YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854
Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i6.12215

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gimkit terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas X MAN 2 Bukittinggi

The Effect of Gimkit-Based Learning Media on Akidah Akhlak Learning Outcomes among Grade X Students at MAN 2 Bukittinggi

Fitri Andayani & Fenny Ayu Monia
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
hbuk78@gmail.com; fennyayumonia@iainbukittinggi.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Aug 29, 2026	Sep 26, 2026	Oct 7, 2026	Oct 12, 2026

Abstract

Game-based instructional media have attracted attention in teaching and learning, but research on the use of Gimkit in Grade X *Akidah Akhlak* at *Madrasah Aliyah* remains limited. This study aimed to analyze the effect of Gimkit-based instructional media on *Akidah Akhlak* learning outcomes among Grade X students at MAN 2 Bukittinggi. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method and a pretest–posttest control group design. The sample consisted of 66 students selected through purposive sampling and divided into experimental and control classes, each comprising 33 students. Data were collected using an objective multiple-choice test administered as a pretest and posttest, then analyzed using normality and homogeneity tests and an independent-samples *t* test. The findings showed that the mean posttest score of the experimental class, 89.30, was higher than that of the control class, 73.55, with a mean difference of 15.758. The difference was statistically significant based on a two-tailed test ($p < .001$). These findings provide empirical evidence of higher *Akidah Akhlak* learning outcomes in the class using Gimkit and support its use as an alternative game-based instructional medium in *Madrasah Aliyah*. Further research can involve more diverse samples and learning materials and examine students' motivation, active participation, and engagement.

Keywords: Gimkit; Game-Based Learning; Learning Outcomes; *Akidah Akhlak*; *Madrasah Aliyah*

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Media pembelajaran berbasis gim mendapat perhatian dalam pembelajaran, tetapi kajian mengenai penggunaan Gimkit pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X Madrasah Aliyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *pretest–posttest control group design*. Sampel terdiri atas 66 peserta didik yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* dan terbagi dalam kelas eksperimen serta kelas kontrol, masing-masing berjumlah 33 peserta didik. Data dikumpulkan menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *t* sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,30 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 73,55, dengan selisih rata-rata sebesar 15,758. Perbedaan tersebut signifikan secara statistik berdasarkan pengujian dua arah ($p < 0{,}001$). Temuan ini memberikan bukti empiris mengenai hasil belajar Akidah Akhlak yang lebih tinggi pada kelas yang menggunakan Gimkit serta mendukung pemanfaatannya sebagai alternatif media pembelajaran berbasis permainan di Madrasah Aliyah. Penelitian lanjutan dapat melibatkan sampel dan materi pembelajaran yang lebih beragam serta mengkaji motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik.

Kata Kunci: Gimkit; Pembelajaran Berbasis Gim; Hasil Belajar; Akidah Akhlak; Madrasah Aliyah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam penyelenggaraan proses pendidikan, termasuk dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi hanya diarahkan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai perantara penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penelitian mengenai gamifikasi menunjukkan bahwa penerapan unsur permainan dalam pembelajaran memiliki hubungan positif dengan keterlibatan, motivasi, dan capaian akademik peserta didik (Zainuddin et al., 2020). Hasil *meta analysis* Bai et al. (2020) juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki efek positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam berbagai konteks pendidikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat dipertimbangkan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton.

Permasalahan tersebut relevan dengan kondisi pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MAN 2 Bukittinggi. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional berupa LKS dan

LKPD. Kondisi tersebut terlihat dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang masih banyak menggunakan latihan, uji kompetensi, serta penilaian kerja kelompok. Dalam pelaksanaannya, ditemukan sebagian peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, adanya potensi praktik menyontek, serta penggunaan bantuan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*/AI) ketika tugas diselesaikan di rumah sehingga hasil evaluasi belum sepenuhnya menggambarkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya. Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan adanya rasa bosan dan jenuh karena penggunaan media cetak yang relatif berulang. Kondisi hasil belajar juga belum maksimal. Data penilaian harian kelas X menunjukkan bahwa pada sejumlah kelas masih terdapat peserta didik yang belum mencapai KKTP sehingga harus mengikuti kegiatan remedial.

Menurut Sailer dan Homner (2020), gamifikasi dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif, motivasional, dan perilaku, meskipun besar pengaruhnya dapat berbeda berdasarkan karakteristik penerapan dan konteks pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Zainuddin et al. (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Secara teoritis, penggunaan media berbasis permainan dapat dikaitkan dengan teori *game based learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan karakteristik permainan untuk mendukung proses belajar. Krath et al. (2021) menunjukkan bahwa penelitian mengenai gamifikasi, *serious games*, dan *game based learning* menggunakan berbagai landasan teori, termasuk *self determination theory*, *flow theory*, teori pembelajaran pengalaman, dan teori konstruktivisme. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya dipandang sebagai sarana hiburan, tetapi dapat menjadi bagian dari strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses memperoleh dan memahami materi.

Salah satu media digital yang memanfaatkan unsur permainan adalah Gimkit. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan aktivitas menjawab pertanyaan dengan berbagai mekanisme permainan sehingga peserta didik dapat terlibat secara lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan Gimkit telah diteliti pada beberapa konteks pembelajaran. Rusydi dan Hidayah (2025), misalnya, menemukan bahwa penerapan *Game Based Learning* dengan media Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian Agustia et al. (2025) juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan Gimkit terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Sementara itu, penelitian Nisak et al. (2025) menemukan adanya pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap hasil belajar siswa pada

mata pelajaran Matematika. Penelitian Damayanti dan Zakaria (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik melalui desain kuasi eksperimen.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih menunjukkan ruang untuk dikembangkan. Sebagian penelitian Gimkit yang telah dilakukan berfokus pada mata pelajaran umum dan jenjang pendidikan dasar, seperti Pendidikan Pancasila dan Matematika. Penelitian mengenai Gimkit dalam pembelajaran Akidah Akhlak juga mulai dilakukan, termasuk penelitian pada peserta didik kelas VIII MTs Nurul Islam Sekarbela Mataram yang menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen. Namun, konteks penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang dilakukan di MAN 2 Bukittinggi, khususnya dari sisi jenjang pendidikan, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, dan lokasi penelitian. Penelitian terdahulu yang ditemukan masih terbatas pada jenjang sekolah dasar dan mata pelajaran umum, sehingga terdapat kesenjangan penelitian mengenai penerapan Gimkit pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Aliyah, khususnya siswa kelas X.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit secara khusus dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi. Penelitian ini tidak hanya melihat Gimkit sebagai media evaluasi berbasis permainan, tetapi mengujinya dalam kaitannya dengan hasil belajar Akidah Akhlak melalui penelitian kuantitatif. Landasan teoritis penelitian bertumpu pada konsep media pembelajaran dan *game based learning*. Media pembelajaran dipahami sebagai sarana yang membantu penyampaian pesan pembelajaran dan dapat merangsang perhatian serta minat peserta didik, sedangkan *game based learning* menempatkan unsur permainan sebagai bagian dari pengalaman belajar. Temuan berbagai penelitian menunjukkan bahwa unsur permainan dapat mendukung keterlibatan dan hasil belajar, walaupun efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh desain, konteks, dan karakteristik peserta didik (Bai et al., 2020; Sailer & Homner, 2020; Krath et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan rendahnya hasil belajar, penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, serta kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif menjadi dasar penting untuk menguji penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi dengan variabel media pembelajaran berbasis Gimkit sebagai variabel yang memengaruhi dan hasil belajar Akidah Akhlak sebagai variabel yang dipengaruhi. Fokus tersebut sesuai dengan

batasan masalah, yaitu pengaruh media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experimental*. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak melalui data berupa skor hasil tes. Metode *quasi experiment* digunakan karena penelitian melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah terbentuk sebelumnya sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan individu secara penuh. Penggunaan pendekatan eksperimental semu sesuai untuk penelitian pendidikan yang dilakukan pada kelas yang sudah tersedia dan memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara kelompok yang memperoleh perlakuan dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional (Johnson, 1986; Sugiyono, 2019). Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bukittinggi, Jalan Panorama Baru, Kelurahan Puhun Tembok, Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Penelitian dilaksanakan pada 27 April sampai 30 Mei 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya permasalahan pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan perlunya pengujian penggunaan media berbasis Gimkit dalam pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini merupakan salah satu bentuk *quasi experimental design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pemilihan subjek secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media berbasis Gimkit, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan dan perbedaan hasil belajar. Desain kelompok kontrol dengan *pretest* dan *posttest* memungkinkan peneliti membandingkan kondisi kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan (Johnson, 1986; Utama & Mustadi, 2019).

Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	–	O_4

Desain tersebut digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan Gimkit dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X MAN 2 Bukittinggi tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri atas 10 kelas dengan jumlah keseluruhan 357 peserta didik. Populasi tersebut terdiri atas kelas X E1 sampai dengan X E10. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, pertimbangan pemilihan sampel didasarkan pada rekomendasi guru mata pelajaran Akidah Akhlak bahwa kelas X E6 dan X E7 memiliki kemampuan akademik yang relatif sama berdasarkan hasil belajar sebelumnya. Dengan demikian, kedua kelas tersebut dipandang sesuai untuk dijadikan kelompok penelitian. Penggunaan *purposive sampling* memungkinkan peneliti memilih kelompok yang memenuhi karakteristik tertentu sesuai kebutuhan penelitian (Palinkas et al., 2015). Kelas X E6 ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas X E7 ditetapkan sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan data hasil penelitian, masing-masing kelompok yang dianalisis terdiri atas 33 peserta didik. Dengan demikian, jumlah peserta didik yang menjadi subjek analisis penelitian adalah 66 peserta didik. Data hasil penelitian juga menunjukkan bahwa skor *pretest* dan *posttest* kedua kelompok dianalisis berdasarkan 33 peserta didik pada masing-masing kelompok.

Instrumen utama yang digunakan untuk mengukur hasil belajar Akidah Akhlak adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Penggunaan tes pilihan ganda memungkinkan pengukuran penguasaan materi secara terstruktur dan pemberian skor yang relatif objektif (Downing, 1992; Effendi & Suyudi, 2017). Materi tes disesuaikan dengan materi Akidah Akhlak yang diajarkan selama penelitian, yaitu materi adab mengunjungi orang sakit. Kisi-kisi instrumen mencakup kemampuan kognitif mulai dari C1 sampai C6, meliputi kemampuan mengidentifikasi pengertian dan hukum menjenguk orang sakit, menjelaskan

adab menjenguk, menerapkan adab, menganalisis hikmah dan dampaknya, mengevaluasi perilaku, serta menciptakan solusi terkait adab menjenguk orang sakit. Instrumen awal terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda.

Sebelum digunakan untuk memperoleh data penelitian, instrumen melalui validasi isi oleh validator, yaitu Ibu Puti Andam Dewi dan Bapak Dr. Mustafa, M.Pd.I. Selanjutnya dilakukan uji coba empiris pada peserta didik kelas X E8. Uji coba tersebut digunakan untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda instrumen. Pengujian dilakukan dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) 27. Pengujian kualitas butir diperlukan agar instrumen yang digunakan mampu menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan pengukuran (Downing, 2003; Taber, 2018). Selain tes, penelitian juga menggunakan observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data pendukung. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi mencakup data yang diperlukan dari sekolah serta dokumentasi kegiatan penelitian.

Pelaksanaan perlakuan pada kelas eksperimen dilakukan melalui pembelajaran Akidah Akhlak dengan bantuan Gimkit. Guru menyampaikan materi, membentuk kelompok, membagikan kode permainan Gimkit, kemudian peserta didik mengikuti kuis interaktif berdasarkan materi pembelajaran. Setelah permainan selesai, guru dan peserta didik membahas jawaban yang masih salah serta memberikan penguatan terhadap materi yang belum dipahami. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan menggunakan pembelajaran konvensional.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan SPSS 27. Analisis dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa data memenuhi persyaratan sebelum pengujian hipotesis dilakukan. Tahapan analisis meliputi: 1) Analisis deskriptif untuk menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi. Analisis ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai distribusi skor hasil belajar pada masing-masing kelompok; 2) Uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada kelompok penelitian mengikuti distribusi normal. Uji *Shapiro Wilk* merupakan salah satu prosedur yang digunakan untuk menguji kenormalan data sampel (Shapiro & Wilk, 1965); 3) Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Uji homogenitas

digunakan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol relatif sama. Homogenitas varians merupakan salah satu asumsi yang perlu diperhatikan dalam penggunaan analisis perbandingan rata-rata antarkelompok (Levene, 1960); 4) Independent Samples *t* Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% (a = 0,05).

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut: 1) H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi; 2) H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi. Pemilihan *Independent Samples t Test* sesuai dengan tujuan penelitian karena analisis diarahkan untuk membandingkan hasil belajar antara dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi melalui perbandingan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis Gimkit dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. Data dianalisis menggunakan SPSS 27. Subjek yang dianalisis terdiri atas 33 peserta didik pada kelas kontrol dan 33 peserta didik pada kelas eksperimen.

Hasil Uji Kualitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian, instrumen tes diuji terlebih dahulu. Instrumen awal terdiri atas 25 butir soal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 19 butir soal dinyatakan valid, sedangkan 6 butir soal dinyatakan tidak valid. Butir soal yang valid kemudian digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Keterangan	Jumlah Butir
Butir soal valid	19
Butir soal tidak valid	6
Total butir soal yang diuji	25

Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 25 butir soal yang diuji, sebanyak 19 butir memenuhi kriteria validitas dan 6 butir tidak memenuhi kriteria validitas. Hasil uji reliabilitas terhadap 19 butir soal yang valid menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,869.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Indikator	Nilai
Cronbach's Alpha	0,869
Jumlah butir	19

Tabel 2 menunjukkan nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,869 pada 19 butir soal yang digunakan. Uji tingkat kesukaran terhadap 19 butir soal menunjukkan bahwa sebagian besar butir berada pada kategori mudah, sedangkan beberapa butir berada pada kategori sedang. Nilai tingkat kesukaran berada pada rentang 0,55 sampai 0,90. Butir yang termasuk kategori sedang adalah nomor 9, 19, 22, dan 23, sedangkan butir lainnya termasuk kategori mudah.

Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Kategori	Jumlah Butir
Mudah	15
Sedang	4
Sulit	0
Total	19

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 19 butir soal, terdapat 15 butir dengan kategori mudah dan 4 butir dengan kategori sedang. Tidak terdapat butir soal yang termasuk kategori sulit. Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa terdapat 3 butir dengan kategori sangat baik, 9 butir dengan kategori baik, dan 7 butir dengan kategori cukup.

Tabel 4. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen

Kategori	Jumlah Butir
Sangat baik	3
Baik	9
Cukup	7
Total	19

Tabel 4 menunjukkan distribusi daya pembeda dari 19 butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Kelas kontrol adalah kelas X E6 yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Tes	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest kontrol	33	42	74	60,82	8,494
Posttest kontrol	33	53	95	73,55	9,066

Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai *pretest* kelas kontrol memiliki skor minimum 42 dan maksimum 74 dengan rata-rata 60,82 dan standar deviasi 8,494. Setelah pembelajaran, nilai *posttest* memiliki skor minimum 53 dan maksimum 95 dengan rata-rata 73,55 dan standar deviasi 9,066. Dengan demikian, pada kelas kontrol terdapat perubahan nilai rata-rata dari 60,82 pada *pretest* menjadi 73,55 pada *posttest*. Rentang nilai juga berubah dari 42-74 pada *pretest* menjadi 53-95 pada *posttest*.

Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas X E7 yang memperoleh pembelajaran menggunakan media berbasis Gimkit pada materi adab mengunjungi orang sakit. Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Tes	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest eksperimen	33	31	78	53,76	11,600
Posttest eksperimen	33	71	100	89,30	7,744

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki skor minimum 31 dan maksimum 78 dengan rata-rata 53,76 dan standar deviasi 11,600. Setelah pembelajaran menggunakan media berbasis Gimkit, nilai *posttest* memiliki skor minimum 71 dan maksimum 100 dengan rata-rata 89,30 dan standar deviasi 7,744. Perubahan nilai rata-rata pada kelas eksperimen tercatat dari 53,76 pada *pretest* menjadi 89,30 pada *posttest*. Nilai minimum berubah dari 31 menjadi 71, sedangkan nilai maksimum berubah dari 78 menjadi 100.

Perbandingan Hasil *Posttest* Kedua Kelompok

Data *posttest* kedua kelompok selanjutnya dibandingkan untuk melihat distribusi hasil belajar setelah pembelajaran.

Tabel 7. Perbandingan Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kontrol	33	73,55	9,066	1,578
Eksperimen	33	89,30	7,744	1,348

Tabel 7 menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 73,55, sedangkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,30. Nilai minimum *posttest* kelas kontrol adalah

53 dan maksimum 95, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai minimum 71 dan maksimum 100.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Karena setiap kelompok terdiri atas 33 peserta didik, hasil uji *Shapiro Wilk* digunakan sebagai dasar pengujian normalitas.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Data	N	Statistik	Sig.
Pretest kontrol	33	0,938	0,060
Posttest kontrol	33	0,949	0,128
Pretest eksperimen	33	0,966	0,389
Posttest eksperimen	33	0,940	0,066

Tabel 8 menunjukkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,060 untuk *pretest* kontrol, 0,128 untuk *posttest* kontrol, 0,389 untuk *pretest* eksperimen, dan 0,066 untuk *posttest* eksperimen. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas 0,05. Sebagai data pendukung, hasil *Kolmogorov Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,001 pada *pretest* kontrol, 0,005 pada *posttest* kontrol, 0,020 pada *pretest* eksperimen, dan 0,200 pada *posttest* eksperimen.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,441	1	64	0,234
Based on Median	1,594	1	64	0,211
Based on Median and with adjusted df	1,594	1	58,902	0,212
Based on trimmed mean	1,502	1	64	0,225

Tabel 9 menunjukkan nilai signifikansi berdasarkan *mean* sebesar 0,234. Nilai signifikansi berdasarkan *median*, *median with adjusted df*, dan *trimmed mean* masing-masing sebesar 0,211, 0,212, dan 0,225.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t Test* terhadap hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 10. Hasil Independent Samples t Test

Komponen	Nilai
Levene's Test F	0,054
Sig. Levene's Test	0,817
T	-7,592
Df	64
Sig. (2-tailed)	0,000
Mean Difference	-15,758
Std. Error Difference	2,076
95% CI Lower	-19,904
95% CI Upper	-11,611

Tabel 10 menunjukkan nilai *t* sebesar -7,592 dengan derajat kebebasan (*df*) 64 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai *Mean Difference* tercatat sebesar -15,758 pada urutan perhitungan kelas kontrol terhadap kelas eksperimen. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -19,904 sampai -11,611. Berdasarkan hasil *Independent Samples t Test*, nilai signifikansi yang tercatat adalah 0,000. Selain itu, selisih rata-rata hasil *posttest* kedua kelompok sebesar 15,758 poin berdasarkan perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok tidak memiliki pola nilai awal yang sama. Pada *pretest*, rata-rata kelas kontrol sebesar 60,82, sedangkan rata-rata kelas eksperimen sebesar 53,76. Dengan demikian, rata-rata kemampuan awal yang tercatat pada kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. Selain itu, terdapat perbedaan nilai minimum dan maksimum pada kedua kelompok. Pada *pretest*, nilai minimum kelas eksperimen adalah 31, sedangkan kelas kontrol 42. Pada *posttest*, nilai minimum kelas eksperimen menjadi 71 dan kelas kontrol 53. Data tersebut menunjukkan adanya variasi skor individual yang tetap muncul meskipun rata-rata *posttest* kedua kelompok berbeda. Pada pengujian instrumen juga ditemukan data yang tidak memenuhi kriteria validitas. Dari 25 butir soal yang diuji, 6 butir dinyatakan tidak valid, yaitu soal nomor 3, 6, 7, 12, 15, dan 21. Keenam butir tersebut tidak digunakan dalam instrumen penelitian, sedangkan 19 butir yang valid digunakan dalam pengumpulan data. Data tingkat kesukaran juga menunjukkan bahwa tidak semua butir soal memiliki tingkat kesukaran yang sama. Sebanyak 15 butir berada pada kategori mudah dan 4 butir berada pada kategori sedang, sementara tidak terdapat butir yang berada pada kategori sulit.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *quasi experiment* dengan desain *pretest posttest control group design*. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas X E7 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Gimkit dan kelas X E6 sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Masing-masing kelas terdiri atas 33 peserta didik. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hasil penelitian memperlihatkan adanya perbedaan rata-rata hasil *posttest* antara kedua kelompok. Rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen mencapai 89,30, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,55. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 15,75 poin atau 15,758 poin berdasarkan hasil uji *Independent Samples t Test*. Pada kelas eksperimen, nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 71, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah 53. Perbedaan tersebut juga terlihat apabila dibandingkan dengan kondisi awal peserta didik. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,76, kemudian meningkat menjadi 89,30 pada *posttest*. Sementara itu, rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 60,82 dan meningkat menjadi 73,55 pada *posttest*. Dengan demikian, kenaikan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa perubahan skor hasil belajar setelah pembelajaran lebih tinggi pada kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis Gimkit.

Hasil uji hipotesis memperkuat temuan tersebut. Berdasarkan *Independent Samples t Test*, diperoleh nilai *t* sebesar -7,592 dengan derajat kebebasan (*df*) 64 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. *Mean Difference* yang diperoleh sebesar -15,758 dengan interval kepercayaan 95% antara -19,904 sampai -11,611. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media Gimkit dan peserta didik yang memperoleh pembelajaran secara konvensional. Hasil tersebut berkaitan dengan kondisi pembelajaran yang ditemukan sebelum penelitian. Pembelajaran Akidah Akhlak sebelumnya masih banyak menggunakan LKS dan LKPD sehingga peserta didik cenderung merasa bosan, kurang aktif, dan kurang termotivasi. Selain itu, evaluasi pembelajaran menghadapi beberapa kendala, seperti peserta

didik yang tidak menyelesaikan tugas, praktik menyontek, serta penggunaan bantuan AI dalam pengerjaan tugas di luar kelas. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.

Penggunaan Gimkit dalam penelitian ini memberikan bentuk pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Peserta didik mengerjakan kuis melalui platform digital dengan mekanisme permainan, perolehan poin, dan aktivitas yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, materi *Adab Mengunjungi Orang Sakit* tidak hanya disampaikan melalui penjelasan dan latihan tertulis, tetapi juga melalui aktivitas kuis interaktif. Konteks ini relevan dengan karakteristik Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur aktivitas, umpan balik, dan keterlibatan peserta didik.

Secara teoritis, temuan tersebut dapat dijelaskan melalui konsep *gamification* dalam pembelajaran. Sailer dan Homner (2020), melalui *meta analysis*, menemukan bahwa *gamification* memberikan efek positif terhadap hasil kognitif, motivasional, dan perilaku dalam pembelajaran. Efek terhadap hasil kognitif dalam kajian tersebut dilaporkan sebesar $g = 0{,}49$. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat berkaitan dengan pencapaian belajar, meskipun besar pengaruhnya dapat berbeda sesuai desain pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks penerapannya. Krath et al. (2021) juga menjelaskan bahwa penelitian mengenai *gamification*, *serious games*, dan *game based learning* didukung oleh berbagai landasan teori, antara lain *self determination theory*, *flow theory*, *experiential learning theory*, dan teori konstruktivisme. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Gimkit memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran dan memperoleh umpan balik melalui pengerjaan kuis. Hal tersebut dapat membantu menjelaskan mengapa hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustia, Nurdiansyah, dan Fajrusalam (2025) mengenai penggunaan *Game Based Learning* berbantuan Gimkit pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut dalam skripsi dijadikan salah satu penelitian terdahulu karena menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan Gimkit. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan Gimkit sebagai media atau pendukung pembelajaran dan hasil belajar sebagai variabel yang diamati. Perbedaannya terletak pada

mata pelajaran, jenjang pendidikan, subjek, serta lokasi penelitian. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nisak, Amroellah, dan Rofek (2025) yang mengkaji penggunaan media Gimkit terhadap hasil belajar Matematika siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Gimkit terhadap hasil belajar. Penelitian dalam skripsi ini memperluas konteks tersebut karena penerapan Gimkit dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Aliyah.

Penelitian Rusydi dan Hidayah (2025) juga menemukan peningkatan hasil belajar melalui penerapan *Game Based Learning* dengan media Gimkit pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas dan melaporkan peningkatan persentase hasil belajar dari siklus I sebesar 69,44%, siklus II sebesar 80,56%, hingga siklus III sebesar 86,11%. Perbedaannya dengan penelitian ini terdapat pada rancangan penelitian. Penelitian Rusydi dan Hidayah menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan *quasi experiment* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Meskipun desainnya berbeda, kedua penelitian sama-sama memperlihatkan perubahan hasil belajar setelah penggunaan pembelajaran berbasis Gimkit.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesesuaian yang lebih khusus dengan penelitian Aisyah dan Lutfi (2025) tentang *Gimkit Based Learning Model on the Learning Outcomes of Akidah Akhlak*. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *pretest posttest control group design* untuk mengkaji hasil belajar Akidah Akhlak. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan pendekatan eksperimental untuk menguji penerapan pembelajaran berbasis Gimkit pada mata pelajaran Akidah Akhlak telah digunakan dalam konteks pendidikan Islam. Penelitian ini memiliki konteks yang berbeda karena dilakukan pada siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi dan menggunakan materi *Adab Mengunjungi Orang Sakit*. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai penggunaan pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan atau membedakan hasil belajar peserta didik. Namun, hasil penelitian ini tidak dapat dipahami bahwa Gimkit secara otomatis memberikan hasil yang sama pada semua kondisi pembelajaran. Kajian meta-analisis menunjukkan bahwa pengaruh *gamification* dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk karakteristik desain permainan, konteks pembelajaran, durasi penerapan, dan karakteristik peserta didik (Sailer & Homner, 2020; Kim & Castelli, 2021).

Secara teoritis, penelitian ini memberikan tambahan bukti empiris mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Selama ini, penelitian terdahulu yang dicantumkan dalam skripsi lebih banyak membahas penggunaan Gimkit pada mata pelajaran umum seperti Pendidikan Pancasila dan Matematika serta pada jenjang sekolah dasar. Penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan menerapkan Gimkit pada pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan gambaran bahwa Gimkit dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya ketika guru membutuhkan bentuk evaluasi yang lebih interaktif. Perbedaan rata-rata *posttest* sebesar 15,758 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memberikan dasar empiris bagi guru untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran digital berbasis permainan sebagai bagian dari variasi pembelajaran.

Bagi guru Akidah Akhlak, penggunaan Gimkit dapat ditempatkan sebagai media pendukung, bukan sebagai pengganti keseluruhan proses pembelajaran. Guru tetap perlu menyampaikan materi, memberikan penjelasan, mengarahkan diskusi, serta melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik. Gimkit dapat digunakan terutama pada tahap latihan, penguatan materi, evaluasi formatif, atau kegiatan peninjauan kembali materi yang telah dipelajari. Implikasi lainnya berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran Akidah Akhlak yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian kognitif. Materi Akidah Akhlak dalam penelitian ini berkaitan dengan *Adab Mengunjungi Orang Sakit*, sehingga penggunaan Gimkit dapat membantu proses penguatan pemahaman materi. Namun, pencapaian skor tes belum secara langsung menunjukkan perubahan sikap atau perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media Gimkit tetap perlu dipadukan dengan pembiasaan, keteladanan, diskusi, dan praktik nilai-nilai akhlak agar pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan materi secara kognitif.

Dari sisi pengembangan pembelajaran digital, hasil penelitian juga menunjukkan pentingnya memilih media berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Kajian Krath et al. (2021) menunjukkan bahwa *gamification* dalam pendidikan memiliki beragam landasan teoritis dan tidak hanya berkaitan dengan unsur permainan, tetapi juga dengan motivasi, perilaku, dan proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Akidah Akhlak sebaiknya dirancang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan karakteristik materi.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian: 1) Penelitian hanya melibatkan dua kelas pada satu sekolah, yaitu kelas X MAN 2 Bukittinggi, dengan jumlah masing-masing 33 peserta didik. Oleh karena itu, hasil penelitian terutama menggambarkan kondisi peserta didik pada konteks penelitian tersebut dan perlu dilakukan secara hati-hati apabila diterapkan pada sekolah, jenjang, atau karakteristik peserta didik yang berbeda; 2) Penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas eksperimen dan kontrol didasarkan pada pertimbangan tertentu sehingga sampel penelitian tidak diperoleh melalui pengacakan seluruh peserta didik. Kondisi tersebut membatasi keluasan generalisasi hasil penelitian; 3) Variabel hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda. Dengan demikian, hasil penelitian terutama menggambarkan pencapaian peserta didik pada aspek yang dapat diukur melalui instrumen tes tersebut. Hasil penelitian belum secara langsung mengukur perubahan sikap, keterampilan, motivasi, atau perilaku peserta didik setelah penggunaan Gimkit; 4) Penelitian dilaksanakan pada materi tertentu, yaitu *Adab Mengunjungi Orang Sakit*. Oleh sebab itu, hasil yang diperoleh belum dapat secara langsung menggambarkan efektivitas Gimkit pada seluruh materi Akidah Akhlak. Karakteristik materi, tingkat kesulitan, serta bentuk aktivitas pembelajaran dapat memengaruhi hasil penggunaan media; 5) Terdapat perbedaan kemampuan awal antara kedua kelompok berdasarkan nilai *pretest*. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 53,76, sedangkan kelas kontrol sebesar 60,82. Artinya, rata-rata kemampuan awal kelompok eksperimen berada di bawah kelompok kontrol sebelum pembelajaran. Kondisi tersebut perlu diperhatikan dalam membaca perbedaan hasil *posttest*, meskipun penelitian telah menggunakan desain *pretest posttest control group design* dan melakukan pengujian statistik terhadap hasil penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah kelas dan sekolah yang lebih luas, menggunakan sampel yang lebih besar, serta menguji penggunaan Gimkit pada beberapa materi Akidah Akhlak. Penelitian berikutnya juga dapat mengombinasikan tes hasil belajar dengan observasi aktivitas, angket motivasi, pengukuran keterlibatan belajar, atau penilaian sikap dan perilaku sehingga dampak penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat dikaji secara lebih komprehensif. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit pada kelas X MAN 2 Bukittinggi berkaitan dengan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,30 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 73,55, dengan *Mean Difference* sebesar 15,758 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar

0,000. Temuan tersebut memberikan bukti empiris dalam konteks penelitian bahwa penggunaan Gimkit dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit memberikan perbedaan terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 89,30, sedangkan kelas kontrol sebesar 73,55. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t Test* memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dengan *Mean Difference* sebesar 15,758. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas X MAN 2 Bukittinggi.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran Akidah Akhlak berbasis teknologi digital, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada jenjang Madrasah Aliyah. Penelitian ini memperluas kajian sebelumnya yang dalam konteks skripsi lebih banyak mengkaji penggunaan Gimkit pada mata pelajaran umum dan jenjang pendidikan yang berbeda. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris pada konteks pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas X di MAN 2 Bukittinggi. Secara praktis, temuan penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru Akidah Akhlak dalam memvariasikan media pembelajaran, khususnya dalam kegiatan latihan dan evaluasi pembelajaran. Gimkit dapat digunakan sebagai media pendukung untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih interaktif sekaligus memberikan pengalaman evaluasi yang berbeda dari penggunaan LKS atau LKPD secara konvensional. Namun, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, kesiapan peserta didik, serta fasilitas teknologi yang tersedia.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar penelitian dilakukan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah atau madrasah sehingga temuan dapat dibandingkan pada konteks yang lebih beragam. Penelitian berikutnya juga dapat menguji penggunaan Gimkit pada materi Akidah Akhlak yang berbeda serta menggunakan

variabel lain, seperti motivasi belajar, keaktifan, keterlibatan peserta didik, sikap, atau keterampilan. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain penelitian yang lebih panjang agar perubahan hasil belajar dapat diamati secara berkelanjutan. Rekomendasi tersebut penting karena penelitian ini hanya melibatkan dua kelas pada satu madrasah, menggunakan *purposive sampling*, dan mengukur hasil belajar terutama melalui tes objektif.

DAFTAR PUSTAKA

Agustia, Y., Nurdiansyah, N., & Fajrusalam, H. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 9*(2), 15101–15107. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27863

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review, 30*, Article 100322. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322

Damayanti, A., & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Subulul Huda Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 6*(5), 7795–7804. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3994

Dewi, E. L., & Alfaien, N. I. (2025). Pengaruh Game Based Learning pada Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education, 6*(6), 683–690. https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/JIEM/article/view/20017

Downing, S. M. (1992). True-false, alternate-choice, and multiple-choice items. *Educational Measurement: Issues and Practice, 11*(3), 27–30. https://doi.org/10.1111/j.1745-3992.1992.tb00248.x

Downing, S. M. (2003). Validity: On the meaningful interpretation of assessment data. *Medical Education, 37*(9), 830–837. https://doi.org/10.1046/j.1365-2923.2003.01594.x

Effendi, T., & Suyudi, I. (2017). Investigating the quality of a popular classroom assessment instrument in Indonesia. In W. Sundayana, E. Kurniawan, & A. A. Danuwijaya (Eds.), *Proceedings of the Ninth International Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 9)* (pp. 67–70). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/conaplin-16.2017.14

Johnson, C. W. (1986). A more rigorous quasi-experimental alternative to the one-group pretest-posttest design. *Educational and Psychological Measurement, 46*(3), 585–591. https://doi.org/10.1177/0013164486463011

Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior, 125*, Article 106963. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963

Nisak, K., Amroellah, A., & Rofek, A. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika di SDN 3 Kilensari Tahun 2024–2025. *Cendekia Pendidikan, 5*(2), 119–125. https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v5i2.8083

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research, 42*(5), 533–544. https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y

Rusydi, F. M., & Hidayah, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) dengan Media GimKit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Kerjasama di Lingkunganku Kelas IV SDN 1 Karangduwur 2024/2025. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 13*(3), 1997–2005. https://doi.org/10.20961/jkc.v13i3.101634

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Septiani, A. A., & Jamaludin, G. M. (2025). Game based learning model in PAI subjects in 2023–2024: A literature review. *Indonesian Journal of Islamic Education, 3*(1), 7–12. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/ijie/article/view/12302

Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika, 52*(3–4), 591–611. https://doi.org/10.1093/biomet/52.3-4.591

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education, 48*(6), 1273–1296. https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2

Utama, M. P., & Mustadi, A. (2019). Pengaruh Penerapan Jigsaw III terhadap Keaktifan Berinteraksi Matematika Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Yogyakarta. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 22*(1), 103–109. https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/lentera_pendidikan/article/view/7280

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30*, Article 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Zakariya, Y. F. (2022). Cronbach's alpha in mathematics education research: Its appropriateness, overuse, and alternatives in estimating scale reliability. *Frontiers in Psychology, 13*, Article 1074430. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1074430