



Analisis Implementasi *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Partipasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Salatiga

Ravena Ravika Dariwu¹, Yuliana T.B. Tacoh²

^{1,2}PTIK Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 6 April 2026

Revised: 6 April 2026

Accepted: 8 April 2026

Abstract

Penelitian ini mengkaji bagaimana *Gimkit*, sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi, meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Salatiga. Penelitian ini bersifat kuantitatif dan kuasi-eksperimental. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner dan observasi. Desain ini membagi kelompok menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan implementasi *Gimkit* dalam pembelajaran (*X*) untuk mempelajari pengaruhnya terhadap partisipasi belajar siswa (*Y*), sedangkan kelompok kontrol mendapatkan perlakuan untuk menguji *Y*. Penelitian ini menunjukkan bahwa adopsi *Gimkit* secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar siswa (nilai signifikansi uji-*t* = 0,007 < 0,05). Selama penerapan *Gimkit*, siswa menunjukkan lebih banyak semangat dan partisipasi belajar dibandingkan dengan teknik berulang. Hal ini berarti bahwa *Gimkit* sebagai media pembelajaran terbukti menjadi alternatif untuk mendorong partisipasi belajar siswa serta menghasilkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Keywords: Media Pembelajaran, Implementasi *Gimkit*, Partisipasi Belajar Siswa

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Dariwu, R., & Tacoh, Y. (2026). Analisis Implementasi *Gimkit* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 8 Salatiga. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(5.A), 142-156. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12902>

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran berbasis teknologi meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Sebagian besar mata pelajaran memanfaatkan teknologi untuk belajar. Media pembelajaran mendukung proses belajar mengajar (Wulandari et al., 2023). Guru menggunakan media pembelajaran untuk menyederhanakan topik bagi siswa. Siswa dapat memperoleh pengalaman baru dengan menggunakan materi pembelajaran. Media pembelajaran seharusnya menginspirasi siswa untuk kreatif, aktif, dan kritis. Jika pembelajaran membosankan, siswa mungkin tidak berpartisipasi. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan masalah (Citra Pratiwi et al., 2024). Partisipasi siswa yang rendah dapat menghambat pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh instruktur. Pamungkas et al. (2023) menemukan bahwa siswa merupakan pembelajar pasif. Hal ini sejalan dengan Kurnia Sari et al. (2020), yang menemukan bahwa kurangnya partisipasi siswa berkaitan dengan kebosanan dalam menulis dan mendengarkan yang dipandu oleh guru.

Pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan partisipasi siswa seiring kemajuan teknologi. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa (S. Wulandari, 2020). Media pembelajaran gamifikasi dapat membantu siswa berkonsentrasi ketika perhatian mereka menurun (Agustina et al., 2024). *Gimkit*, sebuah platform

pembelajaran interaktif, menggunakan insentif virtual, kompetisi yang sehat, dan pembelajaran berbasis tantangan untuk partisipasi aktif siswa (Amelia, 2024). Guru dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan generasi digital dengan menganalisis efektivitas *Gimkit* dalam mendorong partisipasi aktif siswa.

Para peneliti mengamati bahwa SMP Negeri 8 Salatiga menggunakan teknik pengajaran tradisional, yang mengurangi partisipasi siswa. Siswa hanya mendengarkan, menulis, dan memecahkan masalah untuk belajar. Hal ini tidak menarik, sehingga siswa tidak berpartisipasi karena prosedur yang berulang. Banyak siswa bercakap-cakap dengan teman sebangku mereka selama presentasi guru. Hanya sedikit siswa yang mengangkat tangan ketika guru bertanya. Mereka juga mengulang dan mengacaukan jawaban tugas kelompok. Ketidakpedulian terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Siswa biasanya tidak menyelesaikan tugas atau menyerahkannya tepat waktu. Siswa membuat kesimpulan yang membingungkan dan bertentangan ketika guru memintanya. Karena masalah ini, partisipasi siswa harus ditingkatkan. Oleh karena itu, para peneliti menggunakan *Gimkit* untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Gimkit dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, menurut penelitian Aini et al. (2024), Minat belajar siswa meningkat untuk setiap indikator, termasuk perasaan senang (63,54%) dari kondisi awal, meningkat menjadi 87,5%, menunjukkan perhatian (56,66%), minat belajar (66,66%), dan partisipasi dalam pembelajaran (54,58%), meningkat menjadi 85,41%. Dengan peningkatan minat belajar, hasil belajar siswa meningkat dari 25% menjadi 83,33% pada kondisi akhir. Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa. Agustina et al. (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi *Gimkit* meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Gamifikasi telah terbukti memotivasi dan dalam meningkatkan partisipasi aktif meskipun penelitian yang menggunakan *Gimkit* sebagai media pembelajaran tidak konsisten. Banyak penelitian berfokus pada minat dan hasil belajar siswa, bukan partisipasi dalam kelas. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk menentukan bagaimana *Gimkit* sebagai media pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. Mendeskripsikan implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa merupakan tujuan dari penelitian ini.

Media Pembelajaran

Proses pembelajaran membutuhkan media. Media pembelajaran menyampaikan materi untuk meningkatkan pemahaman dan pembelajaran. Wulandari et al. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran harus sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

Kata "media" berasal dari kata "medius", bahasa Latin yang berarti perantara atau pembawa pesan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, terdapat beberapa pendapat yang mengemukakan definisi media. Salah satunya pendapat dari Royani Susi (2023) menyatakan bahwa media merupakan faktor pendukung dalam proses pembelajaran, dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif menyampaikan informasi, keterampilan, dan sikap, menurut S. Wulandari (2020). Dengan memfasilitasi pembelajaran yang terarah, terarah, dan terkendali, media pembelajaran dapat meningkatkan pilihan, emosi, perhatian, dan

motivasi siswa. Media pembelajaran juga membantu siswa fokus dan memahami pelajaran, menurut Nurfadhilla (2021).

Secara keseluruhan, media pembelajaran membantu guru mengajar dan menyampaikan materi. Menurut Noor (2021), media pembelajaran memiliki beberapa manfaat: Guru dapat bertukar pengetahuan dan mengurangi disparitas persepsi dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran lebih menarik, membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan meningkatkan partisipasi siswa. Guru dan siswa berkomunikasi. Selain itu, instruktur dapat mengoptimalkan waktu mereka tanpa mengulang pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah. Senada dengan itu, Kustandi & Darmawan (2020) mencatat bahwa media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Media pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi dan pembelajaran. Siswa lebih fokus, yang mendorong kontak langsung siswa dan pembelajaran aktif semaksimal kemampuan mereka. Ketiga, media pembelajaran mendobrak batasan makna, tempat, dan waktu. Jenis-jenis media pembelajaran dikategorikan oleh Suryadi (2020). Media visual bersifat kasat mata. Visual bisa diam atau bergerak. Ini termasuk gambar, buku, buku catatan, peta, poster, miniatur, dan banyak lagi. Kedua, media audiovisual menyampaikan informasi untuk dilihat dan didengar secara bersamaan. Media visual termasuk proyektor film, TV, proyektor sudut lebar, dll. Siswa dan guru memanfaatkan komputer dengan aplikasi menarik untuk belajar. Keempat, Microsoft PowerPoint dioptimalkan untuk membuat presentasi visual dengan cepat. Kelima, internet memiliki koneksi jaringan komputer global. 6. Multimedia menggunakan grafik, foto, animasi, musik, dan video untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Ketujuh, media cetak termasuk buku, terbitan berkala, dan modul yang dibuat oleh perusahaan percetakan. Materi tertulis/grafik, fotokopi, dan reproduksi sendiri juga merupakan media cetak. Media elektronik terdiri dari slide, bingkai film, kaset video, dan alat pendidikan lainnya.

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya harus disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut Suryadi (2020), media pembelajaran dipilih berdasarkan pertimbangan yang matang, bukan hanya untuk kesenangan atau sekedar hiburan atau selingan. Sedangkan menurut Pane (2023), media pembelajaran apapun yang dipilih hendaknya tepat sasaran, tidak membuat siswa kebingungan, tetapi memudahkan belajar siswa. Media pembelajaran menyampaikan sinyal pembelajaran kepada siswa, sesuai dengan gagasan di atas. Metode, taktik, dan media memengaruhi media pembelajaran dan pemecahan masalah. Pemilihan media pembelajaran sangat diperhatikan karena diharapkan membangkitkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Gimkit Sebagai Media Pembelajaran

Menggabungkan aktivitas pembelajaran dengan teknologi dapat menciptakan Lingkungan belajar yang relevan, dinamis, dan menarik bagi siswa (Septyana et al., 2024). Gamifikasi menggunakan *Gimkit* adalah salah satunya. Amelia (2024) menyatakan bahwa *Gimkit* memungkinkan guru untuk menciptakan permainan instruksional yang menarik dan unik bagi setiap siswa. Menurut Aini et al., (2024), *Gimkit* adalah platform daring berbasis gamifikasi yang menjadikan pembelajaran menyenangkan dan menarik.

Gimkit menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis serta mendorong partisipasi siswa, menurut Brillian et al. (2024). *Gimkit* dilengkapi dengan fitur yang mudah dan fleksibel saat digunakan.

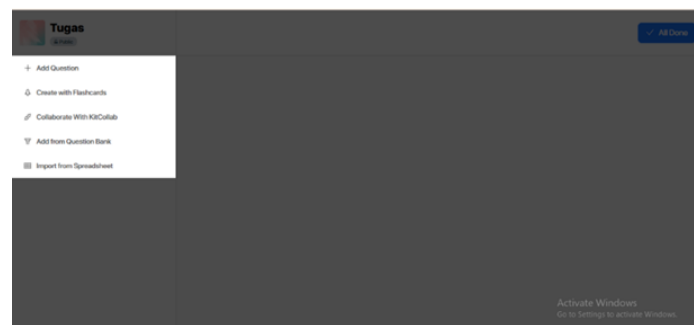
Menurut Lawrance et al. (2021), dalam aplikasi *Gimkit* guru dapat menciptakan permainan belajar langsung dengan beberapa petunjuk. Menambahkan pertanyaan – guru

dapat memilih bentuk pertanyaan yang di masukkan dalam game dengan jawaban. Pilihan pertanyaan berupa pilihan ganda atau teks dalam bentuk kalimat, gambar, dan audio. Selanjutnya, buat *Flashcard* – tersedia kartu catatan dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. *Question Bank* – dalam *Gimkit* tersedia beberapa pilihan soal yang dapat dipilih guru berdasarkan topik.

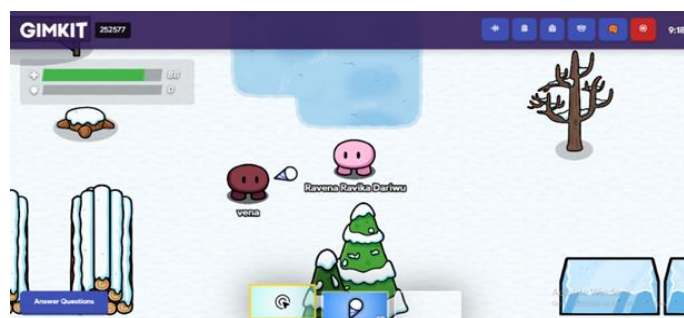
Menurut Rahman & Anam (2024), fitur menarik dalam *Gimkit* yang dapat digunakan guru adalah “*Class*” Fitur ini dapat memudahkan guru untuk mengelompokkan beberapa kelas, sehingga mempermudah guru dalam menyusun dan mengatur soal-soal berdasarkan kelas-kelas tersebut dan tersedia 15 lebih permainan dalam *Gimkit* yang dapat digunakan.

Gimkit sebagai media pembelajaran guna meningkatkan partisipasi belajar siswa memiliki kelebihan maupun kelemahan. Menurut Amelia (2024) kelebihan *Gimkit* antara lain **interaktif dan menyenangkan**, *Gimkit* dirancang untuk membantu proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Tantangan, hadiah, dan sistem point dari *Gimkit* yang dianggap menarik bagi siswa dan membuat siswa ingin terus-menerus mengerjakan kuis. Selanjutnya, **personalisasi pembelajaran** guru dapat membuat pertanyaan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum. Hal ini dapat memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran. Dari sisi **fleksibilitas**, *Gimkit* dapat diakses secara online, memudahkan guru dan siswa untuk menggunakan platform ini sesuai kebutuhan. Selain itu, **tidak ada batas waktu** ketika mengerjakan kuis, tidak ada batas waktu yang menghambat siswa dalam pengerjaan kuis. Siswa dapat mengerjakan kuis sesuai kemampuan, tanpa harus takut tertinggal waktu pengerjaan. Menurut Amelia (2024) terdapat beberapa kelemahan *Gimkit*. diperlukan **koneksi internet** karena *Gimkit* diakses secara online, maka diperlukan koneksi internet untuk mengakses platform ini. Hal ini dapat menjadi hambatan jika akses internet terbatas. Selain itu **batasan dalam konten**, meskipun *Gimkit* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, mungkin terdapat batasan dalam jenis konten atau fitur yang disediakan.

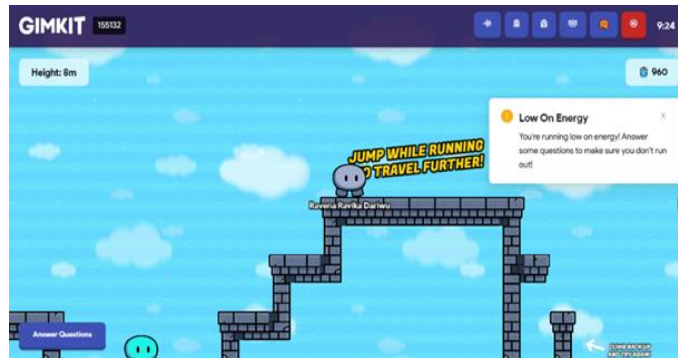
Berikut tampilan *Gimkit* :



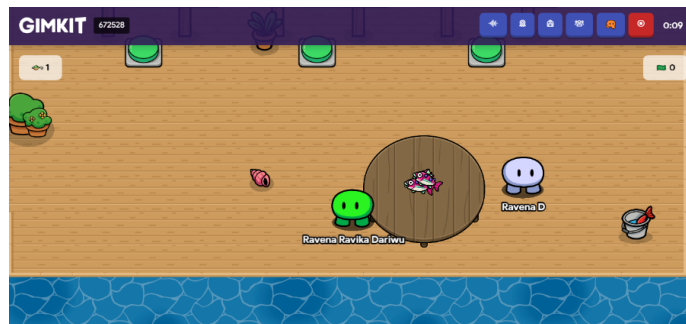
Gambar 1. Fitur memasukkan pertanyaan



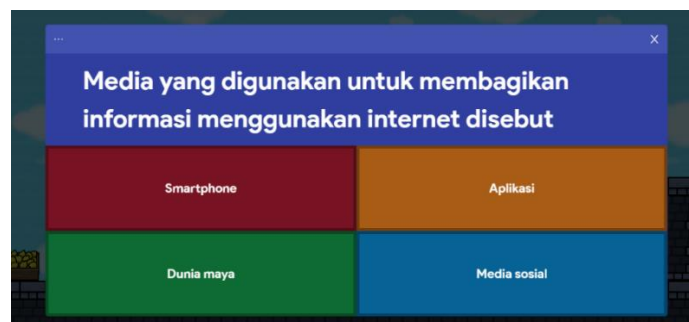
Gambar 2. Game “Snowbrawl”



Gambar 3. Game “Don’t Look Down”



Gambar 4. Game “Fishtopia”



Gambar 5. Tampilan untuk kuis

Dari beberapa pendapat, disimpulkan *Gimkit* ialah aplikasi berbasis gamifikasi yang menyediakan fitur-fitur menarik dan membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif sehingga meningkatkan partisipasi belajar siswa. Meskipun memiliki kelebihan dan kelemahan, penggunaan *Gimkit* akan bergantung pada kebutuhan dan preferensi siswa serta guru.

Partisipasi Belajar Siswa

Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kognitif, emosional, dan perilaku. Herdianti et al. (2024) menemukan bahwa siswa yang lebih aktif belajar lebih baik. Siswa

yang berpartisipasi dalam percakapan, menjawab pertanyaan instruktur, dan meneliti topik tersebut merupakan pembelajar yang tinggi. Menurut Napitupulu & Murniarti (2024), partisipasi siswa secara aktif mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah pada siswa dalam aktivitas yang sulit. Kurnia Sari et al. (2020) menyebutkan berbagai aspek yang memengaruhi partisipasi aktif belajar siswa. Elemen-elemen ini meliputi pembelajaran yang berpusat pada guru yang tidak membangkitkan keaktifan siswa, siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, minat siswa yang rendah sehingga pembelajaran menjadi kurang aktif.

Selain faktor partisipasi belajar siswa, ada juga beberapa indikator partisipasi belajar siswa. Menurut Barokah et al. (2021) beberapa indikator partisipasi belajar siswa. Pertama, **mengemukakan pendapat atau memberikan pendapat** adalah memberikan ide atau gagasan yang kita miliki. Kemampuan berbicara sangat berhubungan dengan proses ini, karena saat berpendapat, kita perlu menggunakan bahasa yang baik, mudah dipahami oleh orang lain, dan tetap menjaga agar tidak menyinggung perasaan orang lain. Kedua, **memberikan tanggapan** yakni respons seseorang terhadap sesuatu yang disampaikan, yang dapat berupa persetujuan maupun penolakan. Tanggapan dapat berupa dukungan, penolakan, evaluasi, masukan, atau tambahan wawasan yang bertujuan untuk memberikan kejelasan atau memperkaya suatu diskusi maupun proses pembelajaran. Ketiga, **mengerjakan tugas**, yaitu pekerjaan yang harus diselesaikan oleh setiap orang. Begitu pula dengan siswa. Tugas adalah pekerjaan yang perlu mereka selesaikan, baik dengan kehadiran guru maupun tidak. Secara umum, pemberian tugas bertujuan untuk membantu guru dalam memantau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Selain itu, tugas juga berfungsi untuk melatih disiplin, serta mengembangkan mental dan emosi mereka. Keempat, **menarik kesimpulan**, yang berfungsi sebagai keterampilan menyimpulkan merupakan salah satu aspek yang digunakan guru untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi. Selain itu, keterampilan ini juga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan dan menyusun tulisan. Terakhir, **tanya jawab**, yaitu aktivitas dimana siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Melalui tanya jawab dapat mengungkapkan keingintahuan siswa dan dengan menjawab menunjukkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis terhadap materi yang disampaikan.

Oleh karena itu, partisipasi belajar siswa sangat penting dalam pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pembelajar yang aktif akan lebih mudah menyerap materi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah.

Kajian penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti merupakan penelitian yang berkaitan dengan Analisis implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Agustina et al. (2024) yang berjudul “ Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar”, menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* berpengaruh dalam pembelajaran saat siswa sudah mulai bosan serta fokus siswa yang berkurang dikarenakan metode pembelajaran yang monoton. *Gimkit* dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif yang buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar. 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*. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang Media pembelajaran *Gimkit*. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu memfokuskan pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian ini lebih kepada peningkatan partisipasi belajar siswa.

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Aini et al. (2024) dengan penelitian yang berjudul “IMPLEMENTASI GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 TUBAN”, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas implementasi Gimkit sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa SMP Negeri 6 Tuban tepatnya kelas VII B. menyatakan bahwa game interaktif *Gimkit* digunakan pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil analisis minat belajar dari setiap indikator, yaitu perasaan senang kondisi awal 63,54% meningkat 87,5%, menunjukkan perhatian kondisi awal 56,66% meningkat 80,2%, ketertarikan belajar kondisi awal 66,66% meningkat 86,45% serta partisipasi belajar kondisi awal 54,58% meningkat 85,41%. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada implementasi media pembelajaran *Gimkit* dalam pembelajaran dan objek penelitian yang sama yaitu SMP. Sedangkan perbedaan dapat dilihat dari penelitian terdahulu yaitu pada minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini memfokuskan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Ada juga penelitian pada tahun 2024 yang dilakukan oleh Brilliant et al. (2024)., dengan judulnya “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar”. *Gimkit* bisa digunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran sudah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Dengan metode penelitian kuantitatif eksperimen yang mengkaji sebab akibat memperoleh hasil 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. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, dilihat dari tujuan penelitian yang dimana penelitian Brilliant et al. membahas tentang pengaruh *Gimkit* terhadap hasil belajar dan penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana pengaruh *Gimkit* sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Septyana et al. (2024) yang berjudul “Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta didik” menyatakan bahwa Gamifikasi dengan Gimkit dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini melakukan studi kasus di SMP Negeri 24 Malang yang fokus pada asesmen, menghasilkan *Gimkit* terbukti efektif dalam mengatasi tantangan penilaian pembelajaran, kesenjangan pemahaman dengan memberikan data penilaian langsung siswa. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut dan penelitian ini terletak pada permasalahan yang diteliti, penelitian terdahulu memfokuskan pada analisis dan refleksi implementasi asesmen formatif dengan *Gimkit*, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada analisis implementasi *Gimkit* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2024) dengan judul “ Penggunaan *Gimkit* sebagai Alat Evaluasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Peserta Didik UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar”. Tujuan penelitian adalah meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan 2 siklus dengan setiap siklusnya berfokus pada penggunaan *Gimkit* untuk mengukur minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa

Gimkit secara signifikansi meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil evaluasi pembelajaran, ditandai dengan tingginya antusiasme dan keterlibatan siswa saat menggunakan *Gimkit*. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Amelia (2024) membahas melalui *Gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini mendeskripsikan *Gimkit* sebagai media belajar dalam meningkatkan partipasi belajar siswa dalam kelas.

Dilihat dari kajian penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa, *Gimkit* dapat berpengaruh efektif dalam proses pembelajaran siswa. Berbagai penelitian menunjukkan *Gimkit* mampu meningkatkan minat belajar, hasil belajar siswa, menumbuhkan motivasi siswa, membuat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan akibat metode pembelajaran monoton. Penelitian sebelumnya banyak memfokuskan pada minat belajar dan hasil belajar siswa, serta penggunaan *Gimkit* sebagai alat evaluasi dan asesmen, Sementara penelitian ini berfokus kepada bagaimana pengaruh implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan partipasi belajar siswa.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pengumpulan data melalui instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2022) metode kuantitatif merupakan metode yang berlandaskan pada positivisme. Analisis data pada kuantitatif bersifat statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditentukan.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Quasi-experimental*. Dua kelompok sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Solvin :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel

N = Populasi

E = kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir (10%)

Berdasarkan perhitungan di atas, maka sampel yang diambil berjumlah 72 sampel. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner (angket) dengan skala *Likert*, observasi. Kuisisioner penelitian ini mengambil referensi dari Anggela (2023) dan Sitti (2012), akan disebarakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Salatiga. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sebagai pengambilan keputusan hipotesis.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Negeri 8 Salatiga. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan kuesioner yang diisi oleh para siswa secara individual setelah

diberikan perlakuan. Perhitungan dilakukan menggunakan perhitungan program SPSS Berikut hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini :

Uji Validitas

Uji validitas menilai validitas setiap pertanyaan setelah menghasilkan data dari 40 pertanyaan kuesioner dengan menggunakan berbagai indikasi. Instrumen dinyatakan valid jika nilai r hitungnya melebihi nilai r tabelnya. Untuk menilai korelasi, rumus person product moment digunakan :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n\sum X^2 - (\sum X)^2)(n\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi

x : Skor yang diperoleh tiap item

y : Skor total Instrumen

n : Jumlah responden dalam uji instrument

$\sum x$: Jumlah hasil pengamatan variabel X

$\sum y$: Jumlah hasil pengamatan variable Y

$\sum xy$: Jumlah dari hasil kali pengamatan variable X dan variable Y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat pada masing – masing skor X

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat pada masing – masing skor Y dasar mengambil Keputusan

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan aplikasi statistic SPSS, terdapat beberapa item yang tidak valid. Item variabel implementasi *Gimkit* (x) yang tidak valid yaitu 2, 3, 7, 8, 12, 14, 17, 19. Item yang tidak valid di variabel partipasi siswa (y) yaitu 4, 7, 10, 12, 15, 20. Setelah dilakukan uji validitas kembali untuk item yang tidak valid pada sampel penelitian menjadi valid.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji Validitas Variabel X

No. Item	r hitung	r table taraf 0,05; n=30	Keterangan
1	0,529	0,361	Valid
2	0,800	0,361	Valid
3	0,483	0,361	Valid
4	0,749	0,361	Valid
5	0,619	0,361	Valid
6	0,389	0,361	Valid
7	0,417	0,361	Valid
8	0,449	0,361	Valid
9	0,543	0,361	Valid
10	0,608	0,361	Valid
11	0,628	0,361	Valid
12	0,602	0,361	Valid

13	0,492	0,361	Valid
14	0,368	0,361	Valid
15	0,647	0,361	Valid
16	0,394	0,361	Valid
17	0,474	0,361	Valid
18	0,458	0,361	Valid
19	0,366	0,361	Valid
20	0.466	0,361	Valid

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Validitas Variabel Y

No. Item	r hitung	r table taraf 0,05; n=30	Keterangan
1	0,572	0,361	Valid
2	0,458	0,361	Valid
3	0,541	0,361	Valid
4	0,546	0,361	Valid
5	0,412	0,361	Valid
6	0,412	0,361	Valid
7	0,582	0,361	Valid
8	0,438	0,361	Valid
9	0,624	0,361	Valid
10	0,558	0,361	Valid
11	0,386	0,361	Valid
12	0,443	0,361	Valid
13	0,367	0,361	Valid
14	0,383	0,361	Valid
15	0,396	0,361	Valid
16	0,523	0,361	Valid
17	0,393	0,361	Valid

18	0,485	0,361	Valid
19	0,485	0,361	Valid
20	0,409	0,361	Valid

Uji Reabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu instrumen penelitian. Jika jawaban responden tetap konstan, kuesioner tersebut reliabel. *Cronbach's Alpha* > 0,60 menunjukkan reliabilitas (Sugiyono, 2022).

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	r kritis	Keterangan
Implementasi <i>Gimkit</i>	0,756	0,60	Reliabel
Partipasi siswa	0,783	0,60	Reliabel

Dari tabel diatas hasil perhitungan uji reabilitas dengan menggunakan perhitungan program *SPSS* dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variable implementasi *Gimkit* sebesar 0,756 dan untuk nilai *Cronbach's Alpha* variable partipasi siswa sebesar 0,783. Sehingga item dapat dinyatakan reliabel.

Uji Normalitas

Keteraturan distribusi data diuji. Penelitian ini menguji kenormalan Kolmogorov-Smirnov. Ambang batas signifikansi uji *Kolmogorov-Smirnov* adalah 5% atau 0,05. Tabel terlampir menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur dengan nilai signifikansi 0,200 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hasil data berdistribusi normal seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Data	Kelas eksperimen x	0,114	32	.200*	0,946	32	0,114
	Kelas eksperimen y	0,116	32	.200*	0,964	32	0,362
	Kelas kontrol y	0,083	32	.200*	0,974	32	0,624

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Uji ini menentukan homogenitas data antara dua kelompok. Nilai Sig. > 0,05 menunjukkan varians homogen menurut uji Levene. Dari hasil Uji Levene menunjukkan bahwa varians data adalah homogen untuk kedua kelompok dengan nilai Sig. 0,927 > 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Data	Based on Mean	0,076	2	93	0,927
	Based on Median	0,094	2	93	0,910
	Based on Median and with adjusted df	0,094	2	91,458	0,910
	Based on trimmed mean	0,094	2	93	0,910

Uji-t

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y. Pengujian yang digunakan adalah *Independet-sample T test* menggunakan *SPSS 25*.

Adapun syarat dari uji-t adalah sebagai berikut :

H₀ : tidak ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

H_a : ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y

Jika (nilai sig) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima

Jika (nilai sig) > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Tabel 6. Uji-t

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Data	Equal variances assumed	0,055	0,816	2,778	94	0,007	5,813	2,092	1,659	9,966
	Equal variances not assumed			2,761	61,109	0,008	5,813	2,105	1,604	10,021

Dengan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa variabel X memengaruhi variabel Y. Dengan demikian, penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas. Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif siswa. Partisipasi belajar siswa saat belajar di kelas sangat penting karena dapat memengaruhi seberapa baik mereka memahami dan menguasai pelajaran. Hal ini karena hasil belajar siswa bergantung pada penyampaian materi oleh guru dan partisipasi aktif siswa. Partisipasi aktif siswa membantu mencapai tujuan pembelajaran sesuai keinginan. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelas sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas.

Pembelajaran menggunakan *Gimkit* menggunakan komputer yang sudah tersedia di laboratorium. Sebelum itu siswa diarahkan untuk tertib dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Gimkit*. Para siswa terlihat antusias untuk menyelesaikan game serta kuis di *Gimkit*. Game yang dipilih untuk penelitian ini adalah *Snowbrawl*. Kemudian, kode join dibagikan kepada siswa dan game dimulai ketika semua siswa sudah memasuki game. Penelitian ini memanfaatkan fitur membuat dan menambahkan pertanyaan, serta format kuis dalam bentuk pilihan ganda. Berdasarkan penelitian siswa tertarik dan menjadi lebih fokus untuk mengerjakan kuis karena dalam game ini mengharuskan siswa menjawab pertanyaan jika ingin mendapatkan *power* atau *snowballs* (bola salju) yang digunakan untuk menyerang lawan main. *Gimkit* mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa merasa senang dan bersemangat dalam menjawab kuis dikarenakan mereka mendapatkan *kit cash* (uang virtual) yang nantinya untuk membeli *power-up*, yang kemudian digunakan siswa untuk mendapatkan tambahan poin.

Selama pelaksanaan pembelajaran *Gimkit*, siswa terlihat aktif dan kemampuan untuk menyelesaikan tantangan dalam game. Hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa pemanfaatan *Gimkit* partisipasi siswa cukup menonjol ada pada indikator : pembuatan tugas. Hal ini dapat dilihat ketika diberikan tugas, siswa mengerjakan tepat waktu. Terlihat juga indikator partisipasi siswa yaitu siswa aktif melakukan tanya jawab. Adapun indikator partisipasi lainnya yaitu menarik kesimpulan dan memberikan tanggapan tetapi, hanya beberapa siswa yang terlihat aktif dan antusias melakukan. Terdapat beberapa kendala yang terjadi saat pelaksanaan seperti terdapat komputer yang tidak bisa digunakan dikarenakan komputer yang lambat atau mengalami *trouble* dan koneksi jaringan yang kurang stabil, sehingga menghambat pengerjaan kuis. Dengan merujuk pada hasil tabel 8 nilai sig.(2-tailed) hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa pengimplementasian *Gimkit* mempengaruhi partisipasi belajar siswa dalam kelas. Penelitian ini merupakan kelanjutan dan untuk mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Hanifah & Hafidz (2025).

KESIMPULAN

Implementasi *Gimkit* sebagai media pembelajaran terbukti secara efektif berpengaruh dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam kelas. Hal ini ditandai dengan nilai signifikansi $0,007 < 0,05$ H_0 ditolak H_a diterima dan partisipasi siswa yang dulunya sangat kurang, setelah menggunakan *Gimkit* para siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Gimkit* dalam kelas memberikan siswa pengalaman yang menyenangkan dan menarik. Melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, siswa dapat memahami materi sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa

dalam proses pembelajaran. Selain itu, memberikan manfaat tentunya bagi guru sebagai rujukan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih optimal dan sebagai upaya dalam untuk mengatasi permasalahan terkait rendahnya partisipasi siswa. Ada beberapa kelemahan dalam penerapan *Gimkit* yaitu komputer yang mengalami *trouble* atau lambat dan koneksi jaringan yang kurang stabil. Secara keseluruhan, *Gimkit* bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

REFERENCES

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Aini, C. N., Rahayu, R. N., Maulita, R. N., Kusuma, R. V., Matematika, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2024). Implementasi Gimkit sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tuban. *Cendikia Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V UPT SDN Parang Tambung 1 Makasar . Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4079>
- Barokah, F., Rahminawati, N., & Mulyani, D. (2021). Analisis terhadap partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN 2 Garut. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i1.39>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, A. N. E. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit sebagai gamefikasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5 sekolah dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 3(3), 610–618. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Citra Pratiwi, A., Daud, F., Mushawwir Taiyeb, A., Junda, M., Intan Marzuki, N. (2024). Pelatihan pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game bagi guru sekolah menengah. *Jurnal Hasil-hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72-76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Hanifah, M., Hafidz. (2025). Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 4(7). <https://doi.org/10.59188/jcs.v4i7.3424>
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran ular tangga digital pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592–1603. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7393>
- Kurnia Sari, R., Chan, F., Kurnia Hayati, D., Syaferi, A., & Sa, H. (2020). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian. *Journal of Biology Education Research*, 1(2). <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran : konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik disekolah dan masyarakat*. Kencana

- Lawrance, P. J., Moreira, A., & Santos, C. (2021). Gamification to improve learners' learning in higher education. *Internet Latent Corpus Journal*, 11. <https://proa.ua.pt/index.php/ilcj>
- Napitupulu, P. S., & Murniarti, E. (2024). Analisis keterlibatan siswa menengah pertama dalam pembelajaran berbasis proyek pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kepemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 9(2). <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.353>
- Noor, M. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi*. Multi kreasi satudelapan
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran : pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV jejak publisher
- Pamungkas, D., Nugroho, A., & Sustaminawhanti, J. (2023). Implementasi model problem based learning berbantuan Snowbrawl untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VI. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*. 1(2), 2812-2822.
- Pane, Pratiwi, E. (2023). *Konsep dasar media pembelajaran*. Perkumpulan rumah cemerlang Indonesia (PRCI)
- Pribadi, R. A., Fadhilatul Jannah, M., Putri, K. D., Agustin, T. A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Sutan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Kinerja guru dalam meningkatkan partisipasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran di SDIT Al Izzah 2 Kota Serang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 9(2), 3380-3391. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1027>
- Rahman, N, T., & Anam, S.(2024). Exploring the implementation of Gimkit as a formative assessment tool in english language age learning : practice and experience. *Journal of English education and linguistics*, 5(2), 16-32. <https://doi.org/10.56874/jeel.v5i2.1890>
- Royani, S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa SMP N 9 Rejang Lebong. *Skula : Jurnal pendidikan profesi guru madrasah*, 3(2), 260-269. <http://journal.upy.ac.id/index.php/skripta/article/view/123>
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan asesmen formatif melalui pemanfaatan media gamifikasi Gimkit terhadap hasil belajar peserta didik SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran : jilid 1*. CV jejak publisher
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran : jilid 2*. CV jejak publisher
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>