



Penerapan Media Pembelajaran *Gimkit* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang

Ade Ariana

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Abdul Kher

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Alihan Satra

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

arianade23@gmail.com abdulkher@radenfatah.ac.id alihansatra_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak. *This study aims to determine the application of Gimkit learning media to improve student learning outcomes in class XI subjects at MAN 1 Palembang. The background of this study is the lack of varied and interesting learning media, resulting in decreased student attention, which has an impact on student learning outcomes. The research method used is quantitative, with a quasi-experimental research design using a Non-Equivalent Control Group Design. The study population was all class XI students, with two classes taken using purposive sampling: a control class of 33 students and an experimental class of 36 students. Data were collected using pretest and posttest instruments and analyzed using Independent Samples t-test after ensuring normality and homogeneity. The results showed an increase in the average score of the experimental class from 70.28 to 83.19, with a significance value of 0.000 (<0.05), and there was a significant difference between the posttest scores of the two groups. This indicates that the use of Gimkit learning media has a positive effect on improving student learning outcomes. Thus, Gimkit can be recommended as an innovative, effective, and interactive learning media that can motivate students to be more active in the learning process.*

Keywords: *Learning Media, Gimkit, Learning Outcomes*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Gimkit* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas XI di MAN 1 Palembang. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik, sehingga mengakibatkan menurunnya atensi siswa, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan rancangan penelitian eksperimen semu menggunakan *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI, dengan dua kelas yang diambil secara *Purposive Sampling*: kelas kontrol yang berjumlah 33 siswa dan kelas eksperimen yang berjumlah 36 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest* dan dianalisis menggunakan *Independent Samples t-test* setelah dipastikan normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata kelas eksperimen dari 70,28 menjadi 83,19, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), serta terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *posttest* kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Gimkit* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, *Gimkit* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan interaktif yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Gimkit, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi makin pesat mengharuskan bidang pendidikan untuk beradaptasi terhadap perubahan zaman, contohnya eksploitasi media ajar berlandaskan teknologi sebagai resolusi guna memajukan keefektifan kegiatan belajar. Media berperan sebagai bentuk yang berpeluang dalam mendistribusikan pesan melalui berbagai cara tujuannya agar dapat menambah wawasan informasi bagi peserta didik sehingga dapat

tercapainya target pembelajaran. Bukti konkrit keefektifan anak murid dalam proses belajar ditinjau dari hasil yang dicapai semasa proses pembelajaran. Bagian terpenting dalam meningkatkan hasil belajar ialah pada kegiatan belajar yang dapat menunjang anak murid dalam mengembangkan kemampuan mengolah informasi melalui pengetahuan dengan menggunakan perkembangan kognitif yang sudah ada.

Hasil dalam belajar ialah potensi murid diukur dari segi pemahaman, penguasaan serta tingkah laku. Salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar terletak pada guru. Saat guru menjelaskan materi siswa kurang minat, konsentrasi dan aktif dalam pembelajaran, dipengaruhi dari lingkungan eksternal dan internal serta hambatan lain yang dapat mempengaruhi konsentrasi dan kemampuan siswa sehingga mengalami kesulitan selama ikut turut dalam proses pembelajaran. Perkara ini, mungkin berimbas atas hasil belajar murid menyebabkan ketidaktuntasan nilai dalam pembelajaran, serta menimbulkan rasa rendah diri yang dapat menurunkan motivasi belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut agar hasil belajar dapat maksimal dan optimal maka pemilihan media yang sesuai dapat mendukung proses pembelajaran.

Pemilihan media harus sesuai dengan kriteria pemilihan media ajar yaitu: akurasi atau kesesuaian media dengan target pembelajaran, dukungan berkenaan bahan ajar, kesenangan menggunakannya, kemahiran tenaga pengajar dalam mengaplikasikannya, kesesuaian waktu dalam mengaplikasikannya, serta sesuai dengan tingkat berpikir anak. pemilihan media harus sesuai dengan kriteria pemilihan media ajar yaitu: akurasi atau kesesuaian media dengan target pembelajaran, dukungan berkenaan bahan ajar, kesenangan menggunakannya, kemahiran tenaga pengajar dalam mengaplikasikannya, kesesuaian waktu dalam mengaplikasikannya, serta sesuai dengan tingkat berpikir anak.

Media pembelajaran yang menunjang uraian diatas ialah media pembelajaran *Gimkit* yaitu platform *Online* mengintegrasikan elemen-elemen permainan mempermudah peserta didik untuk mengingat kembali materi pembelajaran dengan cara kolektif dengan menggunakan berbagai macam fitur-fitur yang tersedia didalamnya. Penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran harapannya dapat menciptakan strategi baru dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan pelajar untuk membaca kembali materi sebelumnya dengan cara yang lebih menarik, sebab dengan menggunakan format *Game* yang ada dalam fitur *Gimkit*, peserta didik bukan hanya belajar melainkan belajar memecahkan masalah, mencari solusi, berkerja sama, dan belajar untuk berkompetisi. *Gimkit* membantu guru untuk melihat tindakan murid dan hasil belajar murid melalui hasil skor yang tersedia diakhir permainan bertujuan agar murid memusatkan perhatiannya pada materi yang dipaparkan harapannya murid akan mudah mengerti sehingga dapat meningkatkannya hasil belajar. Ditinjau dari penelitian sebelumnya penggunaan *Gimkit* media pembelajaran secara signifikan guna memaksimalkan hasil belajar diverifikasi adanya peningkatan nilai *pretest* ke *posttest*, *Gimkit* bisa memaksimalkan kecerdasan dalam wawasan dan menganalisis.

Berdasarkan hasil observasi pada hari sabtu tanggal 3 Maret 2025, di MAN 1 Palembang. Penulis menemukan bahwa guru menggunakan media pembelajaran konvensional tanpa melibatkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

Penggunaan buku cetak sebagai satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran terkadang dapat terasa kurang variatif, saat proses menimba ilmu fokus perhatian murid kurang, masalah ini berimbas pada hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Media merupakan jamak dari kata “*medium*” berasal dari bahasa latin yang berarti antara, selanjutnya dari sudut pandang komunikasi “*medium*” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara komunikasi. Menurut Arief S. Sudirman media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran ialah sarana menyampaikan pesan atau informasi yang ingin disampaikan pendidik kepada peserta sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Langkah-langkah kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu: a) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, b) memperhatikan karakteristik peserta didik, c) mempertimbangkan ketersediaan dan praktis, d) memperhatikan keterampilan guru, e) keselarasan dengan kurikulum yang digunakan, f) memperhatikan kondisi lingkungan.

Gimkit adalah salah satu platform digital yang merupakan salah satu bentuk memanfaatkan teknologi pada bidang pendidikan yang diterapkan pada media pembelajaran, berisikan kuis digital, dan permainan interaktif untuk melatih fokus dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran *Gimkit* ialah platform digital yang didalamnya berisikan fitur-fitur *quiz*, *game*, berbasis digital yang efektif dan inovatif dapat mengantarkan materi yang ingin disampaikan sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran *Gimkit*, yaitu: a) persiapan dan perencanaan, b) pembuatan dan desain aktivitas *Gimkit*, c) pelaksanaan permainan, d) evaluasi dan umpan balik, dan e) refleksi serta tindak lanjut.

Hasil belajar sebagai alat untuk melihat pencapaian peserta didik dilihat dari penguasaan materi yang sudah dipelajari. Hasil dalam belajar ialah potensi murid diukur dari segi pemahaman, penguasaan serta tingkah laku. indikator dalam hasil belajar ialah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan quasi eksperimen dengan *Non-Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI di MAN 1 Palembang, serta sampel yang diambil adalah kelas XI.5 dan XI.10. Teknik pengumpulan data meliputi tes yang menggunakan instrumen pengumpulan data berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara kuantitatif ialah uji normalitas, uji homogenitas dan uji t menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang

Siswa pada kelas ini tidak diberikan perlakuan khusus berupa penggunaan media pembelajaran *Gimkit*, melainkan tetap menjalani proses pembelajaran dengan

menggunakan media *Powerpoint* dalam kegiatan belajar mengajar. siswa tetap diberikan tes *Pretest* dan *Posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang bertujuan guna mengukur pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik sebelum dan setelah mengikuti suatu proses pembelajaran serta menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. setelah peserta didik menjawab pertanyaan soal pilihan ganda, hasil jawaban mereka dinilai dan diberikan skor. Skor yang didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar pada kelas kontrol.

Data Rata-rata Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i> Kontrol	33	50	85	65,30	8,921
<i>Post-Test</i> Kontrol	33	60	90	75,15	8,969
Valid N (<i>listwise</i>)	33				

Sumber: IBM SPSS 26 for Windows

Hasil analisis data mengenai hasil belajar siswa di kelas kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi pada *pretest* yang diraih siswa mencapai 85, sedangkan skor terendahnya adalah 50 dan nilai rata-rata 65,30. Selanjutnya, pada *posttest* nilai tertinggi ialah 90 sedangkan nilai terendah 60 dan nilai rata-rata adalah 75,15.

Distribusi Frekuensi dan Persentase *Pretest* Kelas Kontrol

1	>73	7	21%	Tinggi
2	57-73	20	61%	Sedang
3	<57	6	18%	Rendah
Total		33	100%	

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti hasil *pretest* dari kelas kontrol yang terdiri dari 33 siswa kelas XI.10, terdapat 7 siswa yang tergolong kategori tinggi dengan persentase 21%, selanjutnya terdapat 20 siswa kategori sedang dengan persentase 61%, dan terdapat 6 siswa kategori rendah dengan persentase 18%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dikelas kontrol tergolong kategori sedang. Selanjutnya, untuk hasil *posttest* pada kelas kontrol yaitu:

Distribusi Frekuensi dan Persentase *Prosttest* kelas Kontrol

No	Interval	<i>Pretest</i>		Keterangan
		Frekuensi	Persentase	
1	>83	9	27%	Tinggi
2	67-83	16	49%	Sedang
3	<67	8	24%	Rendah
Total		33	100%	

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti hasil *posttest* dari kelas kontrol yang terdiri dari 33 siswa kelas XI.10, terdapat 9 siswa yang tergolong kategori tinggi dengan persentase 27%, selanjutnya terdapat 16 siswa kategori sedang dengan persentase 49%, dan terdapat 8 siswa kategori rendah dengan persentase 24%. Hasil tes pada kelas kontrol yakni 75,15 yang dimana nilai ini cukup setara dengan batas ketuntasan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* masih tergolong kategori sedang.

2. Hasil Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang

Siswa dalam kelas ini diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Gimkit* sebagai instrumen pedagogis dalam mengoptimalkan efektivitas proses pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberikan tes *Prestest* dan *Posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal yang bertujuan guna mengukur pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari oleh peserta didik sebelum dan setelah mengikuti suatu proses pembelajaran serta menyerap materi pembelajaran yang disampaikan. Setelah peserta didik menjawab pertanyaan soal pilihan ganda, hasil jawaban mereka dinilai dan diberikan skor. Skor yang didapatkan kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar pada kelas *eksprimen* yang mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran *Gimkit*.

Data Rata-rata Kelas *Eksprimen*

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test</i> Eksprimen	36	50	90	70,28	9.098
<i>Post-Test</i> Eksprimen	36	60	95	83.19	8.120
Valid N (<i>listwise</i>)	36				

Sumber: IBM SPSS 26 for Windows

Hasil analisis data mengenai hasil belajar siswa di kelas kontrol menunjukkan bahwa skortertinggi yang diraih siswa mencapai 95, sedangkan skor terendahnya adalah 60. Nilai rata-rata skor hasil belajar di kelas ini tercatat sebesar 78,33.

Distribusi Frekuensi dan *Persentase Pretest* kelas *Eksprimen*

No	Interval	<i>Pretest</i>		Keterangan
		Frekuensi	Persentase	
1	>73	8	22%	Tinggi
2	57-73	21	58%	Sedang
3	<57	7	20%	Rendah
Total		36	100%	

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari *pretest* kelas *eksprimen* yang terdiri dari 36 siswa kelas XI.5, terdapat 8 siswa yang tergolong kategori tinggi dengan persentase 22%, selanjutnya terdapat 21 siswa kategori sedang dengan persentase 58% dan terdapat 7 siswa kategori rendah dengan persentase 20%. Hasil analisis data mengenai rata-rata pada *pretest* kelas *eksprimen* ialah 70,28.¹ Selanjutnya, hasil *posttest* kelas *eksprimen* yaitu:

Distribusi Frekuensi dan *Persentase Posttest* kelas *Eksprimen*

No	Interval	<i>Posttest</i>		Keterangan
		Frekuensi	Persentase	
1	>91	6	17%	Tinggi
2	75-91	20	55%	Sedang
3	<75	10	28%	Rendah
Total		36	100%	

¹ "IBM SPSS 26 for Windows."

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari kelas *eksprimen* yang terdiri dari 36 siswa kelas XI.5, terdapat 6 siswa yang tergolong kategori tinggi dengan persentase 17%, selanjutnya terdapat 20 siswa kategori sedang dengan persentase 55%, dan terdapat 10 siswa kategori rendah dengan persentase 28%. Hasil analisis data mengenai rata-rata pada kelas kontrol ialah 75,15 dan rata-rata pada kelas *eksprimen* 83,19, dalam hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan tingkat hasil belajar pada kelas *eksprimen* cukup tinggi.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dan Eksperimen pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang

a. Uji Normalitas

Mengkaji kesesuaian distribusi data dalam sampel terhadap asumsi normalitas, dilakukan uji normalitas guna melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, metode *Kolmogorov Smirnov* digunakan dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 26.0*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) melebihi 0,05, sedangkan jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka data tidak memenuhi asumsi normalitas. Hasil analisis statistik yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	<i>Pre-Test Kontrol</i>	.120	33	.200*
	<i>Post-test Kontrol</i>	.137	33	.122
	<i>Pre-Test Eksprimen</i>	.127	36	.154
	<i>Post-Test Eksprimen</i>	.132	36	.113

Sumber: IBM SPSS 26 for Windows

Uji normalitas dilakukan pada kelas kontrol dan dan kelas *eksprimen* guna mengetahui apakah data yang diapatkan berdistribusi dengan normal atau tidak. Dapat dilihat dari hasil uji *Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,200 pada kedua kelas yang melampaui dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Sehingga, data yang diperoleh memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik lebih lanjut.

b. Uji Homogenitas

Mengevaluasi keseragaman varians dalam sampel penelitian, dilakukan uji homogenitas. Analisis statistik dapat dilakukan secara valid, data tidak hanya harus berdistribusi normal, tetapi juga berasal dari populasi yang homogen. Uji ini menjadi prasyarat fundamental dalam analisis *Independent Samples t-Test*. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan metode *Levene's Statistic*, yang dianalisis menggunakan perangkat lunak *SPSS* versi 26.0. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,616, yang melampaui ambang batas 0,05 (Sig > 0,05). Dengan demikian, dapat dikonfirmasi bahwasanya data memiliki varians yang seragam atau bersifat homogen. Hasil uji homogenitas secara lebih rinci disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic			
			df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.253	1	67	.616
	Based on Media	.292	1	67	.591
	Based on Mediam and with adjusted df	.292	1	66.305	.591
	Based on trimmed mean	.259	1	67	.612

Sumber: SPSS 26 for Windows

c. Uji T

Uji t dilakukan guna menguji setelah data terverifikasi yang sudah memenuhi uji normalitas dan homogenitas, tahap berikutnya adalah menganalisis hasil belajar siswa. Analisis menggunakan uji-t guna mengidentifikasi signifikansi masing-masing variabel bebas (x) terhadap variabel terikat (y) perbedaan yang timbul akibat penggunaan media pembelajaran *Gimkit* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Gimkit* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Palembang.

Ho = Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Gimkit* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MAN 1 Palembang.

Adapun uji yang dilakukan yaitu uji t dengan bantuan SPSS versi 30.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji T

Independent Samples 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	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.25	.616	-3.910	67	.000	-8.043	2.057	-12.149	-3.937

	<i>Equal variances not assumed</i>			- 3.8 93	63. 737	.000	- 8.0 43	2.0 66	- 12. 170	- 3.9 16
--	--	--	--	----------------	------------	------	----------------	-----------	-----------------	----------------

Sumber: IBM SPSS 26 for Windows

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, serta nilai t hitung sebesar (-3.910) yang secara signifikan melampaui t tabel sebesar 1,996. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang secara statistik menegaskan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hasil ini merefleksikan adanya perbedaan intervensi yang diberikan kepada masing-masing kelompok. Secara lebih mendalam, sehingga dapat dilihat bahwa penggunaan media *Gimkit* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, siswa yang terpapar penggunaan *Gimkit* dalam proses pembelajaran menunjukkan tingkat hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *Gimkit*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 1 Palembang pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, terkhusus pada kelas XI. 10 kelompok kontrol yang tidak memperoleh penerapan berupa penerapan media pembelajaran *Gimkit* berada pada kategori sedang. Kelas kontrol total sebanyak 33 siswa yang dijadikan sampel penelitian, hasil *posttest* terdapat 9 siswa tergolong kategori tinggi dengan jumlah persentase 27%, selanjutnya terdapat 16 siswa berkategori sedang dengan persentase 49% dan terdapat 8 siswa berkategori rendah dengan persentase 24% dengan nilai interval tinggi >83, sedang 67-83, dan rendah <67 serta pada kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata 75,15. Selanjutnya, pada kelas eksperimen kelas XI. 5 sebanyak 36 siswa pada hasil *posttest* terdapat 6 siswa tergolong kategori tinggi dengan jumlah persentase 17%, selanjutnya terdapat 20 siswa berkategori sedang dengan persentase 55% dan terdapat 10 siswa berkategori rendah dengan persentase 28% dengan nilai interval tinggi >91, sedang 75-91, dan rendah <75 serta pada kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 83,19.

Perbandingan antara kedua kelompok ini dapat dilihat dari hasil diatas yaitu ada perbedaan pada nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan pengujian statistic menggunakan uji-t melalui perangkat SPSS, disimpulkan bahwa nilai sig (2-tailed) 0,05 yaitu <0,05 yaitu <0,000<0,05, maka, H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Gimkit*. Selanjutnya, dalam penerapan media pembelajaran *Gimkit* tentu saja terdapat hambatan yang sering dialami ialah keterbatasan teknologi, baik dari guru maupun siswa, dikarenakan tidak semua jaringan internet yang digunakan siswa stabil dan pada penerapan media *Gimkit* diperlukan perangkat digital yang mendukung. Oleh karena itu,

penggunaan media pembelajaran *Gimkit* menjadi kurang optimal. Solusinya dalam permasalahan yang diatas melalui penyediaan fasilitas sekolah secara bertahap baik dari teknologi maupun akses internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Maulid. "Media Pembelajaran Berbasis Iptek Sebagai Sarana Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Paramurobi* Vol. 7, no. 1 (2024): 188–90.
- Agustina, Tresna Hamidah, Ellina Rienovita, and Mario Emilzoli. "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* Vol. 4, no. 4 (2024): 1477.
- Aini, Christian Nur, Ratna Nur Rahayu, Risca Nur Maulita, and Rachmalia Vinda Kusuma. "Implementasi Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Tuban." *Jurnal Sindoro Cendikia Pendidikan* Vol. 5, no. 9 (2024).
- Aziz, Mohamad. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Hasil Belajar Siswa MAN 2 Cilegon." Universitas Islam Negeri Sultan Hasanuddin, 2024.
<https://repository.uinbanten.ac.id/view/creators/Aziz=3AMohamad=3A=3A.html>.
- Dani, Dita Elha Rimah, Shaleh, and Nurlaeli. "Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 7, no. 1 (2023): 378.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dan Dasar Media Pembelajaran." *Jurnal of Student Research (JSR)* Vol. 1, no. 1 (2023): 285.
- Harahap, Khadijah Gani, and Hikmah Pradana. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal on Education* Vol. 06, no. 3 (2024): 17222.
- Hidayanti, Nur Afni, Maryamah, Agra Dwi Saputra, Achmad Fadil, and Imam Tauhid. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Palembang." *Jurnal Limas PGMI* Vol. 04, no. 02 (2023): 82.
- Irawan, Dodi. "Pendidikan Agama Islam Dalam Menciptkan Kepribadian Yang Baik Di Keluarga Dan Masyarakat." *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* Vol. 11, no. 2 (2022): 22–31.
- Kher, Abdul, Rahmat Hidayat, and Lukmanul Hakim. "Digitalisasi Dan Peradaban Islam: Fenomena Copy Paste Konten Digital." *Journal International Conference on Tradition and Religius Studies* Vol. III, no. I (2024): 573.
- Khotima, Istin Novalia, Amilda, Ali Murtopo, and Alihan Satra. "Pengaruh Metode Pembelajaran Al-Barqy Berbantuan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Paud Puji Handayani Palembang." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol. 4, no. 6 (2022): 12741.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol. 1, no. 4 (2022): 415.
- Nuraini, Nuraini, Ali Imron, and Ahmad Syaifuddin. "Penerapan Metode Quantum Tahfidz Dalam Meningkatkan Hafalan Al- Qur'an Santriwati." *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol. 4, no. 4 (2022).
- Paramita, Aulia, Za'iamtun Niswati, and Zetty Karyati. "Micrososft Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Audiovisual Pada Taman Kanak-Kanak Fatahillah Lenteng Agung." *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 05, no. 03 (2022).
- Pratiwi, Andi Citra, Firdaus Daud, A. Mushawwir Taiyeb, Ismail, Muhammad Junda, and Nur Intan Marzuki. "Pelatihan Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah." *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan*

- Pemberdayaan Masyarakat* Vol. 3, no. 1 (2024): 73.
- Rohimat, Sonny, Solfarina, Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, and Nisa Aliyah. "Workshop Pengenalan Gimkit Untuk Asesmen Formatif Mode Game Online." *Jurnal Nusantara Berbakti* Vol. 1, no. 4 (2023): 226.
- Rustamana, Agus, Muhamad Ade Firman, Tb. Rafli Zainul Arifin, and Suryaningrat. "Metode Eksprimen." *Jurnal Sindoro Cendikia Pendidikan* Vol. 5, no. 6 (2024).
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta, 2021.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, Muh. Syahrul Saleh, Ilham Azis, and Sahabudin. *Media Pembelajaran*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, 2023.
- Sari, Alya Novita, Mardeli, Mardeli, and Lidia Oktamarina. "Pengaruh Media Balok Cuisenaire Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Pada Anak Kelompok B." *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains* Vol. 10, no. 2 (2022): 335–36. <https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JEMS/article/view/13251/0>.
- Sari, Suci Perwita, Sazkia Aprilia, and Khalifatussadiyah. "Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD." *Educational Journal of Elementary School* Vol. 1, no. 1 (2020): 20.
- Septasari, Popi, Muhammad Isnaini, and Baldi Anggara. "Penerapan Model Pembelajaran Metaphorming Untuk Meningkatkan Kreativitas Berpikir Dalam Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Di MAN 2 Palembang." *Jurnal PAI Raden Fatah* Vol. 3, no. 1 (2021).
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisi." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* Vol. 8, no. 1 (2022): 388.
- Susanti, Lidia, Eva Handriyanti, and Amir Hamzah. *Era Merdeka Belajar*. Edited by F. Wiwin. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2023.
- Takrip, Muhamad, Pathurrahman, Jhon Supriyanto, Hendhri Nadiran, Almunadi, and Halimatussa'diyah. "Draft Implementation Learning Discovery Learning Interpretation Material Through Artificial Intelligence Chatbot Media Era Society 5.0." *Proceeding International Conference on Religion, Science and Education*, 2025.
- Usmandi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* Vol. 7, no. 1 (2020): 51.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah, Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal on Education* Vol. 05, no. 02 (2023): 3935.
- Wulandari, Sabrina Septi, Supriyono Fadhilawati, Miza Rahmatika Aini, and Dian Fadhilawati. "The Efficacy of Gimkit Increase Student's Reading Achievement of Hortatory Exposition Text at SMAN 1 Sutojayan." *Jurnal of Student Academic Research* Vol. 9, no. 1 (2024).