

Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Tresna Hamidah Agustina*, Ellina Rienovita, Mario Emilzoli
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

*Corresponding Author: tresnahamidaha@upi.edu

Dikirim: 11-10-2024; Direvisi: 22-10-2024; Diterima: 24-10-2024

Abstrak: Di tengah cepatnya perkembangan teknologi di masa kini, di bidang pendidikan sebaiknya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran Sejarah Indonesia yang memiliki asumsi sebagai pelajaran yang memiliki banyak materi dan membosankan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media gamifikasi Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen jenis kuasi eksperimen desain *time series*. Instrumen penelitian berbentuk tes berupa soal pilihan ganda dengan lima alternatif jawaban untuk mengukur hasil belajar siswa sebagai *pretest* dan *posttest* selama empat kali. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia setelah menggunakan media gamifikasi Gimkit pada kemampuan memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4) di setiap serinya. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari hasil *pretest* serta *posttest* yang dilakukan menunjukkan rata-rata *posttest* di setiap seri lebih tinggi dibanding rata-rata *pretest* di setiap serinya serta pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Test*. Artinya penggunaan media gamifikasi Gimkit efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran; gamifikasi; gimkit

Abstract: Amid rapid technological development, gamification has emerged as an innovative method or strategy in the field of education with its various benefits. Specifically in Indonesian History, which is commonly regarded as a subject with extensive content and often perceived as uninteresting. This study aims to investigate the effectiveness of using the gamification media Gimkit in enhancing the learning outcomes of high school students in Indonesian History. The learning outcomes are the ability to understand (C2), apply (C3), and analyze (C4). The study was conducted on 36 students as a sample from SMA Negeri 4 Cirebon. The sample selection was based on purposive sampling technique. In this study, the approach used is quantitative with a quasi-experimental method of time series design. The instrument employed consists of a test in the form of multiple-choice questions with five alternative answers to measure student learning outcomes as pretests and posttests conducted four times. The results of this study indicate a significant improvement in learning outcomes in Indonesian History after using the gamification media Gimkit, particularly in the abilities to understand (C2), apply (C3), and analyze (C4) in each series. These findings were obtained from the pretest and posttest results, which showed that the average posttest score in each series was higher than the average pretest score, along with hypothesis testing using the Wilcoxon Test. This means that the use of Gimkit gamification media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: learning media; gamification; gimkit

PENDAHULUAN

Untuk menjadi pribadi yang lebih baik, individu terus melakukan belajar serta pembelajaran dalam hidupnya dengan melewati proses perubahan tingkah laku untuk lebih baik dari kondisi sebelumnya. Perubahan tingkah laku tersebut dalam pendidikan dapat diartikan sebagai hasil belajar dari seseorang. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah melewati proses belajar dalam pembelajaran yang berupa adanya perubahan tingkah laku (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar yang baik tentunya dihasilkan dari mutu belajar yang baik, begitu pun jika terdapat banyak kendala serta masalah pada proses belajar, maka hasil belajar yang diperoleh mungkin saja semakin rendah.

Dalam pembelajaran, komponen-komponen yang saling berinteraksi dan dapat mempengaruhi satu dengan yang lainnya (Slameto, 2015). Salah satunya adalah materi pembelajaran. Namun pada pelaksanaan pembelajaran, terkadang materi pembelajaran sulit dipahami oleh peserta didik dan menjadi hambatan bagi peserta didik untuk melakukan proses belajar. Tentunya materi pembelajaran harus disampaikan oleh guru dengan jelas dan baik sehingga penerimaan materi oleh peserta didik lebih mudah untuk dipahami.

Pada mata pelajaran sejarah memiliki asumsi hafalan serta pembelajaran yang membosankan. Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran mata pelajaran Sejarah tidak bisa lepas dari paradigma pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Andarwati, 2019). Ketidakmampuan peserta didik dalam memahami pelajaran salah satunya dikarenakan pembelajaran yang terkesan membosankan serta tidak menarik bagi dirinya (Ubaidillah, 2020). Hal tersebut bisa disebabkan oleh pembelajaran yang monoton seperti penggunaan metode pembelajaran ceramah terus menerus tanpa adanya inovasi dari guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Metode pembelajaran ceramah yang terus menerus dilakukan tanpa adanya alat bantu ajar dapat menurunkan keaktifan serta motivasi sehingga tidak dapat meneruskan aktivitas pembelajaran hingga akhir dengan fokus (Hidayati et al., 2022). Sejalan dengan penelitian oleh Supriyanto dan Setiawati (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah peserta didik kurang dapat memahami materi dikarenakan sarana serta prasarana yang belum optimal dan kreatifitas guru yang cenderung kurang berinovasi. Maka dari itu, pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Pama & Safitri, 2024). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi serta dapat digunakan jika ada pada situasi perhatian peserta didik yang telah berkurang karena merasa bosan dengan pembelajaran (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat dijadikan alternatif alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran saat kondisi perhatian serta fokus peserta didik berkurang dan menyebabkan rasa bosan oleh metode pembelajaran yang monoton. Gamifikasi sendiri merupakan penggunaan elemen game yang digunakan untuk menyelesaikan masalah *non-game*. 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 (Fathoni et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran gamifikasi diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka.



Media gamifikasi yang sudah terintegrasi teknologi digital lebih fleksibel untuk digunakan, terlebih jika media tersebut dapat digunakan pada berbagai perangkat. Dalam publikasi statistik telekomunikasi Indonesia oleh Badan Pusat Statistik menyajikan data penggunaan smartphone pada usia belajar sudah banyak digunakan. Pengguna smartphone dari tingkat SD sebesar 21,64%, SMP sebesar 19,85%, SMA sebesar 38,70% dan sisanya adalah pengguna di perguruan tinggi dan diploma sebesar 19,85 serta tanpa ijazah 13,4%. *Smartphone* sendiri memang sudah menjadi kebutuhan di berbagai kalangan, bahkan usia belajar. Maka sebaiknya pemanfaatan teknologi ini dioptimalkan oleh peserta didik dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 4 Cirebon, dan menemukan permasalahan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut sehingga para siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran terlebih pelajaran Sejarah memiliki materi yang cukup banyak yang menyebabkan hasil belajar para siswa dinilai kurang memuaskan karena masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal 75. Mata pelajaran Sejarah Indonesia dianggap membosankan karena materi yang cenderung banyak serta tidak menarik minat belajar para siswa. Selain itu, guru merasa kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sekaligus dapat menarik minat dan keaktifan belajar pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Maka dari itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran yang berbasis gamifikasi seperti *Kahoot*, *Quiziz*, *Wordwall*, *Educandy*, *Gimkit* dan platform lainnya (Lawrance et al., 2021). *Gimkit* adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. *Gimkit* dapat diakses dari berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan komputer sehingga memudahkan penggunaannya dan terasa fleksibel. *Item* yang ada pada *Gimkit* atau elemen game yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru dan relevan dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Lawrance et al., 2021). *Template* di dalam *Gimkit* juga beragam dapat dimainkan dengan mode individu ataupun mode kerja sama tim.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivitasan suatu media gamifikasi *Gimkit* pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Cirebon. Dengan rumusan masalah khusus pada aspek kognitif memahami (C2), mengaplikasikan (C3) serta menganalisis (C4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *time series design*. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2024-2025 semester ganjil. Sampel tidak dapat dipilih secara acak atau *random* pada penelitian dengan desain *time series* (Arib et al., 2024). Pemilihan sampel pada penelitian ini tidak dipilih secara acak dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan jenjang dengan materi Sejarah Indonesia yang paling rendah hasil belajarnya serta tingkat penggunaan gawai yang menjadi pertimbangan untuk dapat mengikuti treatment menggunakan *Gimkit*. Sampel pada penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI.3



SMA Negeri 4 Cirebon sebagai kelompok eksperimen. Pada penelitian dengan *time series design* hanya menggunakan satu kelompok sampel saja sebagai kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding (Pujiarti et al., 2024).

Untuk mengumpulkan data untuk kepentingan penelitian, tes dipilih oleh peneliti sebagai instrumen penelitian dengan bentuk *pretest* dan *posttest* pilihan ganda 15 soal pada materi Kolonialisme dan Imperialisme pada aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4) untuk mengukur hasil belajar dalam pengumpulan data. Instrumen penelitian diuji coba terlebih dahulu di luar sampel. Treatment menggunakan media gamifikasi Gimkit diberikan pada dua pertemuan dan *pretest* serta *posttest* masing-masing empat kali pada waktu yang berbeda untuk melihat kestabilan serta kejelasan kelompok eksperimen. Untuk lebih jelasnya berikut desain penelitian *time series design*.

Tabel 1. Desain Eksperimen

$O_1 O_2 O_3 O_4 X X O_5 O_6 O_7 O_8$

Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini dilakukan dengan media pembelajaran gamifikasi Gimkit. Gimkit dapat dijalankan diberbagai perangkat, untuk hal ini peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* ataupun laptop. Sebelum dilakukan analisis data, peneliti melakukan uji normalitas menggunakan *shapiro wilk* karena jumlah sampel yang tidak lebih dari 50. Hasil dari uji normalitas menunjukkan data tidak terdistribusi normal pada *posttest 1, posttest 2, posttest 3, posttest 4*. Maka dari itu analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 27 dari data skor *pretest* dan *posttest* di setiap serinya. Pemilihan uji *Wilcoxon* didasari pada data yang tidak terdistribusi normal serta untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Pengambilan keputusan hipotesis menggunakan ketentuan dari uji *Wilcoxon* yaitu jika nilai signifikansi *wilcoxon* $< 0,05$ maka hipotesis diterima dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

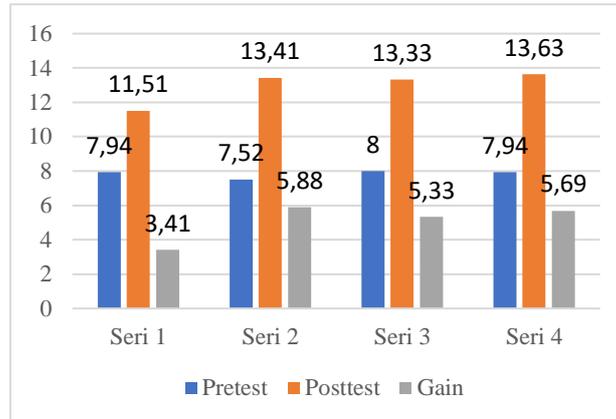
Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 4 Cirebon tahun pelajaran 2024-2025 semester ganjil pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2024. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan tes yang dikerjakan oleh peserta didik secara individual berupa *pretest* sebanyak empat kali sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sebanyak empat kali setelah diberikan perlakuan. Diperoleh data dari pengisian *pretest* dan *posttest* oleh sampel dengan jumlah butir soal sebanyak 15 soal guna mengetahui peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan berupa penggunaan media gamifikasi Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Indonesia sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Seri	Skor Rata-rata <i>Pretest</i>	Skor Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>Gain</i>
Seri 1	7,94	11,51	3,41
Seri 2	7,52	13,41	5,88
Seri 3	8,00	13,33	5,33
Seri 4	7,94	13,63	5,69



Untuk dapat melihat peningkatan di setiap serinya lebih jelas, berikut grafik untuk skor hasil *pretest*, *posttest* dan *gain* yang diperoleh pada penelitian ini.



Gambar 1. Tabulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan perolehan data *pretest*, *posttest* serta *gain* yang didapatkan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media gamifikasi Gimkit. Hal tersebut dilihat dari *gain* yang diperoleh serta skor rata-rata *posttest* yang didapatkan lebih tinggi dibanding nilai *pretest* di setiap serinya. *Gain* paling tertinggi terdapat pada seri kedua sebesar 5,88 dan terendah pada seri pertama sebesar 3,41, dan juga *gain* yang diperoleh pada seri ketiga sebesar 5,33 dan pada seri keempat sebesar 5,69. Di setiap serinya *pretest* seri 1 dengan *posttest* seri 1 terdapat peningkatan begitupula di seri 2,3 dan 4. Di bawah ini merupakan hasil uji *Wilcoxon* untuk mengetahui keefektivitasan dari media gamifikasi Gimkit terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon* di Setiap Seri *Pretest* dan *Posttest* Secara Keseluruhan

Seri	N	Mean Rank	Asymp. Sig (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest 1</i>	36	18,00	0,000
<i>Pretest – Posttest 2</i>	36	18,00	0,000
<i>Pretest – Posttest 3</i>	36	18,35	0,000
<i>Pretest – Posttest 4</i>	36	18,70	0,000

Merujuk pada Tabel 2 dapat dilihat pada *pretest-posttest* seri pertama hingga keempat terjadi peningkatan di masing-masing seri. Pada seri 1 dan 2 memiliki nilai peningkatan (*mean rank*) yang sama yaitu sebesar 18. Seri 3 memiliki nilai peningkatan sebesar 18,35 dan seri 4 sebesar 18,70. Hal tersebut membuktikan bahwa pada penelitian ini di setiap serinya terdapat peningkatan.

Pada tabel 2 juga menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* yang diperoleh dari seri pertama hingga keempat memiliki nilai yang sama yaitu $0,000 < 0,05$. Untuk memutuskan pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan berpedoman keputusan uji *Wilcoxon* yaitu apabila nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* $< 0,05$ maka hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian hipotesis alternatif pada penelitian ini diterima. Artinya, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.



Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon di Setiap Seri Pretest dan Posttest Berdasarkan Aspek Kognitif

Seri	N	Mean Rank			Asymp. Sig (2-tailed)		
		C2	C3	C4	C2	C3	C4
Pretest – Posttest 1	36	16,90	15,40	10,39	0,000	0,000	0,038
Pretest – Posttest 2	36	19,56	15,00	17,23	0,000	0,000	0,000
Pretest – Posttest 3	36	17,23	11,95	17,68	0,000	0,001	0,000
Pretest – Posttest 4	36	18,50	16,31	17,37	0,000	0,000	0,000

Setelah dilakukan uji wilcoxon, diperoleh pada Tabel 3 baik pada aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4) mengalami peningkatan hasil belajar dengan ditandainya *mean rank* positif pada setiap seri. Pada aspek memahami (C2) diperoleh mean rank tertinggi pada seri kedua sebesar 19,56 dan terendah ada pada seri pertama sebesar 16,90. Pada aspek mengaplikasikan (C3) memperoleh *mean rank* tertinggi pada seri keempat dengan nilai 16,31 serta terendah ada di seri ketiga dengan nilai 11,95. Pada aspek menganalisis (C4) diperoleh mean rank tertinggi pada seri ketiga sebesar 17,68 dan terendah ada pada seri pertama sebesar 10,39. Hal tersebut membuktikan bahwa pada penelitian ini di setiap serinya pada aspek kognitif C2,C3, dan C4 terdapat peningkatan.

Merujuk pada Tabel 3 juga menjelaskan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) pada aspek memahami (C2) yang diperoleh dari seri pertama hingga keempat memiliki nilai yang sama yaitu $0,000 < 0,05$. Nilai Asymp. Sig (2-tailed) pada aspek mengaplikasikan (C3) mendapatkan tiga seri yang memiliki nilai sama yaitu seri pertama, kedua dan keempat dengan nilai $0,000 < 0,05$ sedangkan untuk seri ketiga mendapatkan nilai $0,001 < 0,05$. Kemudian pengujian pada aspek menganalisis (C4) mendapatkan tiga seri yang memiliki nilai sama yaitu seri kedua, ketiga dan keempat dengan nilai $0,000 < 0,05$ sedangkan untuk seri pertama mendapatkan nilai $0,038 < 0,05$. Untuk memutuskan pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan berpedoman keputusan uji *Wilcoxon* yaitu apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian hipotesis alternatif pada penelitian ini diterima. Artinya, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media gamifikasi Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Dugaan pada peneliti adalah terdapat peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan pada siswa menggunakan media gamifikasi Gimkit. Berdasarkan pada hasil pengujian *wilcoxon* dapat diketahui bahwa media gamifikasi Gimkit terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang terdapat pembelajaran dapat membuat pembelajaran yang dilakukan lebih efektif. Seperti penelitian terdahulu oleh Avşar et,al (2023) setelah menggunakan media gamifikasi Gimkit hasil belajar pada peserta didik keperawatan mengalami peningkatan ditandai dengan *gain* (selisih) pada hasil *posttest* dari *pretest*nya sebesar 28,17 pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi $0,223 > 0,05$ dimana terjadi peningkatan secara signifikan.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rusman, 2017). Terutama jika yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor eksternal seperti penyampaian guru yang kurang jelas atau



tidak menarik, maka penggunaan medi apembelajaran sebagai alat bantu merupakan pilihan yang tepat. Tujuan dari penggunaan gamifikasi di bidang pendidikan adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan agar peserta didik tertarik serta termotivasi untuk belajar (Jusuf, 2016). Gamifikasi digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran terkait hasil belajar serta motivasi (Elzaky et al., 2022). Menggunakan gamifikasi di dalam pembelajaran akan sangat bermanfaat jika pengimplementasian elemen gamenya berhasil dalam pembelajaran (Dicheva et al., 2015). Gamifikasi dapat memunculkan motivasi serta keterlibatan siswa dengan adanya intervensi stimulus dari elemen game yang ada pada gamifikasi yang akan meningkatkan efektivitas belajar sehingga hasil belajar juga ikut meningkat. Penggunaan gamifikasi pada pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi dengan menggunakan elemen game sehingga meningkatkan kemampuan kognitif serta prestasi belajar akademik (Fathoni et al., 2023). Aktivitas belajar yang menantang dan kompetitif dengan elemen game yang ada menjadikan siswa fokus dan memungkinkan siswa untuk mengambil resiko untuk menghadapi tantangan untuk mengembangkan berpikir kritis dan memecahkan masalah yang dapat menjadikan adanya peningkatan kemampuan kognitif serta metakognitif siswa (Hakeu et al., 2023) . Hal tersebut dapat memperkuat dari hasil pengujian wilcoxon pada aspek kemampuan mengaplikasikan (C3) dan menganalisis (C4). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi banyak digunakan untuk mempengaruhi perubahan tingkah laku peserta didik serta mendorong peserta untuk terlibat aktif dalam pembelajaran (Aljraiwi, 2019). Siswa menjadi lebih fokus untuk memahami materi yang dipelajari dengan suasana belajar yang menyenangkan untuk menyelesaikan pembelajaran hingga akhir serta memberikan siswa kesempatan untuk berkompesisi, eksplorasi dan berprestasi di dalam kelas dengan siswa lainnya (Yunita & Indrajit, 2022). Gamifikasi dapat membuat penjelasan materi menjadi lebih menyenangkan serta mudah dipahami (Aljraiwi, 2019). Hal ini membuktikan bahwa kemampuan memahami (C2) dapat ditingkatkan menggunakan gamifikasi. Pemahaman materi akan lebih mudah karena gamifikasi dapat meningkatkan retensi dari suatu informasi dengan menggunakan elemen game yang meperkuat ikatan emosial serta memori siswa terhadap materi yang dipelajari (Pahlawan & Tambusai, 2023).

Media berbasis gamifikasi dapat diartikan media pembelajaran tersebut memiliki elemen-elemen *game* yang terkandung di dalamnya yang dapat menjadikan peserta didik dapat belajar menyesuaikan kecepatan belajar mereka dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi dengan tantangan dan hadiah dari pengalaman belajar yang menyenangkan (Ku et al., 2023). Media pembelajaran berbasis gamifikasi pada penelitian ini adalah Gimkit. Gimkit adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mendukung pembelajaran dimana peserta didik dapat menggunakannya untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Gimkit dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat. Guru dapat membuat, mengadopsi bahkan berkolaborasi soal dengan guru lain, soal dapat berupa gambar, pilihan ganda, menjodohkan, serta benar atau salah (Avşar et al., 2023). Template yang bervariasi dengan berbagai mode serta penggunaan yang mudah baik bagi guru dapat memanfaatkan fitur seperi kitcollab, bank soal, dan impor soal dalam menggunakannya dan dapat diakses melalui berbagai perangkat menjadi kelebihan tersendiri untuk media gamifikasi Gimkit dijadikan media pembelajaran. Penggunaan Gimkit juga bisa dilakukan secara *real-time* ataupun dijadikan sebagai tugas siswa untuk dirumah (Mahadi, 2023). Salah satu cara yang



dapat membuktikan media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi ialah pemberian umpan balik secara cepat dan langsung, ketika itu terjadi peserta didik dapat cepat mengidentifikasi dimana letak yang butuh diperbaiki dan merasa menang saat mereka dapat menyelesaikan suatu level atau tugas (Ku et al., 2023). Penggunaan Gimkit pada penelitian yang dilakukan oleh Aini et al., (2024) membuktikan bahwa Gimkit mampu mempengaruhi siswa di dalam proses belajarnya baik di rumah ataupun di sekolah sehingga minat serta hasil belajar mengalami peningkatan.

Penggunaan media gamifikasi Gimkit sebagai media pembelajaran pada penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa media gamifikasi Gimkit efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada materi kolonialisme dan imperialisme membutuhkan daya ingat dan kemampuan menganalisis yang baik, maka penggunaan Gimkit ini cocok karena gamifikasi dapat memperkuat daya ingat dan membuat siswa cenderung aktif dalam pembelajaran. Lebih dari itu, media gamifikasi Gimkit memiliki banyak manfaat serta penggunaannya yang fleksibel dan mudah bagi guru atau siswa serta menambah variasi dari metode pengajaran bagi guru di dalam pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Guru diberi keleluasaan untuk melihat laporan terkait pembelajaran yang telah dilakukan pada *student overview* yang memperlihatkan jumlah soal benar dan salah dengan presentase nilai perindividu dari peserta didik. Pada saat pelaksanaan perlakuan menggunakan Gimkit, para siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengkonfirmasi implementasi dari teknologi pendidikan berupa Gimkit efektif dilakukan dalam pembelajaran serta secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan penyesuaian perkembangan teknologi di lingkungan pendidikan. Merujuk pada analisis data pada tabel 2 dan 3 nilai signifikan yang didapatkan menunjukkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata dari hasil pretest ke posttest menandakan penggunaan media gamifikasi Gimkit efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Penggunaan media gamifikasi Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ditandai dengan peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest* di setiap serinya. Gimkit dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan kognitif serta metakognitif dari memahami, mengaplikasikan hingga menganalisis. Penggunaan media gamifikasi gimkit dapat menjembatani kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan membuat mereka lebih fokus karena aktif terlibat dalam pembelajaran melalui elemen game yang terkandung di dalamnya sehingga hasil belajar meningkat. Hasil penelitian ini tentunya dapat menjadi rekomendasi serta masukan bagi guru untuk lebih mengoptimalkan media pembelajaran terkhusus gamifikasi Gimkit dalam pembelajaran. Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan. Pengujian keefektifan ini terbatas pada jenjang Sekolah Menengah Atas dan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia. Dengan demikian, untuk peneliti selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan media gamifikasi Gimkit dapat mengujinya dengan sampel penelitian yang lebih luas seperti di jenjang yang berbeda serta pada mata pelajaran lain ataupun mata kuliah.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Universitas Pendidikan Indonesia yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini, serta keluarga besar SMA Negeri 4 Cirebon sebagai lokasi penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, C. N., Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi Gimkit sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tuban. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(9), 71–80.
- Aljraiwi, S. (2019). Effectiveness of gamification of web-based learning in improving academic achievement and creative thinking among primary school students. *International Journal of Education and Practice*, 7(3), 242–257. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2019.73.242.257>
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan “power director” bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81.
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023). The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students. *Nurse Education in Practice*, 68(November 2022), 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75–88.
- Elzaky, M. E. H., Elhabashy, H. M. M., Ali, W. G. M., & Allam, S. M. E. (2022). Effect of gamified flipped classroom on improving nursing students’ skills competency and learning motivation: a randomized controlled trial. *BMC Nursing*, 1–13. <https://doi.org/10.1186/s12912-022-01096-6>
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran di Era Digital*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6.



- Ku, C., Che, N., Mohd, K., Nurul, S., Mohamad, M., & Shahbodin, F. (2023). *A Review Of Gamification Tools To Boost Students ' Motivation And A Review Of Gamification Tools To Boost Students ' Motivation And Engagement*. April.
- Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). *Gamification To Improve Learners' Learning In Higher Education*. 11, 8–22.
- Mahadi, N. (2023). *Gamification As A New Teaching Method : Challenges And Prospects By Department of Computer Science Jigawa State College of Education , Gumel*. July.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika* 2019, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35.
- Pama, C. A. V., & Safitri, S. (2024). Pengaruh Metode Ceramah pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X di SMK PGRI 1 Prabumulih. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 87. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7338>
- Pujiarti, T., Asmedy, A., & Fitasari, F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.426>
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (6th ed.). Rineka Cipta.
- Supriyanto, & Setiawati, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah (Siswa Kelas X Ips Sma Muhammadiyah 1 Metro Dalam Materi Manusia Purba Di Indonesia). *Jurnal Swarnadwipa*, 2(1), 27–44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Al Ibtida'*, 8(20), 15–34.
- Yunita, N. P., & Indrajit, R. E. (2022). *Gamification : Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. ANDI.

