

PENERAPAN GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 2 KADUGEDE

Rifki Fahrezi¹, Eva Gustiana²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Indonesia
Email: rifkifahrezi29@gmail.com

Article History

Received: 12-07-2025

Revision: 21-07-2025

Accepted: 24-07-2025

Published: 26-07-2025

Abstract. This study aims to improve student learning outcomes using Gimkit as a learning medium. The research method used is quantitative with a type of Quasi Experiment using a research design known as Nonequivalent Control Group Design, conducted at SMP Negeri 2 Kadugede. The population used in this study is students in class VII A and VII D, totaling 54 students. Data collection techniques involved observation, interview techniques, and questionnaires. The data analysis techniques used are normality test, homogeneity test, hypothesis test, or T-test. The results showed that the average learning interest of students in the class using Gimkit was 41.12, which was higher than that of the class without Gimkit, which was 30.04. This 10.08 point difference was statistically significant ($p = 0.000$), indicating that the use of Gimkit is effective in increasing students' learning interest in English at SMP Negeri 2 Kadugede. Based on the results of the Paired Samples T-Test, the significance value obtained was $0.000 (< 0.05)$, thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. This means that there is a significant difference in learning interest between students who used Gimkit and those who did not. Therefore, the use of Gimkit as a learning medium has been proven to enhance students' interest in learning English.

Keywords: Learning Media, Gimkit, Interest in Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis Quasi Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kadugede. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII D dengan jumlah sebanyak 54 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi Teknik wawancara dan Quesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, uji hipotesis atau uji T. Hasil dari penelitian ini yaitu rata-rata minat belajar siswa di kelas yang menggunakan media Gimkit (41.12) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Gimkit (31.04). Perbedaan sebesar 10.08 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede. Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Gimkit dan yang tidak. Penggunaan media Gimkit terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gimkit, Minat Belajar Siswa

How to Cite: Fahrezi, R & Gustiana, E. (2025). Penerapan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Kadugede. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6341-6349. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3768>

PENDAHULUAN

Pada abad 21 pembelajaran banyak menggabungkan berbagai aspek kompetensi seperti perilaku, keterampilan pengetahuan, kemampuan literasi numerasi, critical thinking, dan keterampilan pada bidang teknologi. Pada era yang sangat kompleks ini manusia harus bisa mempunyai berbagai kemampuan agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dan bisa mengatasi masalah dengan cepat dan tepat. Proses tersebut tentunya harus berkolaborasi dari semua aspek pemerintahan, pendidikan, dan juga masyarakat. Pembelajaran yang efektif juga harus memprioritaskan kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa, siswa perlu proaktif dalam proses belajarnya untuk menyesuaikan dan memantau kemajuannya sendiri. Dengan memprioritaskan kebutuhan peserta didik akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tertentu sebagaimana mempertimbangkan kepentingan peserta didik dan memberikan mereka peran aktif dalam proses pembelajaran.

Proses peningkatan kualitas keterampilan tersebut memang harus didukung dari berbagai aspek salah satunya dengan menyiapkan pendidikan yang bermutu dan dapat memenuhi kebutuhan di abad ke 21. Pendidikan di era digital ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi menjadi sangat krusial untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan tentunya harus relevan dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum mampu memaksimalkan pemanfaatan teknologi tersebut sebagai alat media pembelajaran. Salah satu tindakan yang harus dilakukan oleh guru sebagai tenaga yang professional adalah dengan mengembangkan atau membuat media pembelajaran, bukan hanya menerapkan atau implentasikan media pembelajaran tersebut (Sitepu, 2021).

Cara yang bisa digunakan untuk bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa agar lebih berkompeten adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk hal tersebut yaitu GimKit. GimKit adalah platform pembelajaran berbasis game yang memiliki fitur unik untuk membuat metode belajar lebih menarik dan efektif. Gimkit menawarkan berbagai fitur unik, seperti sistem mata uang dalam game yang memungkinkan siswa untuk "menginvestasikan" poin yang mereka peroleh dalam permainan. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik melalui elemen-elemen game yang ada pada gamifikasi seperti poin, tantangan, papan peringkat dan lainnya (Agustina et al., 2024). Cara ini bisa merangsang otak siswa untuk lebih kritis terhadap permasalahan sehari-hari dan juga bisa menjadi alat

untuk melatih otak supaya bekerja lebih optimal. Sampai saat ini, kurangnya minat terhadap bahasa Inggris masih menjadi masalah yang besar bagi sebagian siswa di Indonesia. Karena sebagian siswa masih menganggap bahasa Inggris itu sangat sulit untuk dipelajari yang akhirnya menjadi siswa itu merasa terbebani dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran bahasa Inggris, kurangnya rasa percaya diri dalam diri mereka, kurangnya kosakata yang mereka miliki sehingga mereka takut untuk berbicara.

Berkaitan dengan fenomena tersebut hasil observasi yang telah peneliti laksanakan di SMP Negeri 2 Kadugede, ditemukan bahwa minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris, perlu ditingkatkan. Maka dari itu peneliti meyakini bahwa diperlukan media tambahan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran di kelas. Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah media berbasis web yaitu Gimkit. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan minat belajar saat belajar dengan menggunakan metode ceramah atau media konvensional dengan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hal ini dikarenakan penelitian ini menggunakan data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan statistik dan inferensial untuk mengetahui hubungan sebab akibat antar variabel dalam satu populasi. Untuk menguji hal tersebut, penelitian ini membutuhkan data statistik berupa angka. Penelitian ini dilakukan langsung di lapangan untuk menguji penerapan Gimkit terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen. Metode penelitian kuasi-eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*nonequivalent control group design*", yaitu penelitian yang menggunakan dua kelompok penelitian yang terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VII A sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Kelas VII D sebagai kelas kontrol berjumlah 26 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik observasi dan kuisioner. Untuk menguji instrument penelitian

menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas data, uji homogenitas data, uji hipotesis atau uji T.

HASIL

Pengujian Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui serta menguji ketepatan dan ketetapan suatu alat untuk dipergunakan sesuatu yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan di kelas VIII A dengan jumlah 27 orang sampel. Dengan uji validitas dihitung dengan membandingkan nilai r-hitung dengan nilai r-tabel. Jika r-hitung > dari r-tabel maka indikator dari variabel penelitian tersebut dapat dikatakan valid.

Tabel 1. Hasil uji validitas kuisisioner

No.	P	R		Ket.
		Hitung	R-tabel	
1.	p1	0,874	0,3809	Valid
2.	p2	0,832	0,3809	Valid
3.	p3	0,798	0,3809	Valid
4.	p4	0,763	0,3809	Valid
5.	p5	0,765	0,3809	Valid
6.	p6	0,665	0,3809	Valid
7.	p7	0,820	0,3809	Valid
8.	p8	0,783	0,3809	Valid
9.	p9	0,840	0,3809	Valid
10.	p10	0,100	0,3809	Valid

Setelah dilakukan uji validasi mendapatkan hasil berupa pernyataan angket dinyatakan semua valid dengan nilai r hitung > 0,3809 (rtabel). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa angket minat yang akan di isi oleh siswa untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sudah dapat digunakan.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliable jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan menggunakan nilai hitung cronbach's alpha (α), jika nilai hasil hitung cronbach's alpha (α) >

0,6 maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan variabel.

Tabel 2. Hasil uji reliabilitas kuisioner

Cronbach's Alpha	N of Items
.779	11

Cronbach's alpha (α) dari data tersebut menunjukkan 0,779 dimana $0,779 > 0,6$, maka reliabilitas dapat diterima atau dengan kata lain pengujian tersebut bisa dikatakan reliabel.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil uji normalitas data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kontrol	.139	26	.200*	.946	26	.185
Eksperimen	.126	26	.200*	.955	26	.299

Berdasarkan hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada angket minat yang diberikan kepada siswa kelas VII D (Kontrol) dan kelas VII A (Eksperimen) keduanya memiliki nilai sig 0,185 untuk kelompok 1 (Kontrol) dan nilai sig 0,299 untuk kelompok 2 (Eksperimen). Maka dapat di simpulkan bahwa nilai Sig $0,185 > 0,05$ dan nilai sig $0,299 > 0,05$ di nyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah teknik statistik yang digunakan untuk menentukan apakah varians antar kelompok data dalam suatu penelitian bersifat homogen atau tidak.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	2.804	1	52	.100
Based on Median	2.761	1	52	.103
Based on Median and with adjusted df	2.761	1	51.578	.103
Based on trimmed mean	2.842	1	52	.098

Berdasarkan hasil output uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai $p = 0,100$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada pernyataan angket tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,100 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan atau dugaan mengenai populasi berdasarkan sampel yang diambil. Proses ini bertujuan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan mendukung atau menolak hipotesis yang diajukan oleh peneliti

Tabel 5. Hasil uji hipotesis

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kontrol	28	31.04	9.171	1.733
	Eksperimen	26	41.12	4.366	.856

Berdasarkan data statistik, rata-rata minat belajar siswa di kelas yang menggunakan media Gimkit (41.12) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Gimkit (31.04). Perbedaan sebesar 10,08 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

Tabel 6. Hasil uji independent sample t-test

	Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
	F	Sig.			
Equal variances assumed	21.297	.000	-5.091	52	.000
Equal variances not assumed			-5.214	39.264	.000

Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.005$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Gimkit dan yang tidak. Penggunaan media Gimkit terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

DISKUSI

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 2 Kadugdede pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan dengan sampel kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang dilakukan tindakan pada saat proses pembelajaran menggunakan media interaktif gimkit dan kelas VII D sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional atau dengan metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan angket minat dan teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Tahap pertama pada penelitian ini yaitu melakukan uji validasi soal atau pernyataan pada kuisioner yang akan digunakan untuk mengukur tingkat minat siswa dalam belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada uji validasi mendapatkan hasil berupa pernyataan angket dinyatakan semua valid dengan nilai r -hitung $> 0,3809$ (r -tabel). Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa angket minat yang akan diisi oleh siswa untuk mengukur tingkat minat belajar siswa sudah dapat digunakan.

Pada uji normalitas berdasarkan pengujian menunjukkan bahwa hasil uji normalitas angket pada kelas eksperimen memperoleh $Sig = 0,299$ dan pada kelas kontrol memperoleh $Sig = 0,185$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil sig diatas $> 0,05$ dan dinyatakan berdistribusi normal. Setelah data berdistribusi normal kemudian dilakukan uji homogenitas, dan setelah dilakukan uji homogenitas diperoleh nilai $p = 0,100$ di mana $p > 0,05$. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal pretest tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena $0,100 > 0,05$.

Langkah terakhir untuk mengetahui apakah media gimkit dapat mempengaruhi minat belajar siswa atau justru tidak dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu dengan melakukan uji hipotesis (T-Test). Dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai t hitung $>$ nilai t tabel. Sebaliknya, H_1 ditolak apabila nilai t hitung $<$ nilai t tabel. Dengan kata lain, hipotesis diterima apabila nilai t hitung lebih besar satu sama dengan t tabel pada taraf signifikan $0,05$. Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Gimkit dan yang tidak. Penggunaan media Gimkit terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

Berdasarkan hasil dari penelitian diatas, minat belajar siswa perlu mendapatkan perhatian yang lebih serius dari guru. Salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tentu saja gimkit ini menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan

minat siswa terhadap belajar. Nilai peningkatannya juga begitu signifikan disbanding dengan yang hanya menggunakan media konvensional. Berdasarkan data statistik, rata-rata minat belajar siswa di kelas yang menggunakan media Gimkit (41.12) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Gimkit (31.04). Perbedaan sebesar 10.08 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai implementasi Gimkit sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris setelah menggunakan media konvensional di kelas kontrol lebih rendah atau stagnan dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berikut adalah hasil pengujian data rata rata minat belajar di kelas kontrol sebesar (31.04). Setelah dilakukan pengujian data diperoleh rata-rata minat belajar siswa di kelas yang menggunakan media Gimkit (41.12) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas tanpa Gimkit (31.04). Perbedaan sebesar 10.16 poin ini signifikan secara statistik ($p = 0.000$), yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

Berdasarkan hasil uji Independent Samples T-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Gimkit dan yang tidak. Penggunaan media Gimkit terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 2 Kadugede.

REKOMENDASI

Setelah peneliti melaksanakan penelitiannya di SMP Negeri 2 Kadugede, peneliti memiliki beberapa masukan dalam penerapan media Gimkit sebagai berikut:

- Diharapkan sekolah memberikan pelatihan atau workshop mengenai penggunaan media digital interaktif seperti gimkit, agar guru memiliki keterampilan teknologi yang memadai dan dapat mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran secara optimal.
- Diharapkan kepada guru untuk menggunakan media interaktif gimkit dalam setiap proses pembelajaran pada mata pelajaran apapun, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep secara menyenangkan.

- Penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk peneliti selanjutnya dengan cakupan yang lebih luas, seperti menganalisis pengaruh gimkit terhadap minat belajar, keterampilan berpikir kritis atau pada mata pelajaran lain.

REFERENSI

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Disty, F., Nuraini, & Okiana. (2018). Pengaruh lingkungan belajar di dekolah terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(12), 1–11.
- Fahri, M., Husaini, A., & Gustiana, E. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Di Mtsn 9 Kuningan Kelas VII pendidikan . Cara kita mendapatkan , mengakses , dan berbagi data telah sangat diubah oleh pengalaman belajar siswa sei. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal p-ISSN:2808 – 5604*, 5(5), 5724–5730.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>