



## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar

Ian Brilliant✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Budyartati, Universitas PGRI Madiun

Eka Nofri Ari Yanto, Universitas PGRI Madiun

✉ [IanBrilliant68@gmail.com](mailto:IanBrilliant68@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilakukan di SDN Sogaten Kota Madiun. Sekolah ini beralamat di Jalan Puspowarno No. 15, Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun di identifikasikan masalah sebagai berikut : 1. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran, 2. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran, 3. Masih menggunakan kebiasaan lama dalam pembelajaran dengan ceramah dan mencatat , 4. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia *Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Sogaten.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian Kuantitatif menggunakan jenis *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam jenis desain ini dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan sebuah perlakuan tertentu (X) dengan menggunakan media *Gimkit* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tertentu menggunakan media *Gimkit* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Y). Berdasarkan rata-rata hasil nilai, pembelajaran dengan media *Gimkit* menunjukkan hasil yang lebih baik. Penggunaan *Gimkit* membuat siswa lebih gembira dan lebih fokus, serta memungkinkan mereka memahami materi pembelajaran. *Gimkit* bisa digunakan untuk media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan *Gimkit* ke dalam proses pembelajaran, keaktifan siswa dapat ditingkatkan, sehingga mereka menjadi lebih fokus dan antusias dalam belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil siswa. Secara teknis, *Gimkit* memfasilitasi evaluasi yang berkelanjutan dengan memberikan umpan balik langsung kepada siswa sehingga memungkinkan mereka untuk melacak kemajuan belajar mereka dengan lebih baik. Penerapan *Gimkit* dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa serta menghasilkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

**Kata kunci:** *Gimkit* ; *Gamefikasi* ; Hasil Belajar ; Bahasa Indonesia

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik akan mendapatkan hasil yang maksimal, mampu untuk memegang peranan penting untuk menjamin perkembangan dan keberlanjutan bangsa (Febiyani, 2023). Kunci utama bagi semua kemajuan dan perkembangan ialah pendidikan bermutu, karena melalui pendidikan manusia mampu mengembangkan seluruh potensinya. Namun pada kenyataannya sebagian besar isi pembelajaran masih menggunakan penjelasan yang menyebabkan siswa bosan saat belajar, yaitu kurangnya rangsangan dari penyampaian materi kepada siswa. Kanevsky dan Keighley menyatakan bahwa hanya situasi yang tidak membosankan dapat menjadi pengalaman belajar yang sebenarnya. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media sebagai strategi pengajaran yang menarik guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang juga menarik. (Sabarrudin, Silvianetri, 2022).

Dalam hal maka perlukanlah sebuah media di dalam pembelajaran karena media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memberikan sumber berita, maka dari itu guru perlu kreatif dalam menggunakan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik sehingga, perlu adanya inovasi, misalnya saja penggunaan game sebagai pembelajaran atau bias di sebut dengan *gamefikasi* dalam pembelajaran. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen permainan seperti skor, poin, level, tantangan, hadiah, dan elemen interaktif lainnya ke dalam situasi atau aktivitas yang tidak bersifat permainan secara alami (Isnawati & Hadi, 2021). Tujuan utama dari *gamefikasi* adalah menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, mendidik, atau memotivasi melalui pemanfaatan elemen-elemen permainan. Elemen-elemen *gamefikasi* dapat mencakup tantangan, hadiah, papan peringkat, karakter, level, dan sebagainya. Pendekatan ini dapat memberikan dorongan ekstra untuk mencapai tujuan, memperkuat keterlibatan, dan menciptakan pengalaman yang lebih positif dalam berbagai konteks.

Ketrampilan yang dimiliki siswa setelah melakukan sebuah aktivitas pembelajaran. Jika kemampuan dimiliki siswa tersebut sudah benar maka hasil akhir yang di dapat juga maksimal. Pengaruh keberhasilan belajar siswa banyak faktornya, salah satunya yaitu faktor nya ialah pemilihan alat pembelajaran yang sesuai (Ismail, 2022). Dengan membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, guru mampu menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan metode pembelajaran yang beragam, seperti diskusi interaktif, proyek kolaboratif, atau penggunaan teknologi

Adapun penelitian yang memiliki keterkaitan atau hubungan yang signifikan dengan topik, masalah, atau pertanyaan penelitian yang sedang dibahas. Relevansi dalam penelitian menunjukkan sejauh mana data, temuan, atau informasi yang diperoleh dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap pemahaman atau solusi dari masalah yang diteliti Berikut beberapa penelitian yang relevan terhadap penelitian ini ialah sebagai berikut ;

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Jusuf (2016), berjudul "Penerapan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran", menyoroti hasil pembelajaran dan hasil belajar siswa secara signifikan dipengaruhi oleh pengetahuan menggunakan CBT (Computer-Based Training). Penelitian ini membandingkan efek penggunaan Gamifikasi dan media sosial dalam E-Learning. Temuan utama adalah respons positif siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran. Namun penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian ini. Jusuf mengkaji siswa SMP dengan penerapan Gamifikasi melalui media sosial, sedangkan penelitian sekarang berfokus pada siswa sekolah dasar dengan menggunakan *Gimkit* sebagai media pembelajaran berbasis Gamifikasi. Persamaan keduanya terletak pada fokus yang sama dalam mengeksplorasi penerapan Gamifikasi dalam konteks kelas.

Adapun kedua penelitian yang di lakukan oleh Rahman Abdillah, Adhityo dari Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* dan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi". Penelitian ini membahas tentang pemanfaatan *Kahoot!* dan *Quizizz* sebagai proses belajar mengajar. Perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan aplikasi yang berbeda, peneliti sebelumnya menggunakan aplikasi *Kahoot!* dan *Quizizz* sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi, sedangkan

persamaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah adanya persamaan penelitian dengan hasil akhir.

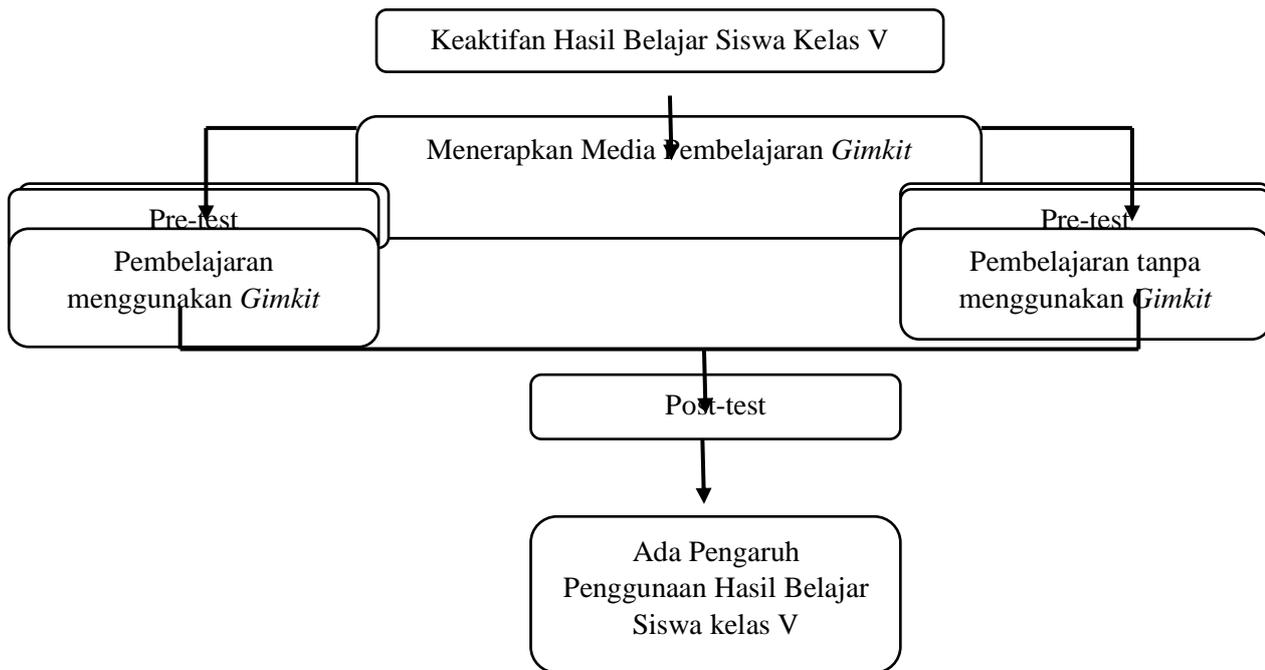
Kemudian yang ketiga ada penelitian dari M. Aris Fadillah ” Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 32 Rejang Lebong” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz*, terhadap hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kontrol. Penelitian tersebut memiliki persamaan terhadap hasil belajar terhadap siswa dengan menggunakan media Intektif namun perbedaan dengan peneliti adalah peneliti menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Gimikt* sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi *Quizizz*

*Gamefikasi* juga menjadi populer di dunia digital, termasuk di berbagai aplikasi dan platform bold. Salah satu yang bisa di gunakan adalah *gimkit*. *Gimkit* adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Gimkit* memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif. Berdasarkan penjelasan di atas, ketidakaktifan siswa pada saat pembelajaran di kelas mungkin disebabkan oleh penggunaan media yang sudah ketinggalan zaman. Untuk meningkatkan hasil belajar pada saat pembelajaran, harus dilakukan pengembangan dalam proses belajar mengajar dan penggunaan beberapa media untuk menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia *Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Sogaten dengan identifikasi masalah sebagai berikut;

1. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran
2. Kurangnya antusias siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Masih menggunakan kebiasaan lama dalam pembelajaran dengan ceramah dan mencatat
4. Masih kurang maksimal pembelajaran siswa terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

## **METODE**

Peneliti ini menggunakan teknik penelitian eksperimen. Metode penelitian Kuantitatif eksperimen yang mengkaji hubungan sebab akibat atau bentuk hubungan lain antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk membandingkan hasilnya. Menurut Sugiyono (2015) ada 3 bentuk desain penelitian eksperimen sebagai berikut: *Pre-Experimental*, *True-Experimental*, *Factorial Experimental*, dan *Quasi Experimental*. Peneliti menggunakan tipe *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan membagi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2016:85) *sampling jenuh* ialah teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota populasi sebagai sampel. Hal ini dilakukan jika populasinya relatif kecil, kurang dari 30, atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Penelitian dilaksanakan di SDN Sogaten Kota Madiun. Sekolah ini beralamat di Jalan Puspowarno No. 15, Kecamatan Manguharjo, Madiun. objek penelitian ini seluruh siswa dari kelas V SDN Sogaten berjumlah 29 siswa.



## HASIL PENELITIAN

### 1. Proses Penerapan Media Pembelajaran Gimkit

Penelitian ini dilakukan di SD Sogaten kota Madiun. Sekolah ini terletak di Jalan Puspowarno 15, Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun, Provinsi Jawa Timur. Sebelum penelitian, peneliti melakukan observasi ke SD Sogaten pada saat kegiatan PLP. Setelah melakukan observasi, peneliti memfokuskan penelitian pada kelas V yang berjumlah 29 siswa, yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan. mempekerjakan siswa Kelas V SDN Paron 2 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi yang berjumlah 17 siswa.

Sebelum melakukan penelitian di SDN Sogaten peneliti menyusun instrument tes berupa soal *pretest* 20 soal dan *posttest* sebanyak 30 soal pilihan ganda. Kemudian dilakukan Validasi soal yang dilakukan pada kelas V SDN Gelung 1 beralamat di Kecamatan Paron, Kabupaten. Ngawi, yang dimana hasil perhitungan validasi soal dengan teknik *Korelasi Pearson Product Moment*. Setelah diketahui keaslian perhitungannya, maka akan dilakukan perhitungan reliabilitas dengan menggunakan teknik KR, dimana dalam perhitungan tersebut diketahui bahwa instrumen yang bersangkutan dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan validitas, reliabilitas, kekhususan dan kesukaran soal. Setelah semua alat penelitian telah dibuat, peneliti akan mempermainkan materi pembelajaran menggunakan aplikasi *Gimkit*, yang selanjutnya akan digunakan pada kelas eksperimen.

Pertama peneliti mencari bahan ajar terlebih dahulu yaitu materi Bahasa Indonesia kelas V semester 2 tentang Karangan, Gagasan Utama, Journal dan Cerita, kemudian mulai membuat game pembelajaran melalui *Gimkit* yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan dan kuis-kuis. berikut tahapan pembelajarannya:

1. Guru login kedalam aplikasi *Gimkit* kemudian guru membuat ruang kelas melalui aplikasi *Gimki* setelah itu siswa dapat login ke dalam ruang kelas yang telah dibuat oleh guru.
2. Siswa dapat bermain game sambil menjawab pertanyaan melalui aplikasi *Gimikit*.
3. Dalam penggunaan *Gimkit* ini Guru dapat mengatur waktu permainan sesuai kehendak guru dan siswa ,disini Guru mengatur permainan selama 30 menit
4. Setelah waktu selesai Guru memberikan ulasan pertanyaan atas materi disini Siswa diperbolehkan untuk bertanya jika ada pemahaman materi yang belum di pahami.

## 2. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen ini dilakukan di kelas V SDN Sogaten. Dengan *pretest* 20 soal dan 30 soal *Posttest*

**TABEL 1. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen**

Pre-Test Eksperimen		
N	Valid	29
	Missing	0
<b>Mean</b>		74.14
<b>Std.Error of Mean</b>		1.217
<b>Median</b>		75.00
<b>Mode</b>		75
<b>Std.Deviation</b>		6.556
<b>Variance</b>		42.980
<b>Range</b>		25
<b>Minimum</b>		65
<b>Maximum</b>		90
<b>Sum</b>		2150

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 74, median 75, dan modus 75.

**TABEL 2. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen**

Post-Test Eksperimen		
N	Valid	29
	Missing	0
<b>Mean</b>		79.79
<b>Std.Error of Mean</b>		1.314
<b>Median</b>		80.00
<b>Mode</b>		77
<b>Std.Deviation</b>		7.223
<b>Variance</b>		52.170
<b>Range</b>		27
<b>Minimum</b>		70
<b>Maximum</b>		97
<b>Sum</b>		2314

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan *Gimkit* sebagai media pembelajarannya , diperoleh nilai rata-rata sebesar 79 , median 80, modus 77.

### 3. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol pada penelitian ini di lakukan pada siswa kelas V SDN Paron 2 . Dengan *pretest* 20 soal dilanjutkan pembelajaran menggunakan metode konvensional dan diberikan 30 soal pada *posttest*

**TABEL 3. Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Kontrol**

Pre-Test Kontrol		
N	Valid	17
	Missing	12
Mean		72.65
Std.Error of Mean		1.364
Median		75.00
Mode		75
Std.Deviation		5.623
Variance		31.618
Range		25
Minimum		60
Maximum		85
Sum		1235

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72 median 75, modus 75.

**TABEL 4. Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol**

Post-Test Eksperimen		
N	Valid	17
	Missing	12
Mean		77.47
Std.Error of Mean		1.343
Median		77.00
Mode		77
Std.Deviation		5.535
Variance		30.640
Range		17
Minimum		70
Maximum		87
Sum		1317

Tabel 4 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata sebesar 77 , median 77, modus 77.

### 4. Pengujian Prasyarat Dan Pengujian Hipotesis

#### a. Uji Normalitas

Tujuan dari ini untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji *Shapiro Wilk* untuk pengujian ini. Dengan ketentuan sebagai berikut, uji *Shapiro Wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05

**TABEL 5. Hasil Uji Normalitas Shapiro wilk**

	Kolmogrov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>Pre-Test Eksperimen</b>	.226	17	.021	.878	17	.029
<b>Post-Test Eksperimen</b>	.189	17	.107	.909	17	.095
<b>Pre-Test Kontrol</b>	.220	17	.028	.910	17	.100
<b>Post-Test Kontrol</b>	.143	17	.200	.931	17	.223

Hasil uji normalitas tabel 4.5 diatas yang dilihat data tabel *Shapiro-Wilk*, diketahui nilai signifikansi dari *pretest-posttest* kelas eksperimen, nilai signifikasinya  $> 0,005$ . Begitu pula nilai signifikansi kelas kontrol dari *pretest-posttest*, nilai signifikasinya  $>$  dari  $0,005$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji ini untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Ketentuan program SPSS versi 25.0 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini:

Jika nilai Sig.  $< 0,05$ , maka hipotesis yang menyatakan bahwa varians kelas kontrol dan kelas eksperimen ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang tidak homogen.

Jika nilai Sig.  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

**TABEL 6. Hasil Uji Homogenitas**

Hail Belajar Bahasa Indonesia		Leave			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.650	1	44	.424
	Based on Median	.723	1	44	.397
	Based on Median and with adjusted df	.732	1	40.505	.397
	Based on trimmed mean	.689	1	44	.411

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, diketahui nilai Sig. *Based on Mean* untuk variable hasil belajar Bahasa Indonesia adalah sebesar  $0,424$ . Karena nilai Sig.  $0,424 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, *uji paired sampel t* test digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis diuji dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen untuk mengetahui apakah penggunaan media *Gimkit* dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak. Nilai

signifikansi (Sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan *uji paired sampel t* test dari hasil SPSS versi 25.0.

Jika nilai Sig 2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak, dan Ha diterima.

Jika nilai Sig 2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima, dan Ha ditolak

**TABEL 7. Hasil Uji Hipotesis**

	Paired Differences					Significance			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pre Test- Post Test	-5.655	5.715	1.061	-7.829	-3.481	-5.329	28	<,001	<,001

Berdasarkan tabel diatas 4.7, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar ,001 < 0,005, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh penggunaan media pembelajaran menggunakan *Gimkit* dalam meningkatkan hasil belajar

## PEMBAHASAN

Peningkatan antusiasme dan hasil belajar mereka dengan memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan menyenangkan. Menurut *Kemp* dan *Dayton* (Heni, 2016), media pembelajaran berperan dalam memfasilitasi komunikasi yang efisien antara guru dan siswa, yang secara keseluruhan meningkatkan efisiensi pembelajaran.

Media pembelajaran menawarkan beberapa keuntungan penting, seperti fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, membantu siswa mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, mengubah peran pengajar lebih positif dan produktif, serta menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan jelas (Rosyad, 2015).

Penerapan *Gimkit* sebagai media pembelajaran dalam sebuah penelitian telah menunjukkan dampak signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa *Gimkit* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti *Gimkit* memberikan berbagai manfaat, seperti lebih menarik dan interaktif, serta memperkaya metode pengajaran yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Dampak positif ini juga terlihat dalam perubahan sikap dan persepsi positif siswa di dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa implementasi teknologi pendidikan dalam bentuk *Gimkit* dapat memperkuat efektivitas pembelajaran di kelas, membawa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan saat ini.

Berdasarkan analisis pada table penelitian nilai Signifikansi (2-tailed) Hipotesis Nol (Ho) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Gimkit* efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa *Gimkit* mampu menghasilkan pembelajaran interaktif dan menarik kepada siswa. Dengan fitur seperti kuis, *Gimkit* mendorong keterlibatan siswa melalui pembelajaran. Penggunaan media ini mampu mengubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mengasyikkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mendorong mereka untuk berpartisipasi di dalam kelas. Ini juga membantu mempersonalisasi pelajaran dengan

memungkinkan guru menyesuaikan konten kuis dengan kebutuhan dan tingkat keterampilan siswa.

## SIMPULAN

Implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran terbukti efektif meningkatkan hasil akhir siswa. Terjadi peningkatan yang signifikan dari nilai setelah siswa menggunakan *Gimkit*. *Gimkit* telah membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi, seperti kemampuan untuk menganalisis dan merangkum informasi, selain hanya mengingat dan memahami. Penggunaan media pembelajaran, termasuk *Gimkit*, memiliki banyak manfaat. Antara lain, membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan fleksibel. Media pembelajaran ini juga dapat mengubah sikap dan persepsi positif siswa terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan efisien. Secara keseluruhan, *Gimkit* dapat digunakan sebagai media peningkatan kualitas pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Febiyani, S. (2023). Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Skripsi*, 1–94.
- Sugiyono.(2015).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.Bandung: Alfabeta
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta
- Heni, J. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding*, 205–216. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/view/370%0Ahttps://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/adaptivia/article/download/370/93>
- Rosyad, H. (2015). *Efektivitas Media Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang*. <http://lib.unnes.ac.id/29401/1/2302911002.PDF>
- Sabarrudin, Silvianetri, Y. N. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.