

Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Gimkit terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1 Palembang

Informasi Naskah

Riskia Oktavia Sari¹, Diana Widhi Rachmawati², Depi Pramika³

Universitas PGRI Palembang, Indonesia

riskiaoktaviass@gmail.com¹,
dianawidhi72@gmail.com²,
depi.neynda0506@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Gimkit terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Palembang. Metode yang diterapkan ialah pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen menggunakan *quasi experimental* dengan desain *posttest-only control group design*. Populasi terdiri atas 214 peserta didik kelas X Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel dipilih secara acak, yaitu X.3 selaku kelompok eksperimen dan X.1 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan yaitu angket/kuesioner serta dokumentasi, sedangkan pengolahan data melalui uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test*, dan *effect size*. Motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai 85%, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebanyak 80%. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis memperlihatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 \leq 0,05$, maka terbukti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan antara dua kelas. Selain itu, perhitungan *effect size Cohen's d* juga menghasilkan jumlah sebesar 0,824 yang termasuk kategori besar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memakai Gimkit memberikan pengaruh yang besar terhadap dorongan siswa untuk belajar.

Kata Kunci:

Game Based Learning, Gimkit, Motivasi Belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning model assisted by Gimkit on student learning motivation in economics subjects at SMA PGRI 1 Palembang. The method applied is a quantitative approach with an experimental type using a quasi-experimental design with a posttest-only control group design. The population consisted of 214 students of grade X in the 2025/2026 Academic Year. The sample was selected randomly, namely X.3 as the experimental group and X.1 as the control class. The instruments used were questionnaires and documentation, while data processing through normality, homogeneity, independent sample t-test, and effect size tests. Student learning motivation shows that the average value of the experimental class reaches 85%, higher than the control group by 80%. Furthermore, the results of hypothesis testing show a Sig. (2-tailed) value of $0.001 \leq 0.05$, so it is proven that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning there is a difference between the two classes. Furthermore, Cohen's d effect size calculation also yielded a value of 0.824, which is considered large. Based on these findings, it can be concluded that the game-based learning model using Gimkit has a significant impact on students' motivation to learn.

Key Word:

Game-Based Learning, Gimkit, Motivation to Learn.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)



PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, kemajuan teknologi informasi serta komunikasi membawa perubahan yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Keberadaan inovasi digital kini tidak lagi dipandang sebagai pilihan, melainkan menjadi komponen utama dalam mendukung proses pembelajaran. Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik menguasai kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, sekaligus memiliki kecakapan memanfaatkan perkembangan digital secara maksimal. Sejalan dengan perubahan tersebut, peran guru turut mengalami transformasi. Seorang pendidik tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga bertindak sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman akademik secara menarik sesuai karakteristik murid pada masa kini.

Integrasi teknologi pada kegiatan belajar mengajar menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan pada dunia Pendidikan masa kini. Beragam sarana serta platform digital telah dikembangkan guna

menghadirkan suasana kelas yang lebih menarik serta menyenangkan. Guru dapat memanfaatkan kuis interaktif, simulasi, video edukatif, maupun permainan berbasis *game* agar peserta didik lebih aktif dan terlibat secara langsung selama proses berjalan. Dengan adanya variasi tersebut, keadaan di dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh pengajar, melainkan juga mendorong murid untuk berpartisipasi. Keikutsertaan itu mampu menumbuhkan motivasi sehingga capaian yang sudah ditetapkan dapat diraih secara lebih optimal.

Akan tetapi, mengacu pada observasi awal serta wawancara dengan pengajar mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA PGRI 1 Palembang, ditemukan keterangan bahwa sebagian peserta didik memperlihatkan motivasi yang masih rendah selama mengikuti proses pembelajaran. Minimnya dorongan tersebut tercermin melalui perilaku murid ketika kegiatan akademik berlangsung. Kondisi ini tampak dari kurangnya antusiasme dalam mengikuti penyampaian materi, disertai anggapan bahwa pelajaran ekonomi bersifat abstrak dan teoritis sehingga mereka enggan memahami pokok bahasan secara lebih mendalam. Pada saat diskusi berkelompok, hanya beberapa responden yang berani menyampaikan pendapat, sedangkan lainnya memilih diam dan sekadar menyimak. Ketika memperoleh latihan maupun penugasan, sejumlah anak lebih memilih menggunakan telepon genggam atau menunggu jawaban dari teman yang dianggap lebih menguasai materi dibandingkan berusaha menyelesaikan pekerjaan secara mandiri. Bahkan ketika pendidik menjelaskan isi pelajaran, terdapat pula pelajar yang membuka media sosial ataupun memainkan *game* pada perangkat seluler miliknya. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa dorongan dari dalam siswa untuk menempuh kegiatan belajar masih tergolong rendah sehingga memerlukan upaya peningkatan.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kurangnya dorongan untuk belajar menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif. Temuan tersebut selaras dengan kajian Ali *et al.* (2025) mengungkapkan bahwa motivasi mampu meningkatkan partisipasi murid selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan dalam pelaksanaan belajar mengajar guna mengembangkan keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif sejalan dengan karakteristik generasi *digital native* yang telah akrab dengan perangkat digital dalam aktivitas sehari-hari. Siswa pada umumnya lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menantang, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam dan menarik.

Salah satu alternatif yang mampu digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Model ini menggabungkan unsur permainan atau *game* ke dalam proses belajar untuk meningkatkan semangat, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Purba & Simanullang, 2025). Model pembelajaran berbasis *game* dapat diterapkan dengan berbagai platform digital, salah satunya yaitu Gimkit. Gimkit merupakan platform gamifikasi berbasis *website* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan elemen permainan yang akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Melalui Gimkit, murid dapat belajar sambil bermain dengan sistem poin, level, serta penghargaan sesuai dengan hasil jawaban mereka, sehingga mendorong semangat sekaligus keinginan untuk terus belajar (Saragih *et al.*, 2025).

Melalui penerapan model GBL berbantuan Gimkit, mata pelajaran ekonomi diharapkan mampu menghadirkan suasana yang lebih menarik serta selaras dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Berdasarkan strategi tersebut, siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi turut mengambil peran secara aktif dalam belajar lewat permainan edukatif yang menumbuhkan semangat bersaing untuk meraih pencapaian lebih tinggi, sehingga dapat memberikan dampak positif pada motivasi mereka dalam belajar. Selain itu, model GBL memberi kesempatan kepada guru untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memicu tantangan melalui berbagai fitur yang tersedia pada platform Gimkit.

Merujuk pada berbagai kajian terdahulu, penerapan model GBL terbukti mampu mendorong peningkatan keinginan belajar peserta didik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh studi yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2024) menjelaskan bahwa pendekatan tersebut dapat meningkatkan keaktifan serta partisipasi murid selama kegiatan berlangsung. Berikutnya, penelitian yang dilaksanakan Zumiaty *et al.* (2025) memperoleh simpulan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menumbuhkan antusiasme serta semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan akademik. Kajian dari Agustina & Andriani (2025) turut juga mengungkapkan bahwa implementasi GBL mampu membangkitkan munculnya motivasi dalam diri murid selama proses berlangsung. Meskipun demikian, masih sedikit kajian yang memanfaatkan Gimkit sebagai sarana pendukung. Padahal, sejumlah studi yang dilakukan oleh (Mutmainnah *et al.*, 2025; Afkarina & Yuliana, 2025; Wulandari *et al.*, 2025) memperlihatkan bahwa platform tersebut mampu meningkatkan dorongan untuk belajar. Akan tetapi, terdapat satu kajian yang telah mengombinasikan GBL dengan Gimkit, namun ruang lingkupnya berbeda dengan penelitian ini, terutama pada variabel terikat yang dianalisis. Perbedaan lainnya juga tampak

pada mata pelajaran serta karakteristik peserta didik sehingga belum memberikan gambaran khusus mengenai dampak penerapan GBL berbantuan Gimkit terkait dorongan belajar pada pelajaran ekonomi di tingkat SMA. Oleh sebab itu, kajian ini dilakukan untuk mengisi celah penelitian yang masih ada sekaligus menghadirkan bukti empiris yang lebih sesuai dengan konteks tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Gimkit terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1 Palembang. Studi ini juga diharapkan dapat memberikan referensi serta gambaran mengenai penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung terciptanya kegiatan belajar yang menarik dan bermakna dan sesuai dengan karakter siswa di era digital.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Rancangan yang dipilih berupa desain kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design*. Pemilihan rancangan tersebut dimaksudkan untuk mengkaji pengaruh pendekatan GBL berbasis Gimkit terhadap dorongan belajar peserta didik melalui penerapan perlakuan pada kelas eksperimen, kemudian hasilnya dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti kegiatan belajar mengajar secara konvensional. Pelaksanaan kajian berlangsung di SMA PGRI 1 Palembang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian merupakan semua siswa tingkat X SMA PGRI 1 Palembang Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri atas 240 peserta didik. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling* karena seluruh kelas dianggap memiliki karakteristik yang relatif homogen (Sugiyono, 2024). Penentuan sampel dilakukan melalui pengundian kelas, sehingga diperoleh X.3 berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan X.1 sebanyak 34 murid sebagai kelompok kontrol. Dengan demikian, keseluruhan responden dalam kajian ini mencapai 70 orang.

Teknik pengumpulan data pada kajian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dengan Skala Likert yang memuat lima alternatif respons, mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, serta dokumentasi sebagai sumber pendukung. Penyusunan setiap item pernyataan mengacu pada indikator yang dikemukakan oleh (Uno, 2020). Sebelum dimanfaatkan dalam proses penelitian, instrumen tersebut memperoleh penilaian melalui validitas isi (*expert judgment*) dengan melibatkan dua dosen sesuai bidang keahlian masing-masing. Tahap tersebut dimaksudkan untuk menilai kelayakan alat ukur berdasarkan masukan para ahli, kemudian dilanjutkan dengan pengujian validitas dan reliabilitas agar layak diterapkan pada proses pengumpulan informasi.

Analisis data pada studi ini mencakup pendekatan deskriptif serta inferensial. Pendekatan pertama dimanfaatkan guna menggambarkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, *Independent Sample T-Test* atau uji-t dipergunakan untuk menguji pengaruh model GBL berbantuan Gimkit terhadap keinginan peserta didik dalam belajar. Sebelum pengujian hipotesis tersebut dibuktikan, terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan prasyarat berupa uji normalitas serta homogenitas agar memastikan terpenuhinya asumsi parametrik. Besarnya pengaruh penerapan model yang sudah diterapkan juga dihitung melalui *effect size (cohen's d)*. Seluruh proses pengolahan hasil penelitian dikerjakan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Deskriptif

Motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen diukur melalui angket yang diisi oleh 36 responden sesudah proses pembelajaran menggunakan model GBL berbantuan Gimkit berakhir. Seluruh jawaban kemudian diberi skor, dijumlahkan, serta diolah menjadi persentase. Nilai yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan ke dalam lima kategori sesuai interval yang telah ditentukan. Klasifikasi tersebut bertujuan mengetahui sebaran dorongan siswa untuk belajar setelah memperoleh perlakuan. Berdasarkan hasil itu, dapat diketahui banyaknya peserta didik pada setiap tingkat sehingga memberikan gambaran awal mengenai kondisi variabel yang diteliti. Uraian lengkap disajikan pada tabel berikut:

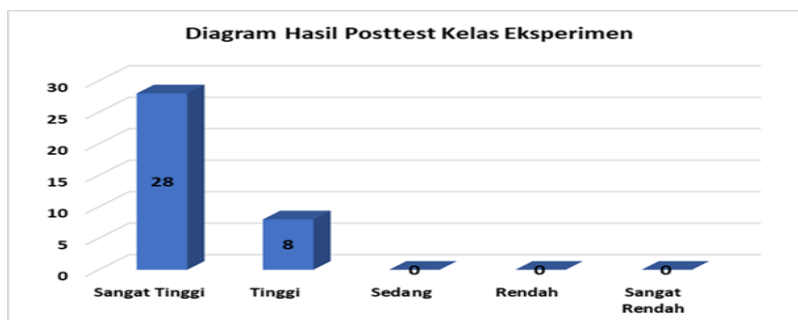
Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Interval (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase
81–100	Sangat Tinggi	28	77,78%
61–80	Tinggi	8	22,22%
41–60	Sedang	0	0%

21–40	Rendah	0	0%
< 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		36	100%

Sumber: Diolah Oleh dari Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1, diketahui sebanyak 28 peserta didik pada kelas eksperimen atau 77,78% berada pada golongan sangat tinggi, sedangkan 8 orang lainnya dengan proporsi 22,22% termasuk kategori tinggi. Sementara itu, tidak ditemukan responden yang menempati tingkat sedang, rendah, maupun sangat rendah. Nilai rata-rata skor persentase yang diperoleh sebesar 85% sehingga menunjukkan bahwa motivasi belajar berada pada klasifikasi “Sangat Tinggi”. Artinya bahwa pengajaran menggunakan model GBL dengan Gimkit lebih efektif dalam meningkatkan dorongan belajar siswa selama pembelajaran ekonomi. Selanjutnya, distribusi hasil kengianan murid untuk belajar dipaparkan secara grafis pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Posttest Kelas Eksperimen

Sementara itu, data motivasi belajar pada kelas kontrol diperoleh melalui angket yang diisi oleh 34 siswa setelah mengikuti pembelajaran konvensional. Lalu data juga diolah dengan menggolongkan skor ke dalam lima kategori berdasarkan interval yang telah ditetapkan. Uraian lengkap mengenai hasil klasifikasi tersebut disajikan pada Tabel di bawah ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol

Interval (%)	Kategori	Frekuensi	Persentase
81-100	Sangat Tinggi	15	44,12%
61-80	Tinggi	19	55,88%
41-60	Sedang	0	0%
21-40	Rendah	0	0%
<20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		34	100%

Sumber: Diolah Oleh dari Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 2, sebagian besar peserta didik pada kelas kontrol berada pada kategori tinggi, yaitu sebanyak 19 orang atau 55,88%, sedangkan 15 siswa lainnya dengan proporsi 44,12% termasuk klasifikasi sangat tinggi. Sedangkan, tidak terdapat responden yang termasuk pada tingkat sedang, rendah, maupun sangat rendah. Rata-rata skor persentase posttest mencapai 80% yang menunjukkan bahwa motivasi belajar murid di kelompok kontrol berada pada kriteria "Tinggi". Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, capaian tersebut masih lebih rendah sehingga mengindikasikan bahwa penerapan model GBL berbantuan Gimkit memberikan hasil yang lebih baik dalam mendorong keinginan murid untuk belajar pada mata pelajaran ekonomi. Adapun gambar grafik distribusinya, dapat diperhatikan dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Posttest Kelas Kontrol

Uji Normalitas

Data yang dianalisis berasal dari kuesioner motivasi belajar peserta didik berupa skor posttest pada kelas eksperimen maupun kontrol. Pengujian ini dilakukan melalui metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS Versi 25. Distribusi dinyatakan normal apabila nilai Sig. $\geq 0,05$, sedangkan angka Sig. $< 0,05$ mengindikasikan bahwa hasil pengukuran tidak memenuhi asumsi normalitas (Kesumawati & Aridanu, 2024). Ringkasan perhitungan tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov*

Nilai	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Eksperimen	.099	36	.200	.989	36	.969
	Kontrol	.111	34	.200	.947	34	.097

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 25, 2026

Dari tabel di atas, pengujian Kolmogorov-Smirnov memperlihatkan signifikansi posttest sebesar 0,200 pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Besaran itu melampaui taraf Sig. 0,05 ($0,200 \geq 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa skor akhir peserta didik pada kedua kelas dinyatakan terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian ini dilakukan menggunakan Levene's Test of Homogeneity of Variances berbantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Data dinyatakan homogen apabila nilai Sig. $\geq 0,05$, sedangkan hasil $< 0,05$ menunjukkan kondisi sebaliknya (Kesumawati & Aridanu, 2024). Pemeriksaan tersebut diterapkan pada skor posttest kelas eksperimen maupun kontrol. Rincian perolehannya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Levene's

Motivasi Belajar Siswa		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1.665	1	68	.201
	Based on Median	1.578	1	68	.213
	Based on Median and wih adjusted df	1.578	1	63.331	.214
	Based on trimmed mean	1.582	1	68	.213

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 25, 2026

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil uji homogenitas data posttest motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen maupun kontrol diperoleh nilai Sig. Based on Mean sebesar 0,201. Artinya, nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan = 0,05 ($0,201 \geq 0,05$), dengan demikian data pada kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Sesudah seluruh prasyarat terpenuhi, yaitu data terdistribusi normal dan homogen, tahapan berikutnya ialah menguji hipotesis melalui Independent Sample T-Test (uji t dua sampel). Prosedur statistik tersebut bertujuan mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok, sekaligus menganalisis pengaruh penerapan model GBL berbasis Gimkit terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Palembang. Proses perhitungan tersebut dikerjakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Dasar pengambilan keputusan ditetapkan yaitu H_0 diterima dan H_a ditolak jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, yang berarti tidak terdapat pengaruh. Sebaliknya, jika nilai tersebut $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh (Kesumawati & Aridanu, 2024). Ringkasan hasil pengujiannya ditampilkan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji-t Independent Sample T-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	
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.665	.201	3.446	68	.001	5.871	1.704	2.471	9.271
	Equal variances not assumed			3.420	61.848	.001	5.871	1.717	2.439	9.302

Sumber: Data diolah menggunakan SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil uji-t, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf 0,05 ($0,001 \leq 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang memperoleh perlakuan berupa model pembelajaran GBL berbantuan Gimkit dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penerapan model tersebut memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Palembang.

Uji Effec Size

Sesudah Independent Sample T-Test memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen maupun kontrol, tahapan berikutnya dilanjutkan dengan perhitungan effect size untuk mengetahui besarnya dampak penerapan model GBL berbantuan Gimkit terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X. Besaran efek pada studi ini dihitung melalui rumus Cohen's d yang disajikan sebagai berikut.

$$d = \frac{\bar{X}_e - \bar{X}_k}{S_{pooled}} \quad (\text{Pramana et al., 2023})$$

Dengan rumus standar deviasi gabungan:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_e - 1)SD_e^2 + (n_k - 1)SD_k^2}{n_e + n_k - 2}} \quad (\text{Pramana et al., 2023})$$

Menghitung standar deviasi gabungan (S_{pooled}):

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(36 - 1)(6,154)^2 + (34 - 1)(8,025)^2}{36 + 34 - 2}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{35(37,872) + 33(64,401)}{68}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{1325,52 + 2125,23}{68}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{3450,75}{68}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{50,75}$$

$$S_{pooled} = 7,12$$

Menghitung *effec size* (Cohen's d):

$$d = \frac{106,19 - 100,32}{7,12}$$

$$d = \frac{5,18}{7,12}$$

$$d = 0,824$$

Hasil perhitungan *effect size* kemudian diinterpretasikan mengacu pada standar *cohen* (1998) (Pramana et al., 2023) kriteria yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 6. Kriteria Interpretasi Nilai *Effect Size*

Nilai Effect Size (ES)	Interpretasi
$0,8 \leq ES \leq 2,0$	Besar
$0,5 \leq ES \leq 0,7$	Sedang
$0,0 \leq ES \leq 0,4$	Kecil

Sumber: Pramana et al., 2023

Berdasarkan perhitungan effect size, diperoleh skor Cohen's d sebesar 0,824. Apabila mengacu pada tabel interpretasi, angka tersebut tergolong dalam kategori “Besar”. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model GBL) berbantuan Gimkit memberikan dampak yang kuat terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 1 Palembang.

Pembahasan

Merujuk pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran GBL yang didukung oleh Gimkit memberikan dampak terhadap peningkatan dorongan belajar

peserta didik. Hasil pengolahan data secara deskriptif memperlihatkan bahwa tingkat motivasi pada kelompok eksperimen mencapai 85% dan berada pada kategori “Sangat Tinggi”, sementara kelas kontrol memperoleh persentase sebesar 80% yang termasuk dalam klasifikasi “Tinggi”. Fakta tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model GBL berbantu Gimkit mampu menghasilkan dorongan belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti penyampaian materi secara lisan dan pemberian tugas tertulis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas yang memperoleh perlakuan serta kelas yang tidak memperoleh intervensi tersebut.

Setelah seluruh data memenuhi persyaratan analisis, hipotesis diuji menggunakan Independent Sample T-Test untuk membandingkan tingkat motivasi antara kelas eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis menunjukkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 pada taraf signifikansi 0,05. Nilai tersebut lebih kecil daripada batas signifikansi sehingga H_0 dinyatakan ditolak, sedangkan H_a diterima. Kondisi ini membuktikan adanya perbedaan yang bermakna pada kedua kelompok setelah penerapan model GBL berbasis Gimkit. Besarnya efek perlakuan selanjutnya ditentukan melalui perhitungan Cohen's d, yang menghasilkan nilai 0,824 dengan kategori "Besar". Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan GBL didukung Gimkit mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar secara kuat dibandingkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori Game Based Learning dari Marc Prensky (Maryam, 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mendorong keterlibatan, partisipasi, serta semangat murid. Melalui penggunaan Gimkit murid terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menjawab pertanyaan dan berkompetisi secara sehat dengan teman-temannya. Di samping itu, pada kajian ini peneliti menjadikan indikator yang dikemukakan oleh Uno (2020) sebagai pedoman dalam menilai tingkat motivasi peserta didik. Berdasarkan temuan yang diperoleh, seluruh aspek dorongan menunjukkan perkembangan positif setelah penerapan model pembelajaran GBL berbantuan Gimkit pada kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis deskriptif, capaian tertinggi pada kelompok kontrol terdapat pada indikator tersedianya lingkungan belajar yang kondusif dengan persentase 82,36%, sedangkan perolehan paling rendah tampak pada komponen adanya dorongan serta kebutuhan untuk belajar sebesar 77,94%. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa semangat peserta didik lebih banyak dipengaruhi oleh suasana belajar yang nyaman, sementara motivasi yang bersumber dari dalam diri masih belum sekuat faktor lingkungan. Berbeda dengan kelas eksperimen, pencapaian terbesar diperoleh pada aspek harapan dan cita-cita masa depan, yaitu 86,81%. Temuan ini mengindikasikan adanya keinginan yang tinggi untuk mewujudkan tujuan serta memperoleh keberhasilan melalui proses pembelajaran. Adapun skor terendah terlihat pada indikator aktivitas pembelajaran yang menarik dengan proporsi 82,33%. Meskipun demikian, capaian tersebut tetap tergolong dalam kategori sangat tinggi.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil kajian terdahulu. melaporkan bahwa penerapan GBL mampu meningkatkan dorongan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Bukti tersebut didukung oleh analisis Mann-Whitney yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga diperoleh perbedaan bermakna antara kelas perlakuan dan kelompok pembandingan. Fakta tersebut menunjukkan bahwa penerapan GBL berkontribusi terhadap meningkatnya antusiasme peserta didik. Sejalan dengan itu Aprianti et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan GBL yang dipadukan dengan media digital mampu mendorong semangat belajar pada mata pelajaran Sejarah. Kesimpulan tersebut didasarkan pada analisis uji-t dengan nilai 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 dinyatakan ditolak, sedangkan H_a diterima. Kondisi tersebut menegaskan bahwa strategi berbasis permainan digital memberikan dampak positif terhadap keinginan siswa untuk mempelajari materi Sejarah. Dukungan serupa juga dikemukakan oleh Debi & Widiyarsari (2025) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media berkonsep permainan mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus dorongan akademik selama kegiatan di kelas berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan studi ini, peneliti mengaplikasikan model pembelajaran GBL berbasis media digital yaitu Gimkit pada mata pelajaran ekonomi dalam peningkatan motivasi belajar. Peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa penerapan model GBL memberikan pengaruh terhadap dorongan untuk belajar siswa, yang dibuktikan dari hasil perolehan rata-rata yang dimana nilai kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, selama kegiatan belajar mengajar tampak jelas bahwa para peserta didik mengikuti aktivitas berbasis permainan dengan antusiasme yang tinggi, terutama melalui pemanfaatan media digital seperti Gimkit. Fitur-fitur Gimkit yang memadukan kegiatan menjawab pertanyaan dengan konsep belajar sambil bermain dapat menghadirkan kondisi yang lebih menarik, sehingga meningkatkan minat maupun semangat murid dalam kegiatan pembelajaran.

Walaupun menunjukkan motivasi belajar yang sangat tinggi, terdapat pula kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran yaitu koneksi internet. Ada beberapa siswa yang koneksi internetnya kurang stabil

sehingga siswa mengalami gangguan saat ingin mengakses Gimkit dan harus mengulang permainan atau bergabung kembali ke dalam Gimkit tersebut. Akibatnya, teman-teman yang sudah bergabung terlebih dahulu harus menunggu teman lainnya untuk masuk kembali ke dalam permainan.

KESIMPULAN

Merujuk pada pelaksanaan studi di SMA PGRI 1 Palembang serta kajian terhadap data yang telah dihimpun, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* yang dipadukan dengan Gimkit memberikan pengaruh terhadap motivasi peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. Pernyataan tersebut didukung oleh analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa skor pada kelompok eksperimen mencapai 85% dan berada pada kategori "Sangat Tinggi", sedangkan kelas kontrol memperoleh capaian senilai 80% yang termasuk klasifikasi "Tinggi".

Di samping itu, pengujian hipotesis melalui *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 pada taraf signifikan 0,05. Oleh sebab itu, diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,001 \leq 0,05$. Selanjutnya, pengukuran besarnya kontribusi menggunakan *Cohen's d* menghasilkan angka 0,824 yang tergolong dalam tingkat "Besar". Berdasarkan fakta tersebut, dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan GBL berbantuan Gimkit memberikan pengaruh yang besar mengenai peningkatan motivasi peserta didik pada pembelajaran ekonomi di SMA PGRI 1 Sejalan dengan hal itu, pendidik disarankan memanfaatkan model GBL berbasis Gimkit sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan semangat murid untuk belajar, sedangkan peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan materi atau variabel yang berbeda.

REFERENSI

- Afkarina, I., & Yuliana, F. H. (2025). Inovasi media pembelajaran interaktif Gimkit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 135–142. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i2.2000>
- Agustina, R., & Andriani, A. (2025). Pengaruh model *game based learning* berbantuan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 296–306. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.33966>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Aprianti, A., Fadillah, M. A., & Wibowo, T. U. S. H. (2024). Pengaruh digital *game based learning* terhadap motivasi belajar sejarah kelas X di SMAN 1 Pabuaran. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 18(2), 162. <https://doi.org/10.52434/jpu.v18i2.41556>
- Debi, D., & Widiyarsari, R. (2025). Pengaruh model *game-based learning* berbantuan Kahoot terhadap motivasi belajar dan hasil belajar matematika siswa. *JIIP–Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(4), 4244–4248. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7661>
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2024). *Statistika parametrik penelitian pendidikan*. NoerFikri Offset.
- Maryam, S. (2025). Eksplorasi penggunaan game edukatif biologi sebagai alternatif praktikum pada pembelajaran berbasis teoritis. 2(1), 24–28.
- Mutmainnah, A., Panjaitan, R. L., & Sujana, A. (2025). Pengaruh Gimkit terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi perubahan bumi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 175–186. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30866>
- Pramana, R., Panie, S., Kurniati, N., Kurniawan, E., & Hikmah, N. (2023). Pengaruh model *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa SMPN 8 Mataram kelas VII tahun ajaran 2022/2023. 8, 1065–1073. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1419>
- Purba, T. C., & Simanullang, R. S. P. (2025). Pengaruh model pembelajaran *game based learning* (GBL) berbantuan Baamboozle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Negeri 1 Medan TA 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 5(4).
- Sapan, A. K., Dayu, D., Turista, R., Theodora, E., Purwati, S., Makkadafi, S. P., Maria, V., Rambitan, M., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., Mulawarman, U., Pahu, J. M., & Timur, K. (2025). Pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media Lumio terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 9 Samarinda. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(4), 810–823. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i4.676>
- Saragih, C. N., Ridwanto, H., Lubis, A., & Eridho, A. (2025). Penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri

- 067257 Medan Amplas. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(3).
- Sari, L. A., Mawarzani, S., & Suandi, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran *game based learning* menggunakan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. *Tirai Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 366–370. <https://doi.org/10.37824/ha0p2f02>
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2020). *Teori motivasi & pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wulandari, R. S., Kirana, K. C., & Purwanto, E. T. (2025). Peningkatan motivasi belajar informatika materi sistem komputer melalui platform Gimkit pada siswa kelas 7 SMPN 15 Malang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 535–542. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25795>
- Zumiaty, P., Jaelani, A. Q., & Oktafiani, R. (2025). Penerapan model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas 5 SDN 39 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(2), 669–673.