



## The Effect of Using *Gimkit* on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students

Reina Yustikadewi<sup>1</sup>, Erwin Rahayu Saputra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Indonesia  
Jl. Dr. Setiabudi No.229, Kota Bandung, 40154, Indonesia

✉ Corresponding Author: [reinayustikadew@upi.edu](mailto:reinayustikadew@upi.edu)

### Abstract

*This study aims to analyze the effect of using Gimkit on literary appreciation learning outcomes. This research was conducted using quantitative methods with a Pre-Experiment research design with an Intact group pretest-posttest form. This research was conducted at SD Negeri 2, Sukapura and the sample was chosen randomly. The population in this study were all fifth-grade students of SD Negeri 2 Sukapura. The sample of this study consisted of 20 experimental class students and 20 control class students. The research instrument used was multiple choice test. The result of this study indicate have an effect on the learning outcome of literature appreciation in grade V elementary school students. T-test results obtained a Sig. (Two-tailed) of 0.000, then  $0.000 < 0.05$ . So  $H_a$  is accepted, and  $H_o$  is rejected.*

**Keywords:** *Gimkit, learning media and literary appreciation*

## Pengaruh Penggunaan *Gimkit* terhadap Hasil Belajar Apresiasi Sastra Siswa Kelas V SD

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap hasil belajar apresiasi sastra. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan desain penelitian Pre Eksperimen dengan bentuk *Intact group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sukapura diambil sampel secara random sampling. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD Negeri 2 Sukapura. Sampel penelitian ini terdiri dari 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. instrument penelitian yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap hasil belajar apresiasi sastra siswa kelas V SD. hasil Uji t memperoleh nilai Sig. (two-tailed) sebesar 0,000, maka  $0,000 < 0,05$ . Jadi  $H_a$  diterima, dan  $H_o$  ditolak.

**Kata kunci:** *Gimkit, media pembelajaran, dan apresiasi sastra*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan pesat, membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi ini dipengaruhi oleh keinginan dan kebutuhan manusia untuk sesuatu hal yang cepat (Astika et al., 2023). Pada era revolusi 4.0 proses pembelajaran berubah menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang lebih canggih. Salah satu perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta menarik perhatian mereka selama proses belajar (Azzahra & Pramudiani, 2022). Pada era revolusi 4.0 ini memiliki tantangan bagi pendidik untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien.

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alat yang memudahkan pengajaran guru dan mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran. Internet sebagai sarana utama memberikan akses ke berbagai informasi dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Situasi ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih terbuka, dinamis, dan inklusif bagi semua peserta yang terlibat dalam proses pendidikan (Savira & Gunawan, 2022). Media pembelajaran teknologi juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, hal itu disebabkan oleh lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan. Dalam era perkembangan teknologi yang terus berlangsung, terdapat beragam media yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu contohnya adalah perangkat edukatif bernama *Gimkit*, yang merupakan permainan edukasi yang diterapkan selama kegiatan belajar mengajar dan mengandung unsur-unsur pendidikan.

*Gimkit* merupakan platform pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian pembelajaran melalui permainan kuis digital, serta dapat dikembangkan sebagai alat permainan interaktif yang lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman siswa (Rohimat Sonny et al., 2023). *Gimkit* menyajikan berbagai fitur untuk menghadirkan pengalaman permainan yang interaktif, termasuk Asesmen Pilihan Ganda, Asesmen Essay, *Trust No One* (mirip permainan detektif), *Human Vs Zombies*, *Floor Is Lava*, *Snowball*, *Fishtopia Capture*, *The Flag* (menggambarkan permainan benteng), *Farmchain*, dan *Tag Domination*. Kelebihan *Gimkit* yaitu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan inovatif. Menurut Selian & Rambe (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis game dapat menggugah motivasi belajar siswa.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh salah satunya motivasi belajar yang termasuk faktor internal yang ada dalam diri siswa. Adapun faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kecerdasan, minat, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar, dan Kesehatan. Selain itu, faktor dari luar juga mempengaruhi hasil belajar seperti media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran pada pembelajaran (Billa et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, diperoleh kesimpulan hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor internal dan eksternal. Motivasi belajar menjadi faktor utama dalam menentukan pencapaian siswa, dengan kecerdasan, minat, sikap, ketekunan, kebiasaan belajar, dan kesehatan sebagai faktor internal tambahan yang turut berperan. Penggunaan media pembelajaran juga memegang peran krusial sebagai faktor eksternal yang dapat memengaruhi pemahaman materi pelajaran terutama pada materi apresiasi sastra.

Hasil wawancara dan observasi guru SD Negeri 2 Sukapura menunjukkan bahwa pembelajaran apresiasi sastra siswa masih rendah. Guru tersebut mengakui bahwa apresiasi sastra, terutama pada apresiasi dongeng siswa, masih kurang optimal sehingga berdampak pada hasil belajar bahasa Indonesia. Nilai UAS bahasa Indonesia kelas V di sekolah tersebut diperoleh sebanyak 52% siswa kelas V belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dan sebanyak 48% siswa kelas V memenuhi KKM. Sekolah tersebut, bahkan ditemukan beberapa anak yang masih banyak siswa yang belum mampu menyimpulkan cerita, mengidentifikasi tokoh, dan memperoleh amanat dari cerita. Siswa bahkan kurang bisa memahami soal cerita sehingga Siswa menjawab soal tersebut tanpa bersungguh-sungguh. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang bervariasi. Berdasarkan observasi pada pembelajaran apresiasi sastra, guru hanya mengandalkan buku paket sebagai media pembelajaran dan gaya pengajarannya masih berfokus pada guru.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan studi ini dilakukan oleh Febiyani Shela (2023) dengan judul "Pengaruh media evaluasi berbasis *Gimkit* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan *Gimkit* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mata pelajaran PPKN. Berdasarkan penelitian sebelumnya, *Gimkit* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan antara penelitian ini dengan

penelitian sebelumnya mencakup variasi mata pelajaran yang diuji, subjek penelitian yang berbeda, serta lokasi penelitian. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul peneliti “Pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap hasil belajar apresiasi sastra siswa kelas V SD”. Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap hasil belajar apresiasi sastra siswa.

## METODE

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain eksperimental. Jenis penelitian yang diterapkan adalah Pre Eksperimen, dengan desain *Intact group pretest-Posttest* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Intact group pretest-Posttest* yaitu desain penelitian yang menggunakan satu kelompok yang dibagi dua menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2022). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan *Gimkit* terhadap apresiasi sastra siswa. Platform kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Treatmen kelas kontrol menggunakan media *gimkit*. Proses penelitian melibatkan beberapa tahapan, antara lain: (1) tahap persiapan, yang mencakup studi pendahuluan di lokasi penelitian, penyusunan instrumen penelitian dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, (2) tahap pelaksanaan, yang melibatkan pemberian perlakuan atau treatmen, dan (3) tahap akhir, yang mencakup pemberian post-test pada kedua kelompok. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Sukapura, Sukaraja, Tasikmalaya, Jawa Barat, dengan populasi seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Sukapura yang berjumlah 40 orang. Sampel sebanyak 20 siswa dipilih secara acak untuk kelas eksperimen dan 20 siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, yang disusun dalam bentuk soal pilihan ganda. Analisis data melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

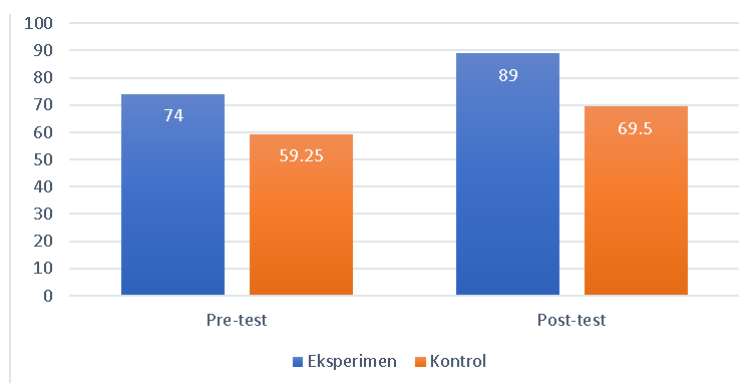
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melibatkan hasil pretest dan *Posttest* dari kedua kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk memberikan gambaran data pretest dan *Posttest* yang lebih rinci dan jelas, dilakukan uji statistik deskriptif menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil data ini akan dipresentasikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Statistik deskripsi *pretest* dan *Posttest*

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<b><i>PreTest</i></b>	20	60	90	74.00	6.407
<b>Eksperimen</b>					
<b><i>Posttest</i></b>	20	75	100	89.00	8.208
<b>Eksperimen</b>					
<b><i>PreTest</i> Kontrol</b>	20	30	90	59.25	17.341
<b><i>Posttest</i> Kontrol</b>	20	50	90	69.50	10.990
<b>Valid N (listwise)</b>	20				

Berdasarkan data pada tabel 1 tentang analisis statistic deskripsi *pretest* dan *Posttest* memperoleh data: (1) Kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa diperoleh rerata nilai *pretest* sebesar 59,25, nilai *maximum* 90, nilai *minimum* 30, dan standar deviasi sebesar 17,34. Rerata Nilai *Posttest* sebesar 69.50, nilai *maximum* 90, nilai *minimum* 50, dan standar deviasi sebesar 10.990. (2) Kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa diperoleh rerata nilai *pretest* sebesar 74.00, nilai *maximum* 90, nilai *minimum* 60, dan standar deviasi sebesar 6.407. Rerata nilai *Posttest* sebesar 89.00, nilai *maximum* 100, nilai *minimum* 75, dan standar deviasi sebesar 8.208. Perbedaan antara hasil pretest dan *Posttest* untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen dengan menggunakan diagram batang di bawah ini.

Gambar 1. Perbandingan nilai *pretest* dan *Posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen

## Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS dengan uji Kolmogorov-Smirnova. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnova untuk nilai *pretest* dan *Posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar Siswa		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre Test	.188	20	.062	.927	20	.133
	Eksperimen						
	Post Test	.187	20	.065	.898	20	.038
	Eksperimen						
	Pre Test Kontrol	.190	20	.056	.925	20	.122
	Post Test Kontrol	.152	20	.200*	.951	20	.388

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data pada tabel 2, uji normalitas pada *pretest* kelompok diperoleh nilai hitung signifikansi sebesar 0,063 dan *pretest* kelompok kontrol sebesar 0,056. Sedangkan, uji normalitas nilai *Posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai hitung hasil signifikansi sebesar 0,065 dan nilai *Posttest* kelompok kontrol sebesar 0,200. Data terdistribusi normal apabila nilai taraf signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi  $\geq 0.05$ . Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan data *pretest* dan *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan data terdistribusi normal, nilai signifikansi untuk semua kelompok  $\geq 0.05$ .

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini di analisis dengan menggunakan SPSS. Berikut ini tabel hasil uji homogenitas dari data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	2.257	1	38	.141
	Based on Median	2.007	1	38	.165

<b>Based on Median and with adjusted df</b>	2.007	1	35.232	.165
<b>Based on trimmed mean</b>	2.255	1	38	.141

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa nilai signifikan (Sig.) dari *based on mean* nilai *pretest* dan *Posttest* dari dua kelompok sebesar 0,141. Data disebut homogen jika nilai signifikansi ( $p$ )  $\geq 0.05$  sedangkan nilai signifikansi ( $p$ )  $< 0.05$  tidak homogen. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *Posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan data homogen karena nilai dari *based on mean* untuk semua kelompok  $\geq 0.05$ .

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *independent test*. Uji *independent sample t-test* ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata tidak berpasangan. Berikut ini tabel hasil uji *independent sample t-test* :

Tabel 4. Hasil Uji *Independent sample test*

		<b>Independent Samples Test</b>								
		<b>Levene's Test for Equality of Variances</b>				<b>t-test for Equality of Means</b>				
								<b>95% Std. Confidence Interval of the Difference</b>		
		<b>F</b>	<b>Sig.</b>	<b>t</b>	<b>df</b>	<b>Sig. (2- tailed)</b>	<b>Mean Differ ence</b>	<b>Std. Error Differen ce</b>	<b>Lower</b>	<b>Upper</b>
<b>Hasil belajar</b>	<b>Equal variances assumed</b>	2.257	.141	6.467	38	.000	19.750	3.054	13.568	25.932
	<b>Equal variances not assumed</b>			6.467	35.281	.000	19.750	3.054	13.552	25.948

Berdasarkan tabel diperoleh nilai signifikansi (Two Tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap hasil belajar apresiasi sastra siswa sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Gimkit* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa apresiasi sastra.

Hasil analisis data dari kelas yang menggunakan *Gimkit* pada pembelajaran apresiasi sastra (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan *Gimkit* pada pembelajaran apresiasi sastra (kelas kontrol) bahwa nilai rata-rata *Posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data dengan uji t didapatkan hasil nilai *Sig. (Two Tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , karena *Sig. (Two-Tailed)*  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *Gimkit* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa apresiasi sastra kelas V di SD Negeri 2 Sukapura, Sukaraja, Tasikmalaya, Jawa Barat tahun pelajaran 2023/2024.

## **PENUTUP**

Hasil penelitian dan analisis data membuktikan bahwa penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar apresiasi sastra. Temuan ini didukung oleh data nilai Sig (Two-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sementara hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, menegaskan bahwa penggunaan *Gimkit* berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Billa, S., Ananda, A., Rafni, A., Prodi, J. I., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2023). Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. In *Journal of Education, Cultural and Politics* (Vol. 3, Issue 2).
- Febiyani Shela. (2023). *Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKN: Studi Kuasi terhadap siswa kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung*.
- Rohimat Sonny, Solfarina, Samsiah, Ramdhani Fajar Izza, Fitri Raisya, & Aliyah Nisa. (2023). Workshop Pengenalan *Gimkit* untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *JNB: Jurnal Nusantara Berbakti*, 1.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(6), 7370–7377. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta: Bandung