

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT BERBASIS GAME EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI MA SUBULUL HUDA DARMA

Alfina Damayanti¹, Yoyo Zakaria²

^{1, 2} Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: alfinadamayanti6325@gmail.com

Article History

Received: 02-08-2025

Revision: 11-08-2025

Accepted: 13-08-2025

Published: 15-08-2025

Abstract. The purpose of this study was to analyze the effect of using educational game-based learning media, namely Gimkit, at MA Subulul Huda Darma. The approach used in this study was a quasi-experimental design with a pretest-posttest design in the control group. The research sample consisted of two classes, namely an experimental class of 23 students who utilized Gimkit learning media, and a control class of 23 students who followed learning with conventional methods. To test the hypothesis, Paired Sample T-Test statistical test was used. The results of data analysis showed that the average value of the pretest in the experimental class was 58.91 with a posttest value of 81.09, while in the control class the pretest value was 51.74 and the posttest reached 75.22. This finding indicates that the use of Gimkit significantly improved student learning outcomes in the experimental class compared to the control class. Based on these results, it can be concluded that the application of Gimkit learning media has a positive influence on the achievement of student learning outcomes. In addition to improving academic achievement, Gimkit also increases student engagement, facilitates mastery of Indonesian History material in a more interesting and effective way, and develops higher order thinking skills, ranging from recall to analysis and evaluation, thus making Gimkit an effective innovative pedagogical strategy.

Keywords: Learning Media, Gimkit, Learning Outcomes, Educational Game

Abstrak. Fokus dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, yaitu Gimkit, di MA Subulul Huda Darma. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experimental design dengan desain pretest-posttest pada kelompok kontrol. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen sebanyak 23 siswa yang memanfaatkan media pembelajaran Gimkit, dan kelas kontrol sebanyak 23 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji statistik Paired Sample T-Test. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 58,91 dengan nilai posttest 81,09, sedangkan di kelas kontrol nilai pretest sebesar 51,74 dan posttest mencapai 75,22. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Gimkit memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Selain meningkatkan prestasi akademik, Gimkit juga meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi penguasaan materi Sejarah Indonesia secara lebih menarik dan efektif, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mulai dari mengingat hingga analisis dan evaluasi, sehingga menjadikan Gimkit sebagai strategi pedagogis inovatif yang efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gimkit, Hasil Belajar, Game Edukasi

How to Cite: Damayanti, A & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Subulul Huda Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7795-7804. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3994>

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif di era digital menuntut keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan inovatif. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan berfokus pada partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu aspek penting yang memengaruhi kualitas pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Media yang dirancang dengan tepat dapat menjadi katalisator dalam meningkatkan efektivitas transfer informasi dan retensi materi ajar (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi strategi alternatif yang tidak hanya mengatasi kejenuhan dalam metode konvensional, tetapi juga menjawab kebutuhan generasi digital-native yang akrab dengan teknologi (Kosim et al., 2024). Oleh karena itu, pemilihan media yang relevan, adaptif, dan kontekstual menjadi sangat krusial dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Walaupun banyak inovasi pembelajaran digital yang telah dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam kurikulum baik di tingkat nasional maupun global, namun kenyataannya masih banyak tenaga pendidik yang belum mengoptimalkan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Kecenderungan untuk bertahan pada metode ceramah tanpa interaktivitas yang memadai menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi, semangat, serta hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sering kali disebabkan oleh terbatasnya kreativitas pendidik dalam pemilihan dan penggunaan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan bahan ajar. Faktor ini berkontribusi pada kurang optimalnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran (Irwan et al., 2019). Selain itu, guru kerap menghadapi kendala dalam hal literasi digital dan keterbatasan waktu untuk mendesain media pembelajaran inovatif (M. Ipad Nurpadilah, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan berbasis teknologi yang tidak hanya inovatif tetapi juga mudah digunakan, terjangkau, dan terbukti efektif untuk menjembatani kesenjangan ini.

Salah satu media yang mulai banyak digunakan dan terbukti memiliki dampak positif adalah Gimkit, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain secara kompetitif dan kolaboratif. Platform ini dirancang untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, penghargaan, dan papan peringkat ke dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan semangat kompetitif dan rasa

ingin tahu siswa. Gimkit menggabungkan elemen permainan dengan sistem evaluasi berbasis kuis interaktif yang memungkinkan guru dan siswa melakukan proses belajar secara real-time dan responsif (Feldee & Faresi, 2022). Dengan berbagai mode permainan dan fitur interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti komputer, tablet, maupun smartphone, Gimkit memberikan pengalaman belajar yang fleksibel, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Keunggulan Gimkit dalam hal keterlibatan siswa telah terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan bahasa.

Urgensi penggunaan media seperti Gimkit semakin tinggi seiring dengan diterapkannya kurikulum merdeka di sekolah-sekolah Indonesia, yang mengedepankan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan diferensiatif. Kurikulum ini memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu menyesuaikan materi dengan minat, bakat, dan kebutuhan individual peserta didik (Iba & Wardhana, 2023). Dalam implementasinya di MA Subulul Huda Darma, pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional meskipun terdapat kesiapan dari pihak sekolah untuk mengeksplorasi media pembelajaran berbasis teknologi. Guru tetap menyusun bahan ajar secara rutin, tetapi belum secara optimal menggunakan teknologi interaktif sebagai pendukung proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan adanya celah atau gap pedagogis yang dapat diisi melalui penelitian berbasis implementasi Gimkit, sehingga guru tidak hanya menjadi fasilitator pembelajaran tetapi juga inovator dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

Artikel ini bertujuan untuk melakukan analisis empiris terhadap pengaruh penerapan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia. Fokus utama penelitian ini adalah mengukur efektivitas Gimkit dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan kuasi-eksperimental, dengan membandingkan perolehan nilai antara kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan Gimkit, yang menjadi indikator penting dalam menilai kualitas interaksi dan partisipasi aktif siswa. Penelitian semacam ini sangat diperlukan untuk memperkuat temuan-temuan terdahulu sekaligus menguji efektivitas media pembelajaran dalam konteks dan mata pelajaran yang berbeda.

Salah satu kontribusi utama dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi media pembelajaran berbasis game edukasi dalam meningkatkan prestasi belajar dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang

cenderung kurang diminati, seperti Sejarah Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah di bidang teknologi pendidikan serta menjadi dasar pengembangan praktik pembelajaran berbasis digital yang lebih terstruktur dan berbasis bukti (*evidence-based practice*) (Fernando et al., 2024). Penelitian ini juga memberikan rekomendasi strategis bagi guru, pengembang media pembelajaran, dan pengambil kebijakan dalam menyusun kebijakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan secara luas dan berkelanjutan di lingkungan sekolah (Aiman et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimen, khususnya desain *pretest-posttest control group*. Pendekatan ini digunakan karena memungkinkan dilakukannya pengujian secara obyektif terhadap pengaruh perlakuan (penggunaan media pembelajaran Gimkit) terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan antara dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Anggreni, 2022). Desain ini juga relevan dalam konteks pendidikan karena tetap memberikan fleksibilitas dalam pengelolaan kelas nyata tanpa randomisasi penuh. Penelitian dilakukan di MA Subulul Huda Darma, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan dominasi metode konvensional dalam kegiatan pembelajaran, sehingga inovasi berbasis teknologi seperti Gimkit dinilai memiliki urgensi untuk diuji efektivitasnya.

Tabel 1. Desain Penelitian *pretest-posttest control group*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁: Skor *pretest* pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O₂: Skor *posttest* pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

X₁: Perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Gimkit

X₂: Perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran konvensional

O₃: Skor *pretest* pada kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O₄: Skor *posttest* pada kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X MA Subulul Huda Darma yang berjumlah 208 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan mempertimbangkan kesetaraan karakteristik dan ketersediaan fasilitas digital. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas X1 sebagai kelompok kontrol dan kelas X2 sebagai kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 23 siswa, sehingga total sampel penelitian

adalah 46 siswa. Jumlah tersebut dinilai representatif untuk penerapan desain kuasi-eksperimen yang berorientasi pada efektivitas media pembelajaran (Subhaktiyasa, 2024). Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli materi dan media. Soal ini digunakan dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*, yang mencerminkan kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi Sejarah Indonesia. Validitas item diuji menggunakan analisis korelasi product moment, sedangkan reliabilitas instrumen diuji dengan Alpha Cronbach yang menunjukkan hasil dalam kategori sangat reliabel. Selain itu, observasi digunakan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran, dan dokumentasi hasil belajar mendukung triangulasi data

Data dianalisis dengan menggunakan beberapa tahapan uji statistik. Uji validitas dan reliabilitas digunakan pada tahap awal untuk menguji kualitas instrumen. Selanjutnya, uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dan uji homogenitas (*Levene's Test*) dilakukan sebagai syarat analisis inferensial. Untuk menguji efektivitas penggunaan Gimkit terhadap hasil belajar, digunakan *paired sample t-test* untuk melihat perbedaan antara *pretest* dan *posttest* dalam masing-masing kelompok, serta *independent sample t-test* untuk menguji perbedaan skor *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Seluruh pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 guna memastikan akurasi dan efisiensi dalam analisis statistik (Nurpadilah, 2024).

HASIL DAN DISKUSI

Peneliti menyiapkan sebuah instrumen tes yang terdiri dari 25 butir soal berupa pilihan ganda yang akan digunakan dalam *pretest* dan *posttest* sebelum melakukan penelitian. Validasi instrumen dilakukan dengan melibatkan siswa kelas XI di MA Subulul Huda Darma, dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment untuk menguji validitas butir soal. Berdasarkan hasil validasi, lima pertanyaan ditemukan tidak valid dan dua puluh pertanyaan valid. Cronbach's Alpha kemudian digunakan untuk melakukan uji reliabilitas, dan hasilnya menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen tersebut memadai.

Analisis tingkat kesukaran soal mengungkapkan bahwa terdapat 7 soal berkategori mudah, 1 soal sulit, dan Sebanyak 12 butir pertanyaan berada dalam kategori sedang. Sementara itu, analisis daya pembeda menunjukkan tidak terdapat soal yang berkategori tidak baik maupun jelek; sebanyak 6 soal tergolong sedang, 5 soal baik, dan 9 soal berkategori sangat baik. Materi pembelajaran dalam bentuk slide yang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran Gimkit, kemudian mengimplementasikannya di kelas eksperimen pada mata pelajaran Sejarah Indonesia, khususnya topik mengenai Kerajaan Hindu-Buddha. Dalam pelaksanaannya, guru

melakukan proses login ke platform Gimkit, sementara siswa bergabung ke dalam ruang kelas virtual yang telah disiapkan. Proses pembelajaran berlangsung dengan guru menyampaikan materi, memberikan contoh-contoh relevan, melakukan percobaan, mengamati hasil bersama siswa, serta menyisipkan kuis interaktif melalui video pembelajaran. Peserta didik juga diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat bagian materi yang belum dipahami, guna memastikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik pembelajaran. Pendekatan ini diterapkan sebagai bagian dari upaya untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Gimkit dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Subulul Huda Darma.

Siswa di kelas eksperimen terlebih dahulu mengikuti tes awal sebanyak 20 butir soal untuk menilai tingkat pemahaman awal sebelum intervensi. Dimana tiap jawaban yang benar diberi skor 1, sedangkan jawaban yang salah diberi skor 0. Analisis data untuk mendapatkan pemahaman awal tentang pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan dilakukan selanjutnya, setelah pengumpulan informasi tentang kemampuan awal peserta didik. Bahan pembelajaran Gimkit untuk sejarah Indonesia digunakan di kelas eksperimen untuk memfasilitasi proses belajar. Ujian pasca-tes dengan 20 soal kemudian diberikan kepada semua siswa, termasuk yang berada di kelompok kontrol, untuk mengukur hasil belajar mereka. Metode konvensional digunakan untuk melaksanakan proses belajar di kelompok kontrol. Adapun pembelajaran di kelas kontrol dilakukan dengan pendekatan konvensional tanpa penerapan media Gimkit.

Tabel 2. Data hasil belajar siswa

	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol
N	23	23	23	23
Mean	58.91	81.09	51.74	75.22
Minimum	40	60	20	55
Maximum	85	95	80	95

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, masing-masing kelompok terdiri dari 23 siswa. Pada kelas eksperimen, nilai pre-test menunjukkan skor minimum sebesar 40 dan maksimum sebesar 85, dengan rata-rata 58,91. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Gimkit, nilai post-test siswa meningkat, dengan skor minimum menjadi 60 dan maksimum 95, serta rata-rata mencapai 81,09. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media

Gimkit, nilai pre-test berkisar antara 20 hingga 80 dengan rata-rata 51,74. Setelah pembelajaran konvensional, nilai post-test kelas kontrol meningkat menjadi minimum 55 dan maksimum 95, dengan rata-rata 75,22. Meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan nilai, kelas eksperimen memiliki rata-rata post-test yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, nilai minimum post-test pada kelas eksperimen juga lebih tinggi dari kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara lebih merata.

Pada tingkat signifikansi 5%, atau 0,05, uji normalitas Shapiro-Wilk dilakukan, data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Di sisi lain, data tidak memenuhi syarat distribusi normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Uji ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.0. Berikut adalah presentasi hasil uji Shapiro-Wilk untuk uji normalitas:

Tabel 3. Data hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.177	23	.061	.948	23	.265
Posttest Eksperimen	.155	23	.156	.952	23	.326
Pretest Kontrol	.138	23	.200*	.940	23	.176
Posttest Kontrol	.163	23	.113	.945	23	.233

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, seluruh data pre-test dan post-test pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) di atas batas signifikansi 0,05. Secara rinci, nilai signifikansi masing-masing kelompok yaitu, pre-test kelas kontrol sebesar 0,265, post-test kelas kontrol sebesar 0,326, pre-test kelas eksperimen sebesar 0,176, dan post-test kelas eksperimen sebesar 0,233. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dari keempat kelompok tersebut berdistribusi normal. Uji persyaratan selanjutnya adalah uji homogenitas varians yang dilakukan menggunakan uji Levene. Pengujian dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Perbedaan antar kelompok dinyatakan homogen atau sebanding apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Proses pengujian ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* versi 26.0.

Tabel 4. Data Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1.213	1	44	.277
	Based on Median	.837	1	44	.365
	Based on Median and with adjusted df	.837	1	43.233	.365
	Based on trimmed mean	1.104	1	44	.299

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.277, yang berada di atas taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki tingkat penyebaran yang serupa. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan Levene's Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.277, yang berada di atas taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki tingkat penyebaran yang serupa. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, memiliki distribusi data yang normal serta variansi yang homogen. Oleh karena itu, dilakukan pengujian paired-samples t-test untuk menguji hipotesis penelitian. Uji ini dilakukan dengan membandingkan skor hasil pretest dan posttest pada kelompok kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Tabel 5. Data hasil *paired sample t-test*

		95% Confidence Interval of the Difference							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	PretestEks	-23.696	17.071	3.559	-31.078	-	-6.657	2	.000
	PosttestEks					16.314		2	
Pair 2	PretestKontrol	-26.304	13.752	2.868	-32.251	-	-9.173	2	.000
	PosttestKontrol					20.357		2	

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples t-test*, ditemukan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, diperoleh rata-rata selisih sebesar -23,696 dengan standar deviasi 17,071, nilai *t* sebesar -6,657, dan tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Adapun pada kelompok kontrol, selisih rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar -26,304 dengan standar deviasi 13,752, nilai *t* sebesar -9,173, dan signifikansi sebesar 0,001. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 pada kedua kelompok menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis game edukasi memiliki potensi positif dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit berbasis game edukasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia di MA Subulul Huda Darma. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan skor pre-test dan post-test yang signifikan pada kelas eksperimen, serta hasil uji Independent Samples *t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol bersifat signifikan secara statistik. Rerata nilai post-test siswa di kelas eksperimen meningkat menjadi 81,09 dari sebelumnya 58,91, sementara di kelas kontrol mengalami peningkatan dari 51,74 menjadi 75,22. Peningkatan yang lebih besar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa Gimkit efektif dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Penerapan Gimkit juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Siswa tidak hanya terbantu dalam aspek mengingat dan memahami materi, tetapi juga dilatih untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi secara lebih mendalam. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki Gimkit, seperti sistem poin, soal interaktif waktu nyata, dan desain visual yang menarik, mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus kolaboratif. Kondisi ini dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi Sejarah Indonesia. Oleh karena itu, media pembelajaran Gimkit terbukti tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga layak digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk mengatasi kejenuhan dalam metode konvensional, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat teoritis seperti sejarah.

REFERENSI

- Abdul Kosim, Rizal Nurwidhia, Arbitra Achmad Fahrezi Saputra, Choirul Anwari, Firdatul Aini, Rada Fitriana, & Dila Abdatillah Ad-Afah7. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Dalam Keberhasilan Proses Belajar Mengajar. *Indonesia Bergerak : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.61132/inber.v2i1.130>
- Anggreni, D. (2022). Penerbit STIKes Majapahit Mojokerto buku ajar.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Feldee, M., & Faresi, I. (2022). Unlocking Gimkit's Capabilities for Language Classroom. *JELE (Journal of English Language and Education)*, 8(2), xx–xx.
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Landasan Teori, Kerangka Pemikiran, Penelitian Terdahulu, & Hipotesis* (Issue July).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- M. Ipad Nurpadilah. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII MTs PUI Ciawigebang* (Issue Table 10, pp. 4–6).
- Ph.D. Ummul Aiman, S. P. D. K. A. S. H. M. A. Ciq. M. J. M. P., Suryadin Hasda, M. P. Z. F., M.Kes. Masita, M. P. I. N. T. S. K., & M.Pd. Meilida Eka Sari, M. P. M. K. N. A. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Menentukan Populasi dan Sampel : Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. November. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>