum
NPM : 22650031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat : Tambak Mayor Barat Gang II A No. 28

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 7 Juli 2026



Dwi Agus Tina Ningrum

NPM. 22650031

ABSTRAK

Ningrum, Dwi Agus Tina, 2026., *Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Pakis V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Pembimbing (I) Dr. Savitri Suryandari, S.Psi., M.Psi, dan Pembimbing (II) Diyas Age Larasati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Game Based Learning*, *Gimkit*, Hasil belajar, IPAS, kelas 4, sekolah dasar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru sehingga murid kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* terhadap hasil belajar IPAS murid kelas 4 SDN Pakis V Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 30 murid. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara murid yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dengan murid yang memperoleh pembelajaran konvensional. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar IPAS murid. Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.

ABSTRACT

Ningrum, Dwi Agus Tina, 2026., *Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Pakis V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Pembimbing (I) Dr. Savitri Suryandari, S.Psi., M.Psi, dan Pembimbing (II) Diyas Age Larasati, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Learning Model, Game Based Learning, Gimkit, learning outcomes, IPAS, social, Grade 4, elementary school*

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the IPAS subject due to learning activities that were still dominated by teacher explanations, causing students to be less active in the learning process. This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model assisted by Gimkit on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Pakis V Surabaya. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The research sample consisted of an experimental class and a control class, with 30 students in each class. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretest and posttest. The research instruments were tested for validity and reliability before being used. Data analysis was conducted using prerequisite tests, including normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing using the independent sample t-test. The results showed that there was a significant difference in students' learning outcomes between the class that applied the Game Based Learning model assisted by Gimkit and the class that used conventional learning. The implementation of the Game Based Learning model assisted by Gimkit had a positive effect on improving students' IPAS learning outcomes. Therefore, the Game Based Learning model assisted by Gimkit can be used as an alternative learning model to create active, innovative, and enjoyable learning activities.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, kepada-Mu ya Allah, Tuhan Yang Maha Esa dan Maha Kuasa, terima kasih atas segala karunia, rahmat, dan hidayah – Mu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini di waktu yang tepat. Karya tulis ini penulis persembahkan kepada semua orang yang senantiasa selalu hadir dalam perjalanan hidup penulis.

1. **Kedua Orang tua.** Teruntuk cinta pertama penulis bapak Insetyo Budi, terima kasih atas segala pengorbanan, dan kerja keras yang telah dilakukan selama ini. Terima kasih telah menjadi seseorang yang dapat penulis andalkan dalam hidup ini. Untuk malaikat tak bersayapku ibu Ning Sri Rahayu terimakasih atas semua bentuk perjuangan dan kesabaranmu selama ini dalam menghadapi sifat, dan perilaku penulis. Terima kasih karena doa – doamu lah penulis bisa sampai pada titik ini.
2. **Keluarga.** Untuk nenekku Ustari yang sangat penulis sayangi, kau adalah nenek terhebat bagi penulis, penulis sangat bersyukur menjadi cucumu. Terima kasih telah menjadi tempat pulang ternyaman bagi penulis, disaat penulis sudah hilang arah hanya padamu penulis bisa berbagi cerita keluh kesah. Tidak akan ada kata yang cukup untuk menggambarkan ucapan terima kasih penulis atas semua kebaikan dan kasih sayang yang telah kau berikan kepada penulis selama ini. Kepada (alm) Drs. Edi Pranyoto, penulis persembahkan skripsi ini khusus untukmu sebagai bukti terselesaikannya tugas penulis untuk muwujudkan pesan terakhirmu. Terima kasih karena telah memberikan penulis amanat ini, sehingga penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Untuk

kakak penulis Dedy Eko Prasetyo terima kasih telah menjadi panutan bagi penulis sedari kecil. Terima kasih juga atas pengorbanan, usaha, serta segala dukungan baik dalam bentuk moril ataupun material yang membantu penulis dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan ini.

3. **Putri Agis Khoirunnisa**, terima kasih sudah menjadi saudara yang selalu hadir disisi penulis baik dalam keadaan sedih ataupun bahagia. Terima kasih telah memberikan sudut pandang lain yang dapat membuat penulis menyadari kenyataan kehidupan yang tidak pernah terpikirkan oleh penulis. Serta terima kasih juga atas semua bantuan dan dukungan yang tidak pernah gagal untuk selalu menguatkan penulis.
4. **Rani Oktavia**, terima kasih telah menjadi sahabat terbaik penulis selama empat tahun ini. Terimakasih karena selalu ada disisi penulis saat penulis membutuhkan bantuan, dan tempat bercerita. Terima kasih telah bersedia direpotkan oleh penulis selama masa perkuliahan ini, dan terima kasih juga atas kesabarannya dan pengertiannya dalam menghadapi penulis. Serta untuk segala cerita dan kenangan yang telah dibuat bersama – sama selama perkuliahan ini, semoga dapat terus berlanjut hingga tua nanti.
5. **Teman – teman KOPSIS SMKN 8 Surabaya**, (Bu.Ika, Bu.Widya, Bu.Muna, Mufa, Adiva, Fitri, Rias) terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah ditularkan. Terima kasih juga atas dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis dari awal penulis masuk bangku perkuliahan hingga kini. Terima kasih atas bantuannya saat penulis mengalami kesulitan dalam mengerjakan proker ataupun tugas perkuliahan.

6. **Teman kecil penulis**, yang tergabung dalam grup Girlsss Retno dan Ratih terima kasih sudah saling menguatkan ketika hampir menyerah, dan selalu merayakan bersama setiap pencapaian kecil yang berhasil dicapai. Terima kasih juga karena selalu mengingatkan penulis ketika penulis memiliki kesalahan dalam menjalani huru – hara kehidupan ini.
7. **Teman – teman PKM SIANIDA**, (Apriliyah, Aulia, Alesia, Hana, Risanda, Rani, Shafarina, Shinta, Veronika) terima kasih atas canda tawanya selama ini. Terima kasih sudah membuktikan kalau pertemanan di perkuliahan tidak seburuk itu, terima kasih untuk kursi kosong yang selalu tersimpan disebelah kalian, dering telpon di saat lelap, telinga yang selalu mendengar, serta support yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. **Teman – teman PGSD Angkatan 22**, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang cukup panjang ini. Terima kasih atas kerja samanya dalam kelas ataupun kegiatan lainnya. Kalau tidak dengan kalian mungkin kuliah tak akan se menyenangkan ini.
9. **Diri penulis sendiri**, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri, Dwi Agustina Ningrum terima kasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui hingga sampai di titik ini. Banyak proses yang sudah dilewati, banyak lelah yang dipendam sendiri, banyak air mata yang jatuh tanpa diketahui siapa pun, dan banyak keraguan yang harus dihadapi dengan hati yang tetap dipaksa kuat. Terima kasih karena tetap berdiri ketika keadaan tidak selau berpihak, tetap mencoba ketika hasil belum sesuai harapan, dan tetap melangkah meski arah terasa samar. Sampai detik ini, kamu bertahan bukan karena semuanya mudah, tetapi karena kamu memilih untuk tidak menyerah.

Penulis bangga atas setiap langkah kecil yang mungkin terlihat sederhana, namun penuh perjuangan itu. Bangga karena tetap berani bermimpi dan membuktikan bahwa proses tidak pernah mengkhianati hasil. *This is your proof that you are stronger than you think.* Selamat untuk pencapaian ini. Selamat telah menyelesaikan satu fase kehidupan. Teruslah bertumbuh, teruslah percaya, dan teruslah melangkah. Karena tidak ada yang lebih indah dari menyaksikan diri sendiri berkembang menjadi versi terbaiknya.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T atas segala berkat, rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Pakis V Surabaya” dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan skripsi ini dilakukan dengan maksud untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana strata (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis menyadari proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Rr. Nugrahini Susantinah Wisnujati, M.Si, selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Dra. Anik Kirana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
3. Noviana Desiningrum, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Dr. Savitri Suryandari, S.Psi., M.Psi., selaku Dosen Pembimbing I, dan Diyas Age Larasati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, semangat, dan nasihat kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bantuan selama masa perkuliahan.
6. Kepala sekolah, Guru, dan Murid kelas 4 SDN Dukuh Kupang V, dan SDN Pakis V Surabaya, yang telah memberikan izin serta membantu pelaksanaan penelitian

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung dan membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEORISINALAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PERSEMBAHAN	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Variabel Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Model Pembelajaran	11
2. Model <i>Game Based Learning</i>	17
3. Media Pembelajaran Berbasis Gimkit	20
4. Hasil Belajar	23
5. Pembelajaran IPAS di SD	25
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	27

C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
1. Populasi Penelitian	34
2. Sampel Penelitian	34
D. Variable Penelitian	36
1. Variable Independen (Bebas)	36
2. Variabel Dependen (Terikat)	36
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	36
1. Teknik Pengumpulan Data	36
2. Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	38
1. Uji Validitas	38
2. Uji Reliabilitas	42
G. Teknik Analisis Data	43
1. Uji Prasyarat	44
2. Uji Hipotesis	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Deskripsi Hasil Penelitian	48
1. Pelaksanaan Penelitian	48
2. Nilai Pretest dan Posttest	50
B. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen dan Kontrol	51
1. Kelas Eksperimen	51

2. Kelas Kontrol.....	52
C. Uji Prasyarat Analisis.....	53
1. Uji Normalitas	53
2. Uji Homogenitas.....	54
D. Uji Hipotesis	56
E. Pembahasan.....	58
F. Keterbatasan Penelitian	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	64
A. Simpulan	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Table 1 Desain Penelitian	41
Table 2 Sampel Penelitian.....	43
Table 3 Kisi – Kisi Soal Pretest dan Posttest	46
Table 4 Lembar Validasi Modul Pembelajaran.....	47
Table 5 Lembar Validasi Media	47
Table 6 Lembar Validasi Pretest dan Posttest	47
Table 7 Hasil Uji Validitas Pretest	49
Table 8 Hasil Uji Validitas Posttest.....	50
Table 9 Hasil Pengukuran Kelas Eksperimen.....	59
Table 10 Hasil Pengukuran Kelas Kontrol	60
Table 11 Uji Homogenitas pretest.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil Uji Reabilitas Pretest	51
Gambar 2 Hasil Uji Reabilitas Posttest	51
Gambar 3 Diagram nilai kelas control	58
Gambar 4 Diagram nilai kelas eksperimen	58
Gambar 5 Hasil Uji Normalitas.....	61
Gambar 6 Uji Homogenitas posttest	63
Gambar 7 Uji Paired Samples T-test	65