

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN IPA BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 KADUGEDE

Widya Sri Wulan¹, Ahmad Fajri Lutfi²

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

Article History

Received: 04-08-2025

Revision: 10-08-2025

Accepted: 15-08-2025

Published: 18-08-2025

Abstract. The purpose of this study was to determine how the use of Gimkit as a learning medium contributed to better learning outcomes for 10th grade students in science and biology at SMA Negeri 1 Kadugede. This study used a quantitative method with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class that used Gimkit and the control class that used conventional learning methods. The population used was grade X with a total of 394 students, and the sample consisted of 72 students. The research instruments consisted of pretest and posttest questions used to measure learning outcomes and a questionnaire used to determine students' reactions to the use of Gimkit. To analyze the data, normality, homogeneity, paired sample t-test, and independent tests were used. The results of this study indicate that students' learning outcomes in science and biology improved both before and after using the Gimkit media. The use of the Gimkit learning medium is more effective than conventional methods. This is evidenced by the increase in pretest and posttest scores in the experimental class from 58.61 to 74.17. This indicates a significant improvement in learning outcomes after using the Gimkit medium, with an increase of 15.56.

Keywords: Learning Media, Gimkit, Biology, Learning Outcomes

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik bagi siswa di kelas X di mata pelajaran IPA dan Biologi di SMA Negeri 1 Kadugede. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen kuasi (quasi-experimental design). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Populasi yang digunakan yaitu kelas X dengan jumlah 394 siswa dan sampel yang diambil yaitu 72 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari soal pretest dan posttest yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dan angket yang digunakan untuk mengetahui reaksi siswa terhadap penggunaan Gimkit. Untuk menganalisis data, digunakan uji normalitas, homogenitas, uji paired sample t-test, dan uji independen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Biologi meningkat baik sebelum maupun sesudah menggunakan media Gimkit. Penggunaan media pembelajaran Gimkit lebih baik dibanding konvensional. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan soal pretest posttest kelas eksperimen meningkat dari 58,61 menjadi 74,17. Dengan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media Gimkit dengan nilai peningkatan sebesar 15,56.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Gimkit, IPA Biologi, Hasil Belajar

How to Cite: Wulan, W. S., & Lutfi, A. F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran IPA Biologi di SMA Negeri 1 Kadugede. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8105-8111. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4004>

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini, kemajuan teknologi informasi yang cepat memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan, teknologi telah menjadi penting. Transformasi digital menghadirkan berbagai inovasi yang memudahkan akses terhadap informasi dan materi pembelajaran melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, hingga ponsel pintar, yang kini menjadi alat utama dalam mendukung proses pendidikan (Lestari 2018).

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam transformasi pendidikan. Media pembelajaran adalah apa pun yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Tafonao (2018) yang mengatakan Media pembelajaran mencakup berbagai hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengajar kepada siswa, sehingga dapat membangkitkan pikiran, emosi, perhatian, dan minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Biologi adalah bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang mempelajari kehidupan dan organisme, seperti struktur, fungsi, evolusi, dan interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya. Biologi sangat penting untuk dipelajari karena memberikan pemahaman tentang dunia kehidupan di sekitar kita. Selain memperoleh pengetahuan tentang makhluk hidup, siswa juga dilatih untuk berpikir kritis dan ilmiah dalam memahami fenomena alam. Pemahaman terhadap proses biologis dalam tubuh manusia dan organisme lainnya juga memberikan wawasan yang berguna dalam pengambilan keputusan terkait kesehatan, lingkungan, dan pelestarian alam.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah, mata pelajaran Biologi sering dianggap membosankan dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Pendekatan pembelajaran yang terlalu teoritis serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif menjadi penyebab utama rendahnya minat belajar. Yulianti, Buchori, & Murtianto (2017) bahwa pembelajaran yang terlalu teoritis dan minim interaksi membuat siswa mudah bosan dan kehilangan motivasi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sebaliknya, berdasarkan hasil penelitian Dewanto, Daberty, & Handayani (2024) penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat meningkatkan motivasi serta konsentrasi siswa, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Untuk menghasilkan individu yang berkualitas, pendidikan sangat penting. Hasil belajar siswa adalah salah satu ukuran keberhasilan pembelajaran. Sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan

menerapkan apa yang mereka pelajari ditunjukkan oleh hasil belajar. Dalam pembelajaran IPA Biologi, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga keterampilan dan sikap ilmiah yang dibutuhkan untuk memahami dan merespons fenomena alam secara tepat. Namun demikian, banyak siswa masih kesulitan mendapatkan hasil belajar yang baik. Ini disebabkan oleh sejumlah hal, seperti kurangnya motivasi untuk belajar, metode pembelajaran yang monoton, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut diperkuat oleh salah satu anggota Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) Kecamatan Selajambe, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media digital. Salah satu media yang disarankan adalah Gimkit, yang dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran digital menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu platform yang mengusung pendekatan gamifikasi adalah Gimkit. *Platform* ini memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis secara kompetitif dengan materi pelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Metode gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan fitur kuis interaktif dan tantangan yang kompetitif, Gimkit membuat pembelajaran terasa seperti permainan yang menyenangkan. Ketika siswa merasa tertantang dan terlibat aktif, mereka menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi secara menyeluruh, bukan sekadar menghafal. Hal ini sangat menguntungkan dalam pembelajaran Biologi yang menuntut pemahaman konsep yang mendalam.

Hasil penelitian di SMA Negeri 1 Kadugede, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk memahami konsep-konsep biologi. Hal ini disebabkan oleh cakupan materi Biologi yang luas dan kompleks, seperti pada topik ekosistem dan fotosintesis, yang memerlukan pemahaman menyeluruh terhadap berbagai proses yang saling berkaitan. Biologi juga sering dianggap terlalu teoritis dan kurang menarik, seperti yang dinyatakan oleh Yulianti et al., (2017) kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal. Selain itu, metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan, masih digunakan. Keterbatasan interaksi dalam metode ceramah menyebabkan siswa kehilangan fokus dan kurang terlibat dalam proses belajar. Untuk itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif agar siswa lebih tertarik, terlibat aktif, dan mampu memahami materi dengan lebih baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan, pendekatan kuantitatif digunakan bersama dengan metode quasi eksperimen. Dua kelompok kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Gimkit, dan dua kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Desain kontrol *pretest-posttest* yang tidak sebanding digunakan untuk kedua kelompok kelas eksperimen ini. Studi tersebut dilakukan di SMA Negeri 1 Kadugede. Sebanyak 394 siswa dari Kelas X adalah subjek penelitian. Random sampling digunakan untuk mengumpulkan sampel. Dua kelas, kelas X-E digunakan Kelas X-H digunakan sebagai kelas kontrol, dan kelas eksperimen terdiri dari 36 siswa, masing-masing 24 perempuan dan 12 laki-laki.

Penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi, wawancara, tes (soal), dan kuesioner (angket). Tes hasil belajar, yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda, digunakan untuk mengukur pencapaian belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, digunakan pula angket yang memuat 10 pernyataan untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit. Indikator dalam angket meliputi perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa, dan disusun menggunakan skala Likert. Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keabsahan dan konsistensinya. Untuk analisis data angket menggunakan tabulasi data untuk mengetahui respon siswa secara deskriptif. Sedangkan data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan teknik statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan *software SPSS* versi 27.

HASIL

Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk memastikan apakah setiap pertanyaan dalam instrumen benar-benar mengukur apa yang ingin diteliti. Uji validitas digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi ketepatan dan validitas alat. Dengan membandingkan r_{Hitung} dan r_{Tabel} , r_{Hitung} dinyatakan valid jika r_{Hitung} lebih besar dari r_{Tabel} . Studi ini melibatkan 36 responden, jadi $n-2$ ($36-2=34$) dengan taraf kesalahan 5% adalah 0,339. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa seluruh soal dan angket *pretest-posttest* memperoleh $r_{hitung} > 0,339$ yang berarti valid dan layak digunakan untuk penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Sejauh mana instrumen penelitian memberikan hasil yang konsisten diukur melalui uji reliabilitas. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh

dapat dipercaya. Metode Cronbach's Alpha digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi reliabilitas instrumen. Sebuah instrumen dianggap reliabel jika nilai Cronbach's Alphanya lebih besar dari 0,6. Adapun hasil pengujian reliabilitas bahwa soal *pretest-posttest* memperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,713 angket *pretest* 0,741 angket *posttest* 0,742 yang menunjukkan semua teori yang diuji dalam penelitian ini dianggap valid, dan koefisien alpha cronbach setiap variabel harus lebih dari 0,6.

Hasil Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji Shapiro Wilk digunakan untuk menguji normalitas data, dengan asumsi bahwa data memiliki distribusi normal dengan Sig lebih dari 0,05, dan tidak normal dengan Sig kurang dari 0,05. Hasil menunjukkan bahwa kelas kontrol *pretest* memperoleh Sig = 0,158, sedangkan kelas kontrol *posttest* memperoleh Sig = 0,113. Sedangkan eksperimen *pretest* memperoleh hasil Sig=0,066 dan eksperimen *posttest* adalah Sig=0,078. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil Sig = >0,05 dan dinyatakan terdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Untuk memastikan bahwa hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sama, uji homogenitas dilakukan. Pengujian untuk Kesetaraan Variabel Levene digunakan dengan bantuan IBM SPSS *Statistic Version 27*. Kriteria pengambilan keputusan adalah Nilai signifikansi (Sig.) data dianggap homogen jika lebih besar dari 0,05, dan tidak homogen jika kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil analisis, nilai Levene Statistic berdasarkan mean sebesar 0,655 dengan nilai signifikansi sebesar 0,421. Sementara itu, perhitungan berdasarkan median menghasilkan nilai signifikansi 0,395, dan berdasarkan trimmed mean diperoleh nilai signifikansi 0,417. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05.

Hasil Uji Hipotesis

Uji *Samples T-Test* yang bertujuan untuk menguji sampel berpasangan (*pretest* dan *posttest*) untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media Gimkit. Adapun ketentuan Jika nilai sig.(2-tailed) kurang dari 0.05, maka ada perbedaan signifikan begitupun sebaliknya. Adapun ketentuan jika *t-hitung* > nilai *t-tabel* maka *H1* diterima, sebaliknya jika *t-hitung* < *t-tabel* maka *H1* ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima apabila *t-hitung* lebih besar daripada *t-tabel* dengan taraf 0,05%. Hasil uji *t-paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*

pada kelompok eksperimen. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) adalah $< 0,001$, atau jauh $< 0,05$. Diketahui pula nilai thitung pada kelas eksperimen sebesar 4.113 dan nilai ttabel (2.030) pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 35, dapat disimpulkan bahwa thitung $>$ ttabel ($4.113 > 2.030$) dengan demikian H_a diterima dan h_0 di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Gimkit berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil Tabulasi Data Angket

Berdasarkan hasil tabulasi diketahui bahwa rata-rata persentase angket *pretest* sebesar 59,8%, dan meningkat menjadi 74,3% pada angket *posttest* setelah penerapan media pembelajaran *Gimkit*. Selisih sebesar 14,5% ini menunjukkan Ada peningkatan dalam tanggapan siswa terhadap penggunaan Gimkit selama proses pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA Biologi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Gimkit adalah media pembelajaran yang efektif yang membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran IPA Biologi sesudah dan sebelum dilakukan perlakuan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa dikelas eksperimen meningkat dari 58,61 menjadi 74,17 menunjukkan kenaikan sebesar 15,56 poin, atau setara dengan peningkatan sekitar 26,55%. Peningkatan ini dibuktikan juga melalui uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*, yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, lebih kecil dari 0,05. Diketahui pula nilai thitung pada kelas eksperimen sebesar 4.113 dan nilai ttabel (2.030) pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 35, dapat disimpulkan bahwa thitung $>$ ttabel ($4.113 > 2.030$) dengan demikian H_a diterima dan h_0 di tolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gimkit tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga mendapatkan respons positif dari siswa. Ini menunjukkan bahwa Gimkit adalah media pembelajaran yang berguna dan relevan dalam proses pembelajaran IPA Biologi di kelas X SMA Negeri 1 Kadugede.

REFERENSI

- Dewanto., Daberty, S., & Handayani, O. (2024). Persepsi Peserta Didik terhadap Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Asesmen Formatif pada Pembelajaran IPAS Kelas V Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kiprah* 11(2): 88–97. doi:10.31629/kiprah.v11i2.6450.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia-Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2): 94–100.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2): 103. doi:10.32585/jkp.v2i2.113.
- Yulianti., Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Media Presentasi Visual dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 2(2): 231. doi:10.30651/must.v2i2.859.