

## IMPLEMENTASI GIMKIT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR D SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA

Tia Yuliana<sup>1</sup>, Zulfitria Zaidir<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: [tyaarsya96@gmail.com](mailto:tyaarsya96@gmail.com)<sup>1</sup>, [zulfitria@umj.ac.id](mailto:zulfitria@umj.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Salah satu kendala yang dialami dalam proses pembelajaran IPA di sekolah menengah pertama (SMP) dewasa ini ialah kurangnya minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, salah satu penyebabnya karena penggunaan media belajar yang kurang menarik perhatian siswa. Implementasi media yang tepat penting untuk menciptakan efektifitas dalam pembelajaran. Aplikasi pembelajaran berbasis *game* dapat menjadi salah satu solusi. Gimkit merupakan salah satu jenis aplikasi yang dimanfaatkan untuk memberikan latihan soal secara mandiri dirumah atau dikelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran gimkit dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan instrument berupa angket minat belajar siswa diperkuat dengan hasil tes evaluasi belajar siswa, berdasarkan temuan minat belajar siswa meningkat dengan indikator s perasaan senang meningkat dari 78,55 % menjadi 90%, perhatian dalam pembelajaran meningkat dari 47,22% menjadi 81,55%, ketertarikan belajar meningkat dari 78% menjadi 93% dan keterlibatan aktif siswa meningkat dari 65,53% menjadi 82% dengan kategori untuk semua indikator sangat baik, hal ini pun juga berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan meningkat dari 35% menjadi 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan gimkit dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** Gimkit, Minat Belajar.

**Abstract:** One of the challenges in science learning at junior high schools is the low level of students' learning interest and engagement, which is partly caused by the use of less engaging learning media. The implementation of appropriate learning media is essential to enhance learning effectiveness. Game-based learning applications offer a potential solution, one of which is Gimkit, a platform used to provide independent practice activities both in and outside the classroom. This study aimed to evaluate the effectiveness of Gimkit as a learning medium in improving students' learning interest in science subjects. A descriptive qualitative approach was employed, using a learning interest questionnaire supported by students' learning evaluation test results. The findings indicated an increase in students' learning interest across several indicators: enjoyment increased from 78.55% to 90%, attention from 47.22% to 81.55%, interest from 78% to 93%, and active participation from 65.53% to 82%, all categorized as very good. These improvements were accompanied by an increase in learning outcomes, with mastery learning rising from 35% to 87.5%. It can be concluded that the use of

*Gimkit in science learning effectively enhances students' learning interest.*

**Keywords:** *Gimkit, Learning Interest.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA menekankan pada keaktifan siswa melalui pengamatan langsung atau pembelajaran berbasis praktik. Kegiatan eksperimen, pratikum, simulasi dan proyek sederhana menjadi sarana untuk membantu siswa membangun pemahaman konsep secara mendalam. Materi-materi dalam IPA mempelajari fenomena-fenomena alam dan memerlukan penalaran lebih peserta didik, karakteristik materi IPA yang cenderung abstrak menuntut seorang guru untuk berinovasi dalam pembelajaran (Widia, 2014). Dengan karakteristik tersebut pembelajaran IPA bersifat adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Pemanfaatan media digital, model pembelajaran inovatif, serta pendekatan yang menekankan interaksi dan keterlibatan aktif siswa menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPA, hal ini bertujuan agar siswa mampu menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara bijak dan ilmiah.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game based learning*. Pembelajaran dengan menggunakan *game* dapat berfungsi sebagai media yang efektif dalam mengembangkan strategi berfikir siswa, melalui aktivitas tersebut siswa dilatih untuk menganalisis situasi, mengambil keputusan, serta menyesuaikan strategi berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama permainan (Barzilai & Stadler, 2025). Berdasarkan temuan dari (Callegher & Altoè, 2020) menyatakan bahwa dampak penggunaan media digital terhadap prestasi akademik sangat bervariasi bergantung pada jenis aktivitas media digital yang dilakukan. Sebagai contoh aktivitas penelusuran informasi melalui internet, keterlibatan dalam komunitas belajar atau bermain gim edukatif dapat meningkatkan prestasi akademik (Mayen et al., 2025; Pho et al., 2015). Berbagai kajian memberikan pandangan positif terhadap manfaat edukatif dari penggunaan gim, terutama ketika praktik permainan tersebut berlandaskan pada pendekatan pedagogis yang kuat (Laakso et al., 2021). Meningkatnya minat terhadap penggunaan gim video dalam konteks pendidikan telah mendorong berbagai inovasi, baik dalam lingkungan pembelajaran formal maupun informal (Barringer & Plummer, 2018). Salah satunya ialah penggunaan gimkit dalam pembelajaran. Gimkit merupakan jenis aplikasi

berbasis *game* yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memberikan latihan soal secara mandiri ataupun diruang kelas, aplikasi ini menyediakan fitur kit (kumpulan soal) serta dapat memainkan berbagai jenis tipe permainan (Pratiwi et al., 2024). Berdasarkan temuan dari (Nurfajriani & Febriati, 2025; Wulandari, 2024) menyatakan bahwa penggunaan gimkit secara interaktif di sekolah menengah atas mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa sehingga meningkatkan hasil capaian pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut temuan dari (Nurteti, 2025; Amelia, 2024); menyatakan bahwa penggunaan gimkit secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan hasil evaluasi pembelajaran ditandai dengan antusiasme dan keterlibatan saat menggunakan gimkit sebagai alat evaluasi yang membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan kompetitif dimana siswa dapat memperoleh poin dan bersaing dengan teman sekelas melalui kuis yang dirancang oleh guru. Temua dari (Hanifah, 2025; Tuban, 2024; Alzahra & Safitri, 2025; Levia, 2024) menyatakan bahwa penerapan situs gimkit berhasil dilakukan dan dapat diterima oleh seluruh siswa, penerapan ini membuat suasana saat kegiatan evaluasi lebih menyenangkan, seru dan ceria serta siswa memberikan sikap positif terhadap penerapan evaluasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Kabil Batam ditemukan fakta bahwa masih rendahnya minat dan hasil evaluasi peserta didik dalam pembelajaran IPA, hal ini disebabkan karena pembelajaran dilakukan menggunakan *slide power point* atau metode yang masih monoton, serta pemberian evaluasi pembelajaran dengan metode konvensional seperti penggunaan kertas soal yang berlembar-lembar sehingga peserta didik menjadi bosan dalam mengerjakan evaluasi serta mengerjakannya dengan asal-asalan sehingga minat dan hasil evaluasi menjadi rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu upaya meningkatkan minat dan hasil evaluasi siswa, oleh karena itu peneliti memilih alat evaluasi interaktif yaitu gimkit sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan gimkit sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa dan hasil evaluasi siswa terhadap pembelajaran di kelas VII di SMP Muhammadiyah Kabil Batam. Penggunaan gimkit diharapkan mampu memberikan proses evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Kabil. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Kabil Batam yang

terdiri dari 49 siswa dengan metode pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh dengan mengambil semua anggota populasi sebagai sampel (Sugiyono, 2020). Pengumpulan data dapat diperoleh melalui kuesioner dan hasil tes. Teknik pengumpulan data terdiri dari tiga metode yakni observasi, tes dan dokumentasi yang menghasilkan data berupa lembar observasi pembelajaran, hasil kuesioner dan hasil tes belajar. Analisis kuesioner minta siswa menggunakan persamaan (Tuban, 2024);

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Pengelompokan hasil ke dalam kategori (sangat baik, baik, cukup dan seterusnya) mengacu pada teori interpretasi data evaluatif, menurut (Arikunto, 2019) interpretasi data bertujuan untuk mempermudah peneliti menarik kesimpulan praktis dari data numerik.

**Tabel 1.** Kategori standar ketetapan

| <b>Presentase</b> | <b>Interpretasi</b> |
|-------------------|---------------------|
| 81-100%           | Sangat baik         |
| 61-80%            | Baik                |
| 41-60%            | Cukup               |
| 21-40%            | Kurang              |
| 0-20%             | Sangat kurang       |

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan kegiatan observasi yang sudah peneliti lakukan di SMP Muhammadiyah Kabil didapatkan bahwa dalam mengerjakan evaluasi siswa cenderung malas dan tidak bersemangat bahkan mengerjakan sambil tiduran, dalam pembelajaran siswa mudah bosan dan tidak antusias, hal tersebut didukung dengan bukti penilaian formatif berupa ulangan harian, peneliti menganalisis dan simpulkan pada tabel berikut;

**Tabel 2.** Hasil penilaian formatif

| <b>Skala perolehan nilai siswa</b> | <b>Jumlah</b> |
|------------------------------------|---------------|
| <b>91-100</b>                      | 3             |
| <b>81-90</b>                       | 4             |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| <b>71-80</b>                  | 10  |
| <b>61-70</b>                  | 9   |
| <b>51-60</b>                  | 8   |
| <b>41-50</b>                  | 6   |
| <b>31-40</b>                  | 4   |
| <b>21-30</b>                  | 2   |
| <b>11-20</b>                  | 2   |
| <b>0-10</b>                   | 0   |
| <b>Siswa Tuntas (KKM= 71)</b> | 17  |
| <b>Presentase Ketuntasan</b>  | 35% |

Berdasarkan tabel hasil penilaian formatif dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas hanya 17 orang dari 48 siswa dengan kriteria ketuntasan minimal (kkm) sebesar 70, hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mengambil data dari hasil kuesioner kondisi awal sebelum melakukan tes dengan media gimkit untuk mengetahui minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang tersaji pada tabel 3

**Tabel 3.** Hasil Analisi angket minat belajar siswa kondisi awal

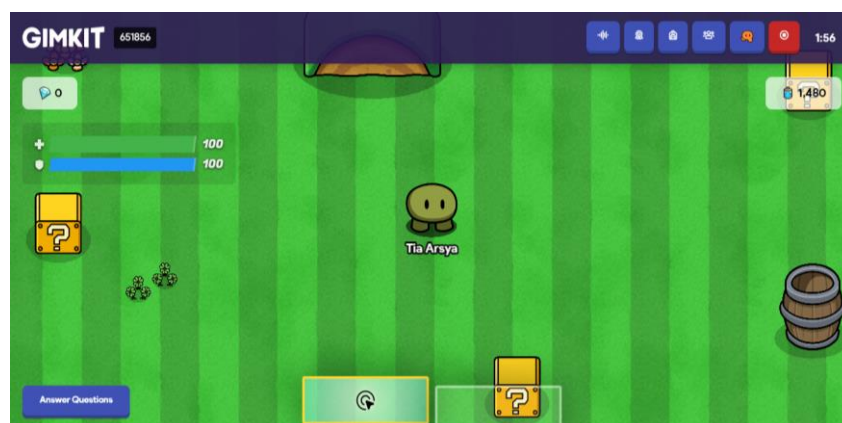
| <b>Indikator</b>                    | <b>Presentase (%)</b> | <b>Kategori</b> |
|-------------------------------------|-----------------------|-----------------|
| <b>Perasaan senang</b>              | 78,55 %               | Baik            |
| <b>Perhatian dalam pembelajaran</b> | 47,22 %               | Cukup           |
| <b>Ketertarikan belajar</b>         | 78%                   | Baik            |
| <b>Keterlibatan aktif</b>           | 65,55%                | Cukup           |

Berdasarkan tabel 3 diketahui analisis angket minat belajar siswa pada kondisi awal dengan indikator perasaan senang sebesar 80% dengan kategori baik, perhatian dalam pembelajaran sebesar 47,22 % dengan kategori cukup, ketertarikan dalam belajar sebesar 78% dengan kategori baik dan keterlibatan aktif sebesar 65,55% dengan kategori baik, hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran khususnya pada bagian evaluasi belum maksimal, sehingga diperlukan sebuah inovasi dalam meningkatkan minat belajar siswa, untuk itu peneliti menggunakan media belajar gimkit yang menggabungkan permainan dengan materi

pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk berkompetensi sambil mengulang materi pembelajaran dengan membatasi durasi permainan agar intisari dari pembelajaran dapat tetap berjalan.



**Gambar 1.** Contoh tampilan media gimkit



**Gambar 2.** Tampilan mode permainan gimkit

Setelah menggunakan gimkit siswa diminta untuk memberikan pendapatnya terkait penggunaan gimkit dalam pembelajaran menggunakan angket. Indikator yang digunakan sama dengan angket *pretest* agar hasil dapat dibandingkan secara adil meliputi; indikator perasaan senang, perhatian dalam pembelajaran, ketertarikan terhadap pembelajaran IPA berbasis *game* dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

**Tabel 4.** Hasil Analisi angket minat belajar siswa setelah penggunaan gimkit

| Indikator                    | Presentase (%) | Kategori    |
|------------------------------|----------------|-------------|
| Perasaan senang              | 90%            | Sangat baik |
| Perhatian dalam pembelajaran | 81,55 %        | Sangat baik |

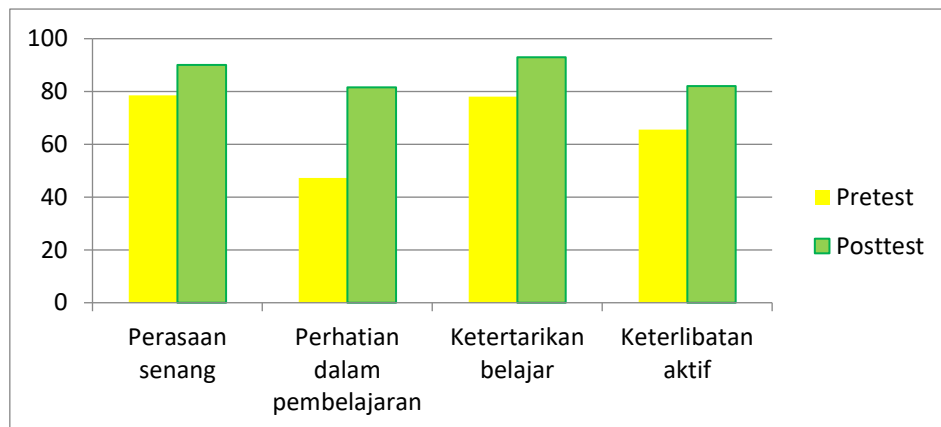
|                             |     |             |
|-----------------------------|-----|-------------|
| <b>Ketertarikan belajar</b> | 93% | Sangat baik |
| <b>Keterlibatan aktif</b>   | 82% | Sangat baik |

Berdasarkan tabel dapat disimpulkan bahwa hasil angket siswa setelah menggunakan gimkit untuk semua indikator minat mengalami peningkatan seperti perasaan senang yang awalnya berkategori baik setelah penggunaan gimkit menjadi sangat baik, indikator perhatian yang awalnya dalam kategori cukup menjadi sangat baik, indikator ketertarikan belajar yang semula dalam kategori baik menjadi sangat baik begitu pula dengan indikator keterlibatan aktif siswa yang semula dalam kategori cukup menjadi sangat baik. Hal ini juga didukung oleh perolehan nilai siswa yang mengalami peningkatan sebagai berikut;

**Tabel 5.** Hasil penilaian formatif setelah penggunaan gimkit

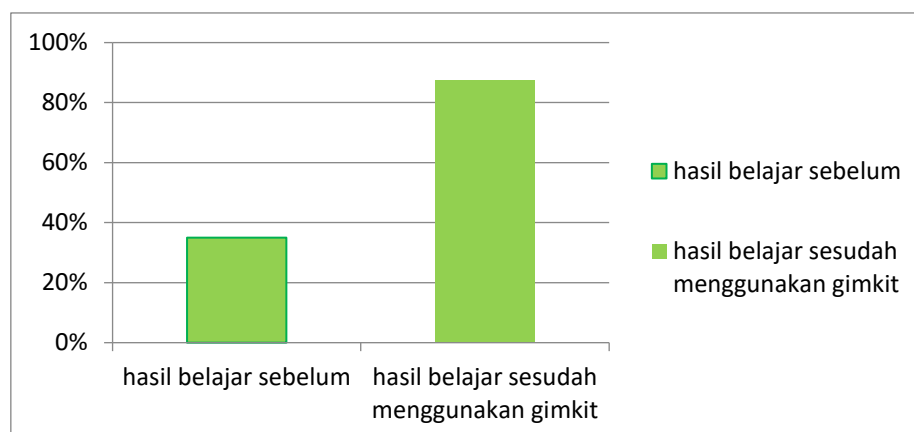
| <b>Skala perolehan nilai siswa</b> | <b>Jumlah</b> |
|------------------------------------|---------------|
| <b>91-100</b>                      | 23            |
| <b>81-90</b>                       | 10            |
| <b>71-80</b>                       | 9             |
| <b>61-70</b>                       | 4             |
| <b>51-60</b>                       | 2             |
| <b>41-50</b>                       | 0             |
| <b>31-40</b>                       | 0             |
| <b>21-30</b>                       | 0             |
| <b>11-20</b>                       | 0             |
| <b>0-10</b>                        | 0             |
| <b>Siswa Tuntas (KKM= 71)</b>      | 42            |
| <b>Presentase Ketuntasan</b>       | 87,5 %        |

Berdasarkan tabel 5 terdapat pertambahan nilai yang signifikan siswa yang tuntas naik menjadi 42 orang dimana sebelumnya hanya 17 orang sehingga presentase ketuntasan naik dari 35% menjadi 87,5% hal ini menunjukkan implementasi media gimkit mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas 7 dengan perbandingan peningkatan minat belajar siswa ditunjukkan pada grafik berikut;



**Gambar 3.** Peningkatan hasil angket minat belajar

Sementara itu peningkatan hasil evaluasi belajar siswa sebelum menggunakan gimkit sebanyak 17 orang dengan presentase ketuntasan sebesar 35%, setelah pembelajaran berbasis *game* dengan media evaluasi gimkit hasil evaluasi siswa meningkat menjadi 87,5% dengan siswa yang tuntas berjumlah 42 orang dari 48 siswa hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gimkit meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sbagaimana terdapat pada gambar berikut;



**Gambar 3.** Presentase kentuntasan hasil belajar siswa

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah peneliti paparkan terdapat peningkatan pada minat belajar dan hasil belajar sisiwa setelah menggunakan media gimkit berdasarkan indikator minat belajar seperti perasaan senang, perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran meningkat dalam semua indikator menjadi sangat baik, hal ini didukung dengan hasil evaluasi pembelajaran yang awalnya hanya

17 siswa yang tuntas meningkat menjadi 42 siswa yang tuntas dari 48 populasi siswa sehingga presentase ketuntasan siswa meningkat dari 35% menjadi 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media gimkit dapat diimplementasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil evaluasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alzahra, S., & Safitri, D. (2025). *Peran Media Digital Gimkit dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta The Role of Digital Gimkit Media in Increasing the Interest in Learning Social Studies of Grade VII Students at SMP Negeri 92 Jakarta*. 1337–1346.
- Amelia, N. (2024). *PENGUNAAN GIMKIT SEBAGAI ALAT EVALUASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PARANG TAMBUNG 1 MAKASSAR*. 10(September).
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.
- Barringer, D. F., & Plummer, J. D. (2018). Gamified approach to teaching introductory astronomy online. *Physical Review Physics Education Research*, 14(1), 10140. <https://doi.org/10.1103/PhysRevPhysEducRes.14.010140>
- Barzilai, S., & Stadtler, M. (2025). *Computers & Education Learning to Evaluate ( Mis ) information in an Online Game : Strategies Matter !* 227(March 2024).
- Callegger, C. Z., & Altoè, G. (2020). Data and supplemental material of the paper “ Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties : A meta-analysis .” *Data in Brief*, 31, 105976. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2020.105976>
- Hanifah, M. (2025). *Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. 4(7), 2230–2236.
- Laakso, N. L., Korhonen, T. S., & Hakkarainen, K. P. J. (2021). *Computers & Education Developing students ' digital competences through collaborative game design ☆*. 174(August).
- Levia, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN FORMATIF BERBASIS GIMKIT DENGAN MODEL FOUR-D UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA MATERI MUKJIZAT DI MTS DARUL AMIN KOTA PALANGKA RAYA*. *Pendidikan*, 157–168.

- Mayen, S., Reinhardt, A., & Wilhelm, C. (2025). Computers & Education The complexities of digital media use in adolescents ' learning and academic performance : An experience sampling study. *Computers & Education*, 238(July), 105411. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105411>
- Nurfajriani, A., & Febriati, F. (2025). *Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Jam-Jam Terakhir*. 1(2), 206–211.
- Nurteti, L. (2025). *EFEKTIVITAS GIMKIT SEBAGAI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM PENDAHULUAN Pendidikan merupakan sarana utama dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang cerdas , bermoral , dan berkarakter . Pendidikan Pancasila menjadi bagian penting dalam menanamkan nilai*. 01(01).
- Pho, B. A., Dinscore, A., & Badges, D. (2015). *Game-Based Learning*.
- Pratiwi, A. C., Daud, F., & Taiyeb, A. M. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah*. 3(April), 72–76.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Tuban, S. M. P. N. (2024). *Cendikia pendidikan*. 5(9).
- Wulandari, S. S. (2024). *THE EFFICACY OF GIMKIT TO INCREASE STUDENT ' S READING ACHIEVEMENT OF HORTATORY EXPOSITION TEXT AT SMAN 1 SUTOJAYAN*. 9(1), 174–193