

EFEKTIVITAS EDU GAME BERBASIS GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BARANTI

Syafiqah¹, Syamsunir², Muhammad Takdir³.

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang,

¹syafiqahfika506@gmail.com, ²syamsunir21@gmail.com,

³takdirrasyid70@gmail.com

ABSTRACT

Effectiveness of Gimkit-Based Edu Games to Improve Science Learning Outcomes for Class VIII SMP Negeri 1 Baranti". Supervised by Muhammad Takdir and Syamsunir. This research aims to determine the effectiveness of using Gimkit-based edu game learning media in improving science learning outcomes for class VIII students at SMP Negeri 1 Baranti. The research method used is quantitative with a deductive approach. This type of research is quasi experimental with a one group pretest posttest design. This research did not use a control group, but compared student learning outcomes before and after using Gimkit media. Data was collected through pretest and posttest. Data analysis uses descriptive statistics and significance tests. The research results showed that there was a significant increase in student learning scores using Gimkit, from an average pretest score of 41.83 increasing to 80.11 in the posttest, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Thus, it can be concluded that the use of Gimkit-based edu games is effective in improving students' science learning outcomes.

Keywords: gimkit, learning outcomes, effectiveness, science

ABSTRAK

Efektivitas Edu Game Berbasis Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti ". Dibimbing oleh Muhammad Takdir dan Syamsunir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran edu game berbasis Gimkit dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan pendekatan deduktif. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimental dengan desain one group pretest posttest. Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, tetapi membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Gimkit. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji signifikansi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor belajar siswa menggunakan Gimkit, dari nilai rata-rata pretest sebesar 41,83 meningkat menjadi 80,11 pada posttest, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan edu game berbasis Gimkit efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Kata Kunci: gimkit, hasil belajar, efektivitas, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa dan menjadi faktor penentu kualitas sumber daya manusia. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan di Indonesia terus berbenah melalui peningkatan kualitas pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dan inovasi yang relevan dengan tuntutan global. Pembaruan dalam dunia pendidikan menuntut adanya strategi pembangunan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang, termasuk pengembangan dan penerapan kurikulum berorientasi kompetensi serta penyediaan fasilitas belajar yang mendukung proses pembelajaran (Hapsari et al., 2017). Untuk menciptakan hal tersebut, pendidik harusnya memanfaatkan media pembelajaran lebih inovatif yang dapat menghadirkan pembelajaran secara efektif dan efisien (Aji Silmi & Hamid, 2023).

Pendidikan Indonesia dilaksanakan berdasarkan peraturan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 yaitu "Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan

membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Oleh karenanya, peningkatan kualitas pendidikan menuntut adanya inovasi dan kreativitas sesuai dengan perkembangan era.

Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran inovatif untuk merancang pembelajaran yang menarik. Media tidak hanya untuk media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Sesuai dengan kegunaan media menurut Kemp dan Dayton, diantaranya adalah sebagai berikut: 1. Merangsang perhatian dan tindakan; 2. Membungkus informasi; dan 3. Memberikan pesan. Dengan

memahami fungsi-fungsi ini, pendidik dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih bermakna (Isop Syafei, 2020).

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), efektivitas proses belajar dapat meningkat jika guru memanfaatkan media yang mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan siswa dan menyajikan bahan ajar yang menyenangkan serta mudah dimengerti oleh siswa diantaranya dalam memahami materi IPA yang abstrak. Mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih optimal (Imam et al., 2024). Agar proses pembelajaran berjalan efektif, dibutuhkan media yang tepat untuk karakteristik siswa, bahan ajar, serta kondisi lingkungan dan fasilitas pendukung. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajarnya (Syamsunir et al., 2020).

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan pendekatan gamifikasi dapat muncul sebagai respons terhadap rendahnya perhatian dan konsentrasi siswa, yang biasanya dipicu oleh cara belajar tradisional yang membosankan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi pelajar untuk lebih aktif berpartisipasi dengan memanfaatkan komponen permainan seperti poin, tantangan, dan sistem peringkat (Suparmini et al., 2024).

Media Gimkit adalah sebuah platform belajar interaktif yang memadukan elemen permainan sehingga guru dan siswa bisa memanfaatkannya dalam kegiatan mengajar maupun belajar. Aplikasi ini menawarkan kemudahan sekaligus fleksibilitas dalam penggunaannya, karena dapat diakses melalui beragam perangkat digital seperti komputer, laptop, dan smartphone. Gimkit menyediakan beragam template permainan yang bisa dijalankan secara individual maupun kolaboratif dalam bentuk kerja tim. Melalui penerapan elemen seperti sistem peringkat, tantangan, serta

perolehan poin, terciptalah lingkungan belajar menjadi lebih interaktif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kondisi tersebut berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar dan membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. (Lawrance et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti pada pembelajaran IPA, setelah diamati peneliti pembelajaran di kelas masih kurang efektif, juga didominasi metode tradisional seperti ceramah membuat peserta didik kurang semangat dalam belajar. Hasil dari wawancara guru menunjukkan peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang mengandalkan buku paket cenderung kurang mampu menarik perhatian siswa, terutama pada teori yang bersifat abstrak. Meskipun pendidik sudah paham dengan teknologi saat ini seperti penggunaan powerpoint dalam proses pembelajaran tetapi perlu adanya inovatif. Sehingga peneliti memberikan alternatif media baru yang dapat memberikan variasi dalam pembelajaran seperti Gimkit yang dirancang dapat meningkatkan

partisipasi siswa melalui permainan edukatif.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukatif Gimkit pada pembelajaran IPA SMP Negeri 1 Baranti. Gimkit merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan yang kompetitif, kolaboratif, serta menyenangkan. Alasan pemilihan Gimkit karena platform ini menyediakan berbagai fitur adaptif yang memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih variatif, sementara siswa bisa belajar dan bermain agar siswa tidak cepat jenuh.

Pemanfaatan Gimkit diharapkan mampu menghadirkan kesan belajar lebih berarti untuk peserta didik, meningkatkan keterlibatan siswa terhadap proses pembelajaran berlangsung. Melalui aktivitas interaktif dalam bentuk permainan edukatif, siswa terdorong untuk fokus, aktif menjawab pertanyaan, dan memahami materi IPA dengan lebih baik. Peningkatan keterlibatan dan pemahaman tersebut diharapkan

berkontribusi langsung terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian pemaparan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengeksplorasi dan mendalami topik lanjut dalam penelitian ini dengan judul: "Efektivitas Edu Game Berbasis Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis edu game Gimkit terhadap hasil belajar IPA siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada data numerik yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menguji hipotesis penelitian secara objektif.

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Desain ini tidak melibatkan kelompok kontrol, melainkan hanya satu kelompok subjek penelitian yang diberikan perlakuan. Pada desain ini, pengukuran dilakukan dua kali, yaitu

sebelum dan sesudah perlakuan. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Gimkit. Perbedaan antara hasil pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh serta efektivitas penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independent variable) adalah penggunaan media pembelajaran edu game berbasis Gimkit, sedangkan variabel terikat (dependent variable) adalah hasil belajar IPA siswa. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa yang diukur melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Baranti yang berlokasi di Kabupaten Sidenreng Rappang, Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada periode Januari hingga Maret 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti yang berjumlah 35 orang. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, teknik pengambilan

sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini sama dengan jumlah populasi, yaitu 35 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama penggunaan media Gimkit di kelas. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Instrumen tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D). Setiap jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 25. Nilai akhir siswa dihitung dengan cara mengonversi skor menjadi skala 0–100. Selain itu, kuesioner digunakan untuk memperoleh data tambahan terkait respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas analisis statistik deskriptif dan

analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar siswa, seperti nilai rata-rata, nilai minimum, maksimum, dan distribusi skor pretest dan posttest. Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji paired sample t-test guna mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk. Penggunaan uji ini didasarkan pada jumlah sampel yang kurang dari 50, sehingga lebih sesuai untuk menguji distribusi data. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan dengan uji paired sample t-test. Kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh atau peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media Gimkit. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol diterima.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti dengan jumlah sampel sebanyak 35 siswa. Data diperoleh melalui tes hasil belajar berupa **pretest** (sebelum perlakuan) dan **posttest** (setelah penggunaan media Gimkit).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar **41,83** dengan nilai minimum 20 dan maksimum 56. Sementara itu, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi **80,11** dengan nilai minimum 60 dan maksimum 96. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar

	N	Mi ni mu m	Ma xim um	Mean		Std. Deviat ion
				Sta tisti c	Std. Err or	
<i>Pre test</i>	35	20. 00	56. 00	41. 828 6	1.6 750 7	9.909 85
<i>Pos t test</i>	35	60. 00	96. 00	80. 114 3	1.9 157 8	11.33 389
Valid N (list wise)	35					

38,28 poin setelah penerapan media pembelajaran berbasis Gimkit.

Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

Hasil ini menunjukkan adanya perubahan signifikan pada kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Secara statistik, hasil uji **paired sample t-test** menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000 < 0,05**, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

Selain itu, hasil analisis korelasi menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat antara ketuntasan belajar dan ketepatan waktu dengan nilai korelasi sebesar **0,934** dan signifikansi **0,000**. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang mampu mengelola waktu dengan baik cenderung memiliki hasil belajar yang lebih tinggi.

Hasil Correlations Ketuntasan Belajar

	Ketuntas an Belajar	Ketepat an Waktu
Ketunt Pearson asan Correlati Belaja on	1	.934**
r Sig. (2- tailed)		.000
N	35	35

Hasil Correlations Ketepatan

Waktu

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran edu game berbasis Gimkit memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis edu game Gimkit mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest yang cukup tinggi, yang menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Gimkit.

Secara teoritis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan **gamifikasi** dalam pembelajaran. Gimkit mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi aktif berpartisipasi dalam menjawab

soal dan berinteraksi dengan sistem permainan. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik

	Ketepatan Waktu	Ketuntasan Belajar
Ketepatan Waktu	.934**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	35	35

dan tidak membosankan.

Keterlibatan aktif siswa menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar. Ketika siswa terlibat secara langsung, mereka cenderung lebih fokus, termotivasi, dan mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa partisipasi siswa dalam proses belajar akan meningkatkan kualitas pemahaman.

Selain itu, penggunaan Gimkit juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa terdorong untuk memperoleh skor terbaik sehingga secara tidak langsung meningkatkan usaha mereka dalam memahami materi. Dampak lainnya adalah meningkatnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran, yang

sebelumnya cenderung pasif saat menggunakan metode konvensional.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA yang sering dianggap sulit dan abstrak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan edu game berbasis Gimkit tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian terkait penerapan media pembelajaran edu game berbasis Gimkit pada mata pelajaran IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Baranti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media tersebut memberikan dampak yang signifikan dan positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan Gimkit mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Pengalaman belajar yang dihadirkan melalui media pembelajaran berbasis Gimkit menunjukkan perbedaan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dengan mengintegrasikan teknologi serta elemen permainan, siswa tidak sekadar menerima materi secara pasif, melainkan ikut berpartisipasi aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan menunjukkan respon yang lebih baik selama kegiatan belajar berlangsung.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara nilai rata-rata pretest dan posttest. Nilai pretest sebesar 41,83 mencerminkan kemampuan awal siswa yang masih perlu ditingkatkan, sedangkan nilai posttest sebesar 80,11 menunjukkan adanya peningkatan setelah penerapan media pembelajaran Gimkit. Perbedaan

tersebut diperkuat oleh hasil uji statistik yang menunjukkan bahwa peningkatan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran edu game berbasis Gimkit efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, 44(3), 177.
<https://doi.org/10.22146/jpsi.16929>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77.
<https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Imam, I. A., Diange, S., & Pangalila, T. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Materi Ajar oleh Guru di Sekolah SMK Negeri 1 Tondano. 1(1), 1–7.
- Isop Syafei, N. H. L. (2020). Implementasi Media Bahasa Dalam Pembelajaran Mahārat Al-Kalām Berdasarkan Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp Dan Dayton. 2(2), 1–9.
- Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). Gamification To Improve Learners' Learning in Higher Education. *Internet Latent Corpus Journal*, 11(2), 8–22.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. 5(2), 145–148.
- Syamsunir, Ruslan, & Pattaufi. (2020). Pengembangan Video Tutorial Pembelajaran Mata Kuliah Produksi Media Audio Video. *UNM Jurnal*, 1–8.