



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

Saffana Alzahra^{1*}, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan IPS, FISH, Universitas Negeri Jakarta

Email : alzahra.saffana@gmail.com¹, desysafitri@unj.ac.id², sujarwo-fis@unj.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 18-05-2025

Revised : 20-05-2025

Accepted : 22-05-2025

Published : 27-05-2025

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of interactive learning media in increasing students' learning interest in Social Sciences (IPS) in junior high school. The research was conducted in class VII at SMP Negeri 92 Jakarta, motivated by the low learning interest of students in IPS due to conventional teaching methods and perceived abstract material. A quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Nonequivalent Control Group model, was employed. The population consisted of 250 seventh-grade students, with a sample of 60 students divided into an experimental group (30 students using Gimkit) and a control group (30 students using Google Form). Data was collected through pre-test and post-test questionnaires on student learning interest. The results of the hypothesis test, using the Paired Samples t-Test, showed a significance value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference in student learning interest before and after the intervention in the experimental class using Gimkit. The average learning interest of students increased from 123.77 before using Gimkit to 137.9 after using Gimkit. This research aligns with previous studies indicating that gamification in learning, such as Gimkit, can make learning more engaging and effective, improving both cognitive aspects and learning interest. The use of Gimkit serves as a relevant solution to address the challenge of low student learning interest, particularly in the digital era that demands more creative and adaptive learning approaches.

Keywords : Gimkit, Learning Interest, Social Sciences Learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 92 Jakarta. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap IPS karena metode pengajaran konvensional dan materi yang dianggap abstrak. Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi (Quasi experimental design) model Nonequivalent Control Group digunakan dalam penelitian ini. Populasi penelitian berjumlah 250 siswa kelas VII SMP Negeri 92 Jakarta, dengan sampel 60 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen (30 siswa menggunakan Gimkit) dan kelas kontrol (30 siswa menggunakan Google Form). Data dikumpulkan melalui kuesioner *pre-test* dan *post-test* minat belajar siswa. Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, mengindikasikan adanya perbedaan signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi pada kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit. Rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 123,77 sebelum



menggunakan Gimkit menjadi 137,9 setelahnya. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran, seperti Gimkit, dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif, serta meningkatkan aspek kognitif dan minat belajar. Penggunaan Gimkit sebagai solusi yang relevan dapat menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa, khususnya di era digital yang menuntut pendekatan pembelajaran kreatif dan adaptif.

Kata Kunci : Gimkit, Minat Belajar, Pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan dalam perkembangannya, pendidikan mengalami berbagai perubahan dan penyesuaian dengan zaman (Fricticarani et al., 2023). Di Indonesia, tantangan terhadap kualitas dan efektivitas pembelajaran menjadi isu yang cukup serius, terutama di tengah pesatnya kemajuan teknologi dan transformasi digital. Kondisi ini menuntut perhatian lebih dari berbagai pihak, termasuk guru dan orang tua, untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tetap relevan dan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik masa kini. Di era digital seperti sekarang, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai alat untuk membangkitkan minat belajar siswa, meningkatkan partisipasi aktif mereka, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang dikenal sebagai IPS merupakan pembelajaran yang menganalisis, dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial (Azizah, 2021). IPS memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran siswa terhadap dinamika kehidupan bermasyarakat serta membekali mereka dengan pemahaman kritis terhadap realitas sosial di sekitarnya. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS karena dianggap abstrak, rumit, dan memuat konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini turut menjadi hambatan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan melibatkan partisipasi aktif siswa agar pembelajaran IPS dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

Kurangnya interaksi yang bermakna antara guru dan siswa, serta ketidakmampuan siswa dalam mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari, menjadi beberapa faktor yang menyebabkan pembelajaran terasa rumit dan kurang relevan. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS, yang pada akhirnya menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Ketika siswa merasa materi tidak memiliki keterkaitan dengan realitas yang mereka hadapi, mereka cenderung pasif dan kehilangan motivasi atau minat untuk terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas, baik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik maupun metode yang mendorong partisipasi aktif dan reflektif dari siswa. Pendekatan

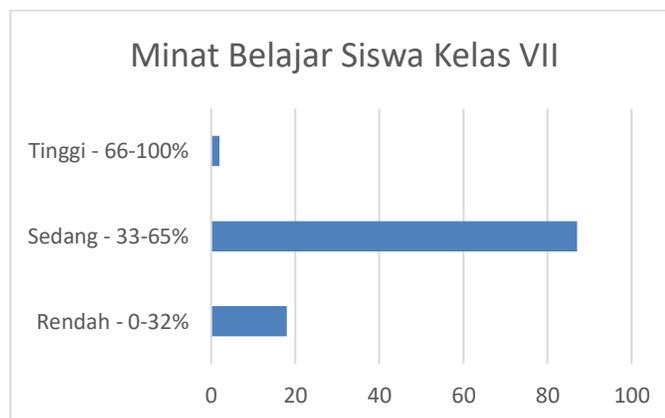


yang kontekstual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan nyata sangat diperlukan untuk membangun kembali antusiasme siswa terhadap pembelajaran IPS.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Hal ini tentunya berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran, media pembelajaran merupakan alternatif atau alat bantu yang dapat digunakan untuk memahami kemampuan pembelajaran serta dapat mendorong siswa dalam proses belajar (Hasanah et al., 2021). Namun, diperlukannya media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu inovasi yang muncul adalah media pembelajaran berbasis *game*, seperti Gimkit. Gimkit adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran (Agustina et al., 2024).

Saat ini, banyak media pembelajaran yang menarik seperti *game based learning* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Hal ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Tentunya, *game based learning* yang digunakan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil pengamatan, media pembelajaran berbasis game ini, sedikit yang menerapkan di SMP Negeri 92 Jakarta.

Berdasarkan pra-penelitian di SMP Negeri 92 Jakarta kelas VII, ditemukan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPS masih rendah. Perbedaan minat antar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang kuno menjadi faktor utama. Metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan PowerPoint tanpa interaksi kreatif membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa dalam mempelajari IPS. Selain itu, berdasarkan dokumentasi yang dilakukan berdasarkan minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS sebagai berikut.



Sumber: SMP Negeri 92 Jakarta



Berdasarkan data yang telah diisi oleh 107 peserta didik kelas VII tersebut berisikan bahwa minat belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS, terdapat 18 peserta didik menunjukkan minat belajar rendah, 87 peserta didik menunjukkan minat belajar sedang, dan 2 peserta didik menunjukkan minat belajar tinggi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VII memiliki minat belajar yang cenderung sedang atau biasa saja terhadap mata pelajaran IPS. Namun, tentu penerapan game based learning saat ini masih belum merata di setiap sekolah, terlebih di SMP Negeri 92 Jakarta. Maka perlu dilakukan uji coba lebih lanjut apakah hal tersebut efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen quasi (*Quasi experimental design*), model *Nonequivalent Control Group*. Menurut (Sugiyono, 2020) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data penelitian berupa angka- angka dan analisis menggunakan data statistik. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang di berikan guru dan diisi oleh siswa. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen quasi (*Quasi experimental design*), model *Nonequivalent Control Group*. Dalam quasi experiment ini terdapat kelompok eksperimen dan kontrol. Peneliti menggunakan dua variabel, yaitu: Variabel Bebas (Independen Variable) atau biasa disebut variabel X adalah Media Pembelajaran Gimkit. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-Test* untuk menentukan pengaruh antara media pembelajaran gimkit terhadap minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 92 Jakarta. Populasi yang dimiliki pada penelitian ini berjumlah 250 siswa yang terdiri dari seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 92 Jakarta. Sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa yaitu siswa kelas VII A berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII D berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol.

Data diperoleh dari tes awal (Pretest) dan tes akhir (Posttest). Hasil tes awal merupakan hasil tes minat belajar siswa sebelum menerima perlakuan berupa media pembelajaran gimkit untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran google form untuk kelas kontrol. Sementara itu, hasil tes akhir merupakan hasil tes minat belajar siswa sesudah menerima perlakuan berupa penerapan media pembelajaran gimkit untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran google form untuk kelas kontrol. Data diperoleh dari hasil angket siswa mengenai minat belajar siswa. Berikut ini akan disajikan hasil pengolahan data yang telah dilakukan

1. Hasil Analisis Deskriptif
 - a. Hasil Analisis Kelas Eksperimen

Berikut ini disajikan hasil perhitungan pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Pengolahan Deskriptif Kelas Eksperimen

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Maximum	158	180
Minimum	88	114
Rata-rata	123,7667	137,9
Varians	173,5122	256,29
Standar deviasi	13,1724	16,00906
Range	70	66

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa nilai maksimum untuk data pretest pada kelas eksperimen yaitu 158, nilai minimum sebesar 88, dengan rata-rata sebesar 123,77, varian sebesar 173,51, dan standar deviasi sebesar 13,17. Selanjutnya, pada data posttest nilai maksimum didapat sebesar 180, nilai minimum sebesar 114, dengan rata-rata sebesar 137,9, varian sebesar 256,29 dan standar deviasi sebesar 16,01.

b. Hasil Analisis Kelas Kontrol

Berikut ini disajikan hasil perhitungan pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pengolahan Deskriptif Kelas Kontrol

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Maximum	148	167
Minimum	107	105
Rata-rata	128,8667	132,7333
Varians	119,7822	245,3956
Standar deviasi	10,94451	15,66511
Range	41	62

Berdasarkan data pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa nilai maksimum untuk data pretest pada kelas kontrol yaitu 148, nilai minimum sebesar 107, dengan rata-rata sebesar 128,87, varian sebesar 119,78, dan standar deviasi sebesar 10,94. Selanjutnya, pada data posttest nilai maksimum didapat sebesar 167, nilai minimum sebesar 105, dengan rata-rata sebesar 132,7, varian sebesar 245,39 dan standar deviasi sebesar 15,66.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sebaran data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal . Dalam penelitian ini, penulis menggunakan uji normalitas berbantuan SPSS.

a. Uji normalitas Kelas Eksperimen

Berikut ini disajikan hasil pengujian normalitas pada data pretest dan posttest kelas eksperimen sebagai berikut.



Tabel 3. Hasil Pengujian Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat belajar	Pre-test Eksperimen	0,086	30	.200*	0,973	30	0,614
	Post-test Eksperimen	0,076	30	.200*	0,962	30	0,350

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan table 3 hasil uji normalitas kelas eksperimen diatas, uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu shapiro-wilk dikarenakan $N < 50$. Hasil didapatkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal, hal ini dikarenakan data pretest kelas eksperimen yaitu $0,614 > 0,05$ dan data posttest kelas eksperimen yaitu $0,350 > 0,05$.

b. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Berikut ini disajikan hasil pengujian normalitas pada data pretest dan posttest kelas eksperimen sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pengujian Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat belajar	Pre-test kontrol	0,111	30	.200*	0,958	30	0,269
	Post-test kontrol	0,102	30	.200*	0,967	30	0,449

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan table 4 hasil uji normalitas kelas kontrol diatas, uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu shapiro-wilk dikarenakan $N < 50$. Hasil didapatkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal, hal ini dikarenakan data pretest kelas kontrol yaitu $0,269 > 0,05$ dan data posttest kelas eksperimen yaitu $0,449 > 0,05$.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama (homogen) atau tidak. Jika sampel bersifat homogen, maka hasil penelitian dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi, artinya simpulan peneliti dapat berlaku untuk seluruh peserta didik.

Hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disajikan sebagai berikut.



Tabel 5. Hasil Pengujian Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat belajar	Based on Mean	0,025	1	58	0,875
	Based on Median	0,059	1	58	0,809
	Based on Median and with adjusted df	0,059	1	57,792	0,809
	Based on trimmed mean	0,021	1	58	0,886

Berdasarkan data pada tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa nilai based on mean signifikan adalah 0,875. Maka, data uji homogenitas pada penelitian ini berdistribusi homogen dikarenakan Sig. 0,875 > 0,05.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan dengan berbantuan *IBM SPSS Statistic 25* dengan melihat nilai (*Paired Samples t-Test*). Hasil pengujian dari kedua kelas penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Pengujian *Paired Samples t-Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest eksperimen	-	20,2	3,702	-	-	-	0,001	
	– Posttest eksperimen	14,13333	8033	67	21,70613	6,56053	3,817		
Pair 2	Pretest kontrol –	-3,86667	7,98	1,457	-6,84704	-	-	0,013	
	Posttest kontrol		159	23		0,88629	2,653		

Berdasarkan hasil uji Paired Samples t-Test diketahui bahwa nilai Pair 1 Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan nilai rata-rata minat belajar siswa untuk pretest dan posttest pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran gimkit.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa



dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pelaksanaannya, penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *gimkit* yaitu sebuah platform kuis interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan partisipatif. Penggunaan *gimkit* diharapkan mampu merangsang minat siswa, meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman konsep melalui mekanisme *game-based learning*.

Sebagai pembanding, kelas kontrol menggunakan *google form* sebagai media evaluasi pembelajaran. Meskipun *google form* juga menyediakan sarana evaluasi yang mudah dan praktis, media ini cenderung bersifat pasif dan tidak mengandung unsur interaktif yang dapat mendorong keterlibatan emosional siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan membandingkan hasil dari kedua kelas ini, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa jika dibandingkan dengan media konvensional berbasis formulir digital.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai rata-rata *Pretest* kelas eksperimen yaitu 123,77 sedangkan nilai-rata *Pretest* kelas kontrol yaitu 128,87. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Setelah diberikan *Pretest* maka selanjutnya dilakukan penerapan media pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *gimkit* sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran *google form*. Kemudian setelah dilakukan penerapan pendekatan pembelajaran untuk melihat pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar siswa dilakukan *Prosttest*.

Dilakukan pengujian pada hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *gimkit* terhadap minat belajar siswa. Hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai $\text{sig } 0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar sebelum diberi perlakuan dan minat belajar sesudah di beri perlakuan. Hal ini didukung oleh perolehan rata-rata minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *gimkit* yaitu sebesar 123,77 sedangkan rata-rata minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran *gimkit* yaitu sebesar 137,9. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *gimkit* lebih tinggi daripada minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *gimkit*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jusuf (2020) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan alternatif inovatif untuk menjadikan kegiatan belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif siswa, tetapi juga memberikan dorongan minat yang kuat untuk terus belajar dan mengeksplorasi materi pelajaran. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang menyerupai permainan, siswa merasa lebih tertantang sekaligus terhibur, sehingga mereka lebih



mudah untuk memahami dan mengingat materi ajar. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis gamifikasi seperti *gimkit* dapat menjadi solusi yang relevan dalam menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa, terutama di era digital yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Agustina et al., (2024) menyatakan menyatakan bahwa penggunaan media gamifikasi *gimkit* dapat menjembatani kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui elemen permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi, *gimkit* mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan aktif terlibat dalam proses belajar. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena mereka belajar sambil bermain. Dengan demikian, *gimkit* berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pelajaran.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen setelah dilakukan uji *paired test* ditemukan hasil yang efektif dan signifikan bahwa penggunaan media ajar *gimkit* dapat memberikan peningkatan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ajar *gimkit* terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 92 Jakarta. Hal ini diliaat dari uji hipotesisi yang diperoleh nilai sig $0,001 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar sebelum diberi perlakuan dan minat belajar sesudah di beri perlakuan. Dan didukung dengan adanya perbedaan nilai rata-rata minat belajar siswa yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan dampak positif. Kesimpulan ini sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *gimkit* sebagai solusi yang relevan dapat menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa, terutama di era digital yang menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif.

Saran

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *gimkit* (knockback) memiliki pengaruh yang signifikan bagi minat belajar siswa. Harapannya guru bisa mencoba *gimkit* ini untuk menjadi salah satu dari media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di sekolah



2. Peneliti lanjut disarankan untuk memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai hal selain variabel penelitian ini yang diteliti. Disarankan untuk memperhatikan sistem pembelajaran di sekolah yang menjadi lokasi penelitian sehingga menyesuaikan waktu yang tersedia untuk penelitian sehingga mengaktifkan waktu dan tidak mengganggu aktivitas lain, seperti pelaksanaan kegiatan kelas sebelum dan sesudah pelaksanaan *treatment*. Serta peneliti lanjut disarankan untuk mencoba wahana permainan lainnya dalam gimkit untuk dijadikan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Fricitarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.