



GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI: *TREATMENT* INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR

Anasya'Bania Mu'allifatunnasoha¹, Kemal Budi Mulyono²

¹Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia,
anasyabania24@students.unnes.ac.id

²Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah, Indonesia,
sonmuly@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Pembelajaran ekonomi menuntut siswa memahami konsep abstrak dan aplikatif yang sering kali sulit dipahami melalui metode konvensional. Permasalahan utama dalam pembelajaran ekonomi adalah rendahnya keterlibatan siswa yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini bertujuan menginvestigasi efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi (MPBG), khususnya Gimkit, dalam meningkatkan minat belajar dan kinerja akademik peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat sekolah menengah atas. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen *nonequivalent control group* yang dipilih secara *purposive*. Kelas eksperimen menerapkan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Minat belajar siswa diukur melalui angket terstandar, sementara hasil belajar diukur melalui tes *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Dengan demikian, Gimkit dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Ekonomi untuk mendorong partisipasi aktif dan hasil belajar yang lebih baik di kalangan siswa.

Kata Kunci *Gimkit, Gamifikasi, Hasil Belajar, Minat Belajar, Ekonomi*

Abstract

Teaching economics requires students to understand abstract and applicative concepts, which are often difficult to grasp through conventional methods. The main issue in economics instruction lies in the low level of student engagement, which adversely affects learning outcomes. This study aims to investigate the effectiveness of gamification-based learning media (GBLM), specifically Gimkit, in enhancing students' learning interest and academic performance in high school economics courses. To address this challenge, a quantitative approach was employed using a quasi-experimental nonequivalent control group design, with sample selection conducted purposively. The experimental class utilized Gimkit as an interactive, game-based learning platform, while the control class continued with conventional instructional methods. Students' learning interest was measured using a standardized questionnaire, and learning outcomes were assessed through pretests and posttests. Statistical analysis revealed a significant difference between the two groups, with the posttest mean score of the experimental class being higher than that of the control class ($p < 0.001$). These findings indicate that the use of Gimkit not only enhances students' motivation to learn but also has a positive impact on academic achievement. Therefore, Gimkit can be recommended as an innovative instructional strategy in economics education to foster active participation and improve students' learning outcomes.

Keywords: *Gimkit, gamification, learning interest, learning outcomes, economics*

*✉ Corresponding author:

Anasya'Bania Mu'allifatunnasoha
anasyabania24@students.unnes.ac.id

Article History:

Received March 8, 2025

Revised May 5, 2025

Accepted May 21, 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi masa depan yang adaptif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan zaman. Dalam konteks abad ke-21, pendidikan tidak hanya dituntut untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, literasi digital, serta karakter tangguh dan adaptif terhadap perubahan (Ambarwati et al., 2022). Oleh karena itu, inovasi dalam sistem pembelajaran menjadi kebutuhan mutlak demi mewujudkan proses pendidikan yang lebih relevan, kontekstual, dan bermakna. Transformasi pendidikan di era digital menuntut inovasi dalam strategi pembelajaran guna menjawab tantangan abad ke-21, khususnya dalam hal meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Perkembangan teknologi informasi telah mengubah paradigma pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju metode yang lebih interaktif dan partisipatif (Dewi & Korompis, 2023).

Minat merupakan suatu keinginan atau dorongan yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai suatu tujuan dan mencapainya secara optimal, minat yang baik akan berpengaruh kuat terhadap hasil belajar dalam proses pembelajaran. Minat belajar merupakan suatu daya dorong internal yang membangkitkan minat dan rasa senang siswa dalam kegiatan belajar

(Laras et al., 2019). Sedangkan hasil belajar merupakan dampak dari proses pembelajaran yang telah dilalui seseorang melalui beberapa tahapan. Perubahan yang dihasilkan dari proses belajar dapat berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, dan kemampuan (Nursalma & Pujiastuti, 2023). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar lebih fleksibel, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter serta penguasaan kompetensi dasar siswa (Hidayati et al., 2024).

Pemerintah Indonesia telah mengupayakan transformasi pendidikan melalui implementasi Kurikulum Merdeka, yang dirancang sebagai respons atas kebutuhan zaman. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, serta memfasilitasi pengembangan karakter dan kompetensi siswa yang utuh sesuai dengan profil Pelajar Pancasila (Hidayati et al., 2024). Dalam Kurikulum Merdeka, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi atau fasilitator dalam proses pembelajaran, tetapi juga perlu mendorong siswa untuk aktif terlibat di dalam kelas, misalnya dengan memberikan motivasi. Selain itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan inovasi dalam memilih serta menerapkan model atau metode pembelajaran yang tepat guna mengembangkan potensi peserta didik. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung (Aisyah et al., 2024).

Pada praktiknya, berbagai tantangan masih menghambat optimalisasi kurikulum ini. Banyak guru masih terkendala dalam menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, terlebih pada mata pelajaran seperti Ekonomi yang cenderung dianggap teoritis dan kurang menarik oleh siswa (Aziz & Zakir, 2022). Hal ini mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa serta lemahnya keterlibatan emosional dan kognitif dalam proses belajar.

Urgensi untuk menghadirkan pembelajaran berbasis media digital interaktif menjadi semakin besar. Namun, hasil observasi awal di SMA Negeri 8 Semarang menunjukkan bahwa siswa kelas X masih menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Adapun hasil obeservasi awal terkait dengan minat belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Observasi Awal

Indikator Minat Belajar	Presentase	Kategori
Perasaan senang	43%	Kurang
Ketertarikan siswa	45%	Kurang
Perhatian siswa	39%	Rendah
Keterlibatan siswa	44%	Kurang
Rata-rata	43%	Kurang

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 1 hasil observasi awal minat belajar, peserta didik cenderung kurang karena berada pada rentan 39-45%. Rendahnya minat belajar ini tercermin dari berbagai indikator, seperti kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, rendahnya partisipasi dalam diskusi, serta minimnya motivasi dalam menyelesaikan tugas. Kondisi ini menjadi perhatian serius karena minat belajar yang rendah dapat berdampak langsung terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 71 masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan kenyataan di lapangan, yang menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam mengatasi persoalan ini adalah *gamification* atau gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran, gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Pembelajaran berbasis gamifikasi adalah proses dan serangkaian aktivitas yang memanfaatkan mekanisme permainan untuk memecahkan masalah terkait pembelajaran. Mekanisme utama gamifikasi berfokus pada penetapan tujuan. Misalnya, mengumpulkan lencana dan poin (Mat Zin et al., 2022).

Hal ini selaras dengan Teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale yang dikembangkan pada 1966, yang menekankan bahwa semakin konkret pengalaman belajar, semakin tinggi daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Teori tersebut menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang bersifat konkret dan interaktif dapat memperkuat daya serap informasi siswa (Damiati, Junaedi, & Asbari 2024). Teori ini juga menjelaskan bahwa pengalaman belajar peserta didik dapat dibedakan berdasarkan tingkat kekonkretannya, mulai dari yang paling nyata hingga paling abstrak. Terdapat tiga kategori utama, yaitu enaktif (pengalaman langsung, simulasi, demonstrasi), ikonik (gambar, rekaman, video), dan simbolik (simbol visual dan verbal seperti teks atau angka). Semakin konkret pengalaman yang diberikan, maka semakin besar kemungkinan siswa memahami dan tertarik pada materi yang dipelajari (Averina & Harmanto, 2023).

Salah satu platform pembelajaran berbasis *gamification* yang dapat dimanfaatkan adalah *Gimkit*. Platform ini memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif dengan format permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan fleksibel (Yuanta et al., 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Agustina, Rienovita, & Emilzoli 2024). Namun belum banyak kajian yang secara simultan mengevaluasi pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar, terutama dalam konteks pembelajaran ekonomi pada jenjang SMA.

Dengan demikian, penggunaan Gimkit sebagai media gamifikasi sejalan dengan Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan. Pendekatan ini mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara simultan, sehingga berpotensi meningkatkan minat dan hasil belajar secara lebih efektif.

Beberapa studi terdahulu telah membuktikan efektivitas media gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Agustina, Rienovita, & Emilzoli 2024) dan motivasi belajar (Kusuma & Ramadhani 2021). Namun, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada salah satu aspek, yaitu hanya pada motivasi atau hasil belajar saja, dan tidak secara komprehensif mengaitkan minat belajar dan hasil belajar secara simultan, terutama dalam konteks pembelajaran ekonomi di jenjang SMA. Selain itu, penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran masih relatif baru dan minim dijadikan objek kajian ilmiah di Indonesia.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi (MPBG) dengan Gimkit terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Semarang. Penelitian ini juga menawarkan kebaruan karena menelaah dua variabel dependen secara bersamaan yaitu minat belajar dan hasil belajar, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan MPBG dengan Gimkit, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan pada minat dan hasil belajar.

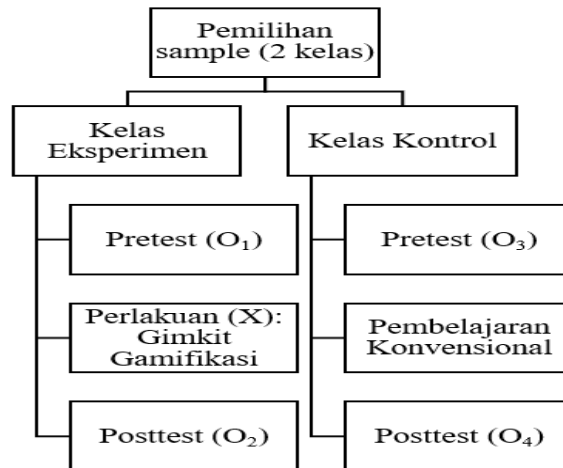
Bentuk *Non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut:

$$\frac{O_1 \ X \ O_2}{O_3 \ O_4}$$

Sumber : (Abraham & Supriyati 2022)

Keterangan	
O_1	Kelas eksperimen diberikan pre-test untuk mengetahui keadaan awal.
O_3	Kelas kontrol diberikan pre-test untuk mengetahui keadaan awal.
X	Pembelajaran dengan media pembelajaran Gimkit berbasis Gamifikasi.
O_2	Peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah pembelajaran dengan media pembelajaran Gimkit berbasis Gamifikasi.
O_4	Peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas kontrol setelah pembelajaran dengan metode konvensional.

Berikut merupakan diagram alur penelitian untuk memperjelas desain eksperimental:



Gambar 1: diagram alur penelitian

Desain penelitian *Non-equivalent control group design* digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis Gamifikasi dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Desain ini memiliki subjek penelitian kelompok eksperimen (O_1) dan kelompok kontrol (O_3). Pada tahap awal kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test* guna mengetahui keadaan awal siswa. Kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran gimkit berbasis Gamifikasi, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan (menggunakan metode pembelajaran ceramah tanpa media pembelajaran Gimkit berbasis *Gamification*). Setelah diberi perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan *post-test* guna mengetahui ada tidaknya pengaruh. Setelah mendapatkan data hasil *post-test* kedua kelas, selanjutnya data hasil *post-test* kelompok eksperimen (O_2) dan kelompok kontrol (O_4) dilakukan perbandingan (Abraham & Supriyati 2022).

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X di SMA Negeri 8 Semarang tahun ajaran 2024/2025, dengan total populasi sebanyak 360 siswa. Sampel diambil secara *purposive* sebanyak dua kelas, masing-masing sebagai kelompok eksperimen dan kontrol.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis *gamification*, sementara variabel dependen adalah minat belajar dan hasil belajar siswa. Minat belajar diukur menggunakan angket skala Likert 5 poin, dan hasil belajar diukur melalui *pretest* dan *posttest* sesuai indikator kompetensi dasar pada kurikulum ekonomi kelas X.

Teknik pengumpulan data terdiri atas observasi, angket, dokumentasi, dan tes. Validitas dan reliabilitas instrumen telah diuji sebelum pelaksanaan eksperimen. Teknik analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t menggunakan bantuan *software* statistik SPSS. Sebelum melaksanakan penelitian utama, penulis terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen pada kelas yang tidak termasuk dalam populasi penelitian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji validitas,

reliabilitas, serta melakukan analisis butir soal guna memastikan bahwa setiap item instrumen memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam pengumpulan data. Hanya soal-soal yang memenuhi kriteria valid dan reliabel yang kemudian digunakan sebagai instrumen penelitian.

Penelitian ini dilakukan dalam dua kali pertemuan, yang mencakup seluruh rangkaian perlakuan terhadap kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Setelah data terkumpul, analisis diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan homogenitas, untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal dan keseragaman varians. Selanjutnya, untuk menguji efektivitas perlakuan, digunakan dua jenis uji statistik: *paired samples t-test* untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dalam masing-masing kelompok, serta *independent samples t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil antara kelompok eksperimen dan kontrol secara signifikan.

Melalui tahapan analisis ini, diperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis *gamification* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis pada penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi pada kelas eksperimen dan kontrol maka hasil *pretest* dan *posttest* memiliki nilai rata-rata diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2 Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Kelas	Tes	Min	Max	Rata-rata
Eksperimen	Pre	33	87	63
	Post	53	100	87
Kontrol	Pre	33	87	64
	Post	20	93	72

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil *posttest* terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Dapat disimpulkan dengan jelas bahwa skor kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi daripada kelas kontrol. Ini

menunjukkan bahwa pendekatan menggunakan MPBG dengan Gimkit memberikan dampak yang lebih positif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Uji Prasyarat Analisis

Untuk memastikan bahwa data minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi asumsi statistik parametrik, dilakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data pada masing-masing kelompok, baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah perlakuan (*posttest*), berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas adalah sebagai berikut.

Tabel 3 Uji Normalitas Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistic	Degree of freedom	Sig.
Kontrol (<i>Pretest</i>)	0,962	36	0,247
Kontrol (<i>Posttest</i>)	0,979	36	0,713
Eksperimen(<i>Pretest</i>)	0,967	36	0,346
Eksperimen (<i>Posttest</i>)	0,975	36	0,587

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) dari uji normalitas lebih dari $\alpha(p > 0,05)$ yaitu uji normalitas *pretest* pada kelas kontrol $0,247 > 0,05$ sedangkan *posttest* $0,713 > 0,05$ dan pada uji normalitas *pretest* pada kelas eksperimen $0,346 > 0,05$ sedangkan *posttest* $0,587 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket minat belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui bahwa sampel yang diperbandingkan berasal dari populasi yang sama. Hasil uji homogenitas menggunakan rumus Levene's dengan *cut of value* $> 0,05$. Hasil uji homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Shapiro Wilk		
	Statistic	Degree of freedom	Sig.
Kontrol (<i>Pretest</i>)	,945	36	,072
Kontrol (<i>Posttest</i>)	,940	36	,050
Eksperimen (<i>Pretest</i>)	,956	36	,164
Eksperimen(<i>Posttest</i>)	,945	36	,072

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) dari uji normalitas lebih dari $\alpha(p > 0,05)$ yaitu uji normalitas *pretest* pada kelas eksperimen $0,072 > 0,05$ sedangkan *posttest* $0,050 > 0,05$ dan pada uji normalitas *pretest* pada kelas kontrol $0,164 > 0,05$ sedangkan *posttest* $0,072 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data angket *pretest posttest* kelas

eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya pada pengujian uji normalitas angket minat belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 5 Uji Homogenitas Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
,079	1	70	,779

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) uji homogenitas hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,779 lebih besar dari *cut of value* $> 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varian yang sama.

Tabel 6 Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
1.343	1	70	,250

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) uji homogenitas hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,250 lebih besar dari *cut of value* $> 0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varian yang sama.

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dalam kelas kontrol, dilakukan analisis menggunakan *Paired Sample T-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran konvensional terhadap perubahan minat belajar siswa. Adapun hasil uji *Paired Sample T-Test* adalah sebagai berikut.

Tabel 7 Uji *Paired Sample T-Test* Minat Belajar Kelas Kontrol

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	58,500	43,612	71	,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) uji-t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis diterima. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar pada kontrol. Sedangkan pada pengujian media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 8 Uji *Paired Sample Test Pretest-Posttest* Minat Belajar Kelas Eksperimen

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	61,917	30,792	71	,000
<i>Pretest - Posttest</i>				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 8 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) uji-t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis diterima. Data membuktikan adanya perbedaan signifikan antara skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penggunaan Gimkit. Selama pembelajaran, siswa tampak lebih fokus dan antusias, terutama saat mengikuti kuis-kuis interaktif yang menghadirkan suasana kompetitif di kelas. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi juga perlu dilakukan pengujian *Independent Sample T-Test* dengan membandingkan hasil *posttest* serta keterampilan kolaboratif kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut.

Tabel 9 Uji *Paired Sample Test Pretest-Posttest* Hasil Belajar Kelas Kontrol

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	66,370	42,799	71	,000
<i>Pretest - Posttest</i>				

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 9 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) uji-t adalah 0,000. Nilai signifikansi (p) tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Sedangkan pada hasil belajar *pretest-posttest* pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 10 Uji *Paired Sample Test Pretest-Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen

	<i>t-test for Equality of Means</i> (Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen)		
	T	df	Sig. (2-tailed)
Nilai <i>Equal variances assumed</i>	7,213	70	,000
Nilai <i>Equal variances assumed</i>	7,213	67,1	,000
	<i>t-test for Equality of Means</i> (Minat Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen)		
	T	df	Sig. (2-tailed)
Nilai <i>Equal variances assumed</i>	5,165	70	,000
Nilai <i>Equal variances assumed</i>	5,165	69,8	,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 10 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) uji-t adalah 0,000. Nilai signifikansi (p) tersebut lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis diterima. Perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih aktif, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi ekonomi sebagai hasil dari keterlibatan langsung dalam menjawab soal kuis secara kompetitif. Sedangkan pada pengujian minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi pada kelas kontrol adalah sebagai berikut.

Tabel 11 Uji *Independent Sample T-Test* Pretest-Posttest dan Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	71,741	40,702	71	,000

Sumber: Hasil Pengolahan Data (2025)

Berdasarkan Tabel 11 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji-t baik pada pengujian posttest dan minat belajar adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa hipotesis diterima serta nilai t-hitung kedua variabel independen tersebut lebih besar dari t tabel sebesar 1.994. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata nilai minat dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil ini menggambarkan bahwa media pembelajaran Gimkit tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga berdampak positif terhadap aspek motivasi dan minat belajar. Dalam praktiknya, siswa kelas eksperimen lebih aktif berpartisipasi, merasa lebih tertantang, dan menikmati proses belajar yang interaktif serta penuh kompetisi. Sedangkan kelas kontrol dengan metode konvensional masih menunjukkan peningkatan, namun tidak sebesar kelas eksperimen, yang mengindikasikan perlunya inovasi metode pembelajaran agar siswa tidak cepat bosan dan tetap termotivas

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa MPBG dengan Gimkit berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa lebih terlibat secara aktif, menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi, dan memiliki motivasi yang meningkat saat pembelajaran menggunakan elemen permainan. Hal ini menunjukkan bahwa MPBG tidak hanya meningkatkan daya tarik proses belajar, tetapi juga memperkuat pencapaian kognitif siswa.

Salah satu faktor utama mendorong peningkatan minat belajar tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik Gimkit yang menyajikan materi dalam bentuk permainan yang kompetitif, interaktif, dan menyenangkan. Gimkit juga memiliki elemen seperti tantangan, skor, dan kompetisi sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif. Konsep ini selaras dengan teori *Cone of Experience Dale*, yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan aktif akan memperkuat retensi siswa terhadap materi. Melalui Gimkit, siswa diajak untuk berinteraksi langsung dengan materi, menjawab soal dalam format kuis, serta bersaing sehat dengan teman sekelas, yang secara tidak langsung meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan perasaan senang dalam belajar. Pengalaman ini lebih mudah diingat dan dipahami dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat simbolik atau verbal, sebagaimana dijelaskan oleh Dale. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan retensi materi.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian (Agustina et al., 2024) yang menyatakan bahwa Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena elemen permainannya yang menarik. Selain itu, (Akbar & Hadi, 2021) juga menemukan bahwa media interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa gamifikasi secara umum berdampak positif pada proses belajar. Penelitian oleh (Kusuma & Ramadhani, 2021) pun menguatkan hal ini, di mana penggunaan game SimCity sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan. Kesamaan dalam prinsip penggunaan elemen permainan, meskipun berbeda media, menunjukkan konsistensi bahwa pendekatan gamifikasi mampu menciptakan lingkungan

belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan minat belajar siswa.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan menunjukkan ketertarikan rendah terhadap pembelajaran ekonomi. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi siswa secara langsung. Setelah diterapkannya MPBG dengan Gimkit, terjadi peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Data angket menunjukkan bahwa perasaan senang mencapai 88%, ketertarikan siswa 79%, perhatian 85%, dan keterlibatan siswa 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias, fokus, dan terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan elemen permainan yang interaktif dalam Gimkit menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, inovasi dalam media pembelajaran terbukti mampu menjawab tantangan pembelajaran konvensional dan mendukung peningkatan minat belajar di kelas.

Penggunaan MPBG dengan Gimkit juga memberikan implikasi penting dalam praktik pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui karakteristik Gimkit yang mengemas materi pembelajaran ke dalam bentuk permainan interaktif yang menantang dan kompetitif. Dengan fitur seperti kuis *real-time*, sistem skor, dan tantangan antarsiswa, Gimkit berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks ini, pendekatan gamifikasi dengan media Gimkit selaras dengan teori *Cone of Experience* dari Edgar Dale, yang menekankan bahwa pembelajaran yang berbasis pada pengalaman konkret dan keterlibatan aktif akan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam serta meningkatkan retensi materi. Melalui Gimkit, siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan materi, tetapi juga aktif menjawab pertanyaan, bersaing, dan merefleksikan jawabannya secara langsung, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman konsep ekonomi yang dipelajari.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya. (Agustina, Rienovita, & Emilzoli 2024) menyatakan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena interaksi dan elemen permainannya yang memotivasi. Selain itu, (Akbar & Hadi 2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Penelitian oleh (Kusuma & Ramadhani 2021) pun mendukung temuan ini, di mana penggunaan game SimCity dalam pembelajaran berbasis gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kesamaan dari ketiga penelitian tersebut meskipun menggunakan media yang berbeda menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi secara konsisten mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi yang diamati menunjukkan adanya urgensi pembelajaran yang lebih inovatif. Sebelum diberi perlakuan, nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 71, yang menunjukkan bahwa angka tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara

tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan capaian akademik aktual di kelas. Kurangnya capaian nilai tersebut mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan sebelumnya belum mampu secara optimal memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan alternatif yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, MPBG dengan Gimkit menjadi solusi yang relevan dan kontekstual untuk menjawab tantangan tersebut.

Temuan ini tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian ini memberikan implikasi langsung bagi pendidik dan pengembang kurikulum. Guru dapat memanfaatkan platform Gimkit sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran yang cenderung teoritis seperti Ekonomi. Selain itu, penggunaan Gimkit juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran diferensiatif, fleksibel, dan kontekstual. Sekolah dapat mengintegrasikan pelatihan penggunaan media gamifikasi dalam program pengembangan profesional guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif, namun terdapat beberapa hal yang menjadi keterbatasan dan perlu dicermati lebih lanjut. Pertama, durasi perlakuan yang singkat yaitu hanya dua kali pertemuan yang tentu belum cukup untuk melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media Gimkit terhadap minat dan hasil belajar siswa. Kedua, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan dua kelas, sehingga generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas masih terbatas. Selain itu, faktor-faktor lain yang tidak dikendalikan dalam penelitian ini, seperti tingkat motivasi intrinsik siswa, dukungan dari orang tua, pengalaman sebelumnya dengan teknologi, serta gaya mengajar guru, kemungkinan juga turut memengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil positif yang diperoleh tidak bisa semata-mata dikaitkan dengan penggunaan Gimkit, melainkan perlu dilihat dalam konteks yang lebih holistik. Dengan demikian, diperlukan penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih luas dan desain kontrol yang lebih ketat sangat disarankan untuk mengatasi keterbatasan ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan MPBG dengan Gimkit mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Ketika materi disajikan dalam format yang menantang dan menyenangkan, siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan pemahaman, tetapi juga lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Temuan ini memberikan gambaran bahwa pendekatan berbasis teknologi yang dirancang dengan prinsip psikologi belajar modern dapat menjadi solusi terhadap rendahnya partisipasi dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi. Lebih jauh, hal ini menekankan pentingnya inovasi berkelanjutan dalam strategi pembelajaran untuk menjawab tantangan Kurikulum Merdeka yang menuntut fleksibilitas dan kontekstualitas.

Secara konseptual, temuan ini memperkaya bukti empiris tentang efektivitas gamifikasi dalam pendidikan, khususnya pada konteks SMA di Indonesia. Secara praktis, hasil ini dapat menjadi acuan bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan untuk mulai mempertimbangkan integrasi platform interaktif seperti Gimkit dalam desain pembelajaran. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi variabel lain seperti kreativitas, kemandirian belajar, atau keterampilan kolaboratif siswa sebagai hasil dari penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran.

Dengan demikian, Gimkit terbukti efektif sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi di SMA. Temuan ini juga menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran dalam mendukung Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada fleksibilitas, partisipasi aktif, dan pembelajaran yang kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Aisyah, Gumilar, G., & Sadiyah, A. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Mind Mapping terhadap Kemampuan Critical Thinking Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi. 12(1), 1–23. [https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12\(1\).17574](https://doi.org/10.25299/peka.2024.vol12(1).17574)
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Averina, W. M. B., & Harmanto, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google classroom Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Tambakboyo Tuban. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30748–30754.
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). Eksplorasi Hakekat Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah dalam Konteks Kurikulum Merdeka. 2(3), 1030–1037.
- Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 11–16.
- Dewi, K. R., & Korompis, F. L. S. (2023). Pemanfaatan Media Digital Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas X Smk Negeri 1 Busungbiu. *Journal of Learning and Technology*,



2(1), 26–32. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5842>

- Hidayati, W., Praptiwi, N., Abdurravif, A., Ihsannudin, A., & Aulia, S. (2024). *Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Inovasi Guru dalam Memenuhi. 06(02)*, 129–142. <https://doi.org/10.15642/JAPI.2024.6.2.129-142>
- Kusuma, Y. W. A., & Ramadhani, S. (2021). Penggunaan Game Simcity Sebagai Pengimplementasian Model Belajar Gamification Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan*, 1(4), 427–432. <http://conference.um.ac.id/index.php/esp/article/view/2121%0Ahttp://conference.um.ac.id/index.php/esp/article/viewFile/2121/1269>
- Laras, S. A., Rifai, A., Belajar, M., & Belajar, H. (2019). *Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di BBPLK Semarang*. 4(2), 121–130.
- Mat Zin, M. F., Abd Wahid, N., Mat Yusoff, A. S., Mohamad Yusoff, S. H., & Mohamad Yusoff, J. Z. (2022). Hubungan Pelaksanaan Gamifikasi Dengan Motivasi Murid Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan Jawi Di Terengganu. *International Journal of Islamic Products and Malay Civilization*, 1(1), 7–28.
- Nursalma, A., & Pujiastuti, H. (2023). Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 2(3), 135–141. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.479>
- Yuanta, F., Suroso, N. L. D. H., Wulandari, D. A., Anggraini, D. N., Hermawan, N. S., & Tomaso, Y. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Materi Perkalian Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6.