



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI GIMKIT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI

Kharisma Aulia Maharani¹ , Putri Ulfa Kamalia²

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya^{1,2}
e-mail: kharisma.22036@mhs.unesa.ac.id, putrikamalia@unesa.ac.id

Diterima: 15/5/2026; Direvisi: 20/5/2026; Diterbitkan: 25/5/2026

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi akibat penggunaan media Power Point Teks yang monoton dan searah melatarbelakangi penelitian ini. Fokus utama riset adalah menguji pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Gimkit terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen berbentuk non-equivalent control group design. Sampel dipilih melalui teknik purposive sampling yang menetapkan kelas X-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-C sebagai kelompok kontrol di SMAN 10 Surabaya. Tahapan penelitian penting meliputi pemberian pretest, pelaksanaan perlakuan dengan memanfaatkan fitur Virtual Economy pada materi Terbentuknya Harga Pasar, pengisian kuesioner posttest, serta observasi kelas. Temuan kuantitatif hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang membuktikan adanya perbedaan rata-rata minat belajar yang nyata antar kelompok. Kelas eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata posttest sebesar 11,06 (dari 48,27 menjadi 59,33), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya naik 1,06. Selain itu, uji N-Gain kelompok eksperimen mencapai 33,36% (kategori sedang) dibandingkan kelas kontrol sebesar 2,90% (kategori rendah). Simpulan utama penelitian menegaskan bahwa penggunaan Gimkit berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar ekonomi siswa. Sinergi fitur ekonomi virtual terbukti efektif mengubah peran pasif siswa menjadi aktif sesuai teori konstruktivisme.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Minat Belajar Siswa, Gimkit*

ABSTRACT

The low interest of students in learning economics due to the use of monotonous and one-way Power Point Text media is the background of this research. The main focus of the research is to test the effect of Gimkit educational game-based learning media on students' interest in learning. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental method in the form of a non-equivalent control group design. The sample was selected through a purposive sampling technique that designated class X-A as the experimental group and class X-C as the control group at SMAN 10 Surabaya. Important research stages include administering a pretest, implementing treatment using the Virtual Economy feature on the material of Market Price Formation, completing a posttest questionnaire, and class observation. Quantitative findings from the Independent Samples t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which proves a significant difference in average learning interest between groups. The experimental class experienced an increase in the average posttest score of 11.06 (from 48.27 to 59.33), much higher than the control class which only increased by 1.06. Furthermore, the experimental group's N-Gain test reached 33.36% (medium category) compared to the control group's 2.90% (low category). The main conclusion of the study confirms that the use of Gimkit significantly



increased students' interest in learning economics. The synergy of virtual economics features proved effective in transforming students' passive roles into active ones, in line with constructivist theory.

Keywords: *Learning Media, Student Learning Interest, Gimkit*

PENDAHULUAN

Perkembangan masif teknologi pada era digital secara revolusioner telah mentransformasi berbagai sektor vital, termasuk dunia pendidikan secara menyeluruh. Fenomena ini bukan lagi sekadar tren teknologi sesaat, melainkan sebuah evolusi mendalam di mana integrasi sains dan instrumen digital menciptakan kolaborasi strategis dalam bentuk teknologi pendidikan kontemporer (Miasari et al., 2022). Di tengah arus digitalisasi yang masif, ketergantungan manusia terhadap infrastruktur teknologi telah menyatu ke dalam setiap aspek kehidupan, termasuk dalam operasional kelas sehari-hari. Pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh pakar, merupakan sebuah sistem terencana dan terevaluasi yang dirancang untuk membantu individu mencapai hasil belajar optimal secara efisien (Alwis et al., 2024; Faizah, 2020). Tuntutan global akan ketersediaan sumber daya manusia yang adaptif secara tidak langsung memaksa institusi sekolah untuk mengadopsi teknologi instruksional. Tanpa sokongan teknologi, sistem pendidikan dipastikan akan mengalami kemunduran yang signifikan (Purnasari & Sadewo, 2021). Pergeseran paradigma ini menuntut setiap tenaga pendidik untuk meningkatkan kompetensi digitalnya agar mampu memilih dan merancang media yang sejalan dengan karakteristik peserta didik modern.

Namun, adopsi teknologi yang canggih tidak serta-merta menjamin tereskalasinya kualitas belajar, karena realitas empiris sering kali mengungkap masalah yang lebih fundamental di ruang kelas. Salah satu isu krusial yang persisten menghambat tujuan pendidikan adalah rendahnya ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan. Penurunan ketertarikan ini secara langsung mereduksi efektivitas instruksional dan berdampak negatif pada prestasi akademik secara kolektif (Fredricks et al., 2004; Hidi & Renninger, 2006). Ketertarikan yang tinggi merupakan prasyarat esensial bagi pencapaian hasil belajar yang maksimal dan berkualitas (Aini et al., 2024). Tanpa adanya dorongan intrinsik, motivasi siswa untuk terlibat aktif akan melemah dan perlahan sirna. Literatur menegaskan bahwa ketertarikan ini bertumbuh melalui keterlibatan kognitif serta emosional yang intens dengan materi ajar (Renninger & Hidi, 2016). Ketika faktor ini absen, retensi pengetahuan siswa akan menurun drastis. Oleh sebab itu, pendidik memiliki kewajiban moral untuk memberikan intervensi khusus melalui stimulasi yang tepat guna membangkitkan gairah intelektual siswa dalam proses kegiatan belajar.

Fenomena rendahnya ketertarikan ini secara spesifik sangat kentara dalam mata pelajaran Ekonomi yang kerap distigmatisasi oleh siswa sebagai disiplin ilmu yang kering, sangat abstrak, dan sulit untuk diinternalisasi secara mandiri (Aini et al., 2024; Halizah et al., 2023). Konsep-konsep krusial seperti hukum penawaran, dinamika harga pasar, hingga sistem transaksi yang sejatinya sangat lekat dengan keseharian, sering kali terasa berjarak akibat penyampaian melalui media monoton seperti presentasi teks yang kaku (Krapp, 2002; Renninger & Hidi, 2016). Observasi pada program pengenalan lingkungan sekolah di SMAN 10 Surabaya tahun 2024/2025 memperkuat asumsi ini, di mana sekitar tujuh puluh persen siswa kelas X menunjukkan sikap apatis dan kecenderungan mengantuk selama sesi pelajaran Ekonomi berlangsung. Dominasi media konvensional yang bersifat satu arah gagal menciptakan ruang interaksi yang dinamis, sehingga memutus fase awal stimulasi ketertarikan



situasional yang sangat dibutuhkan untuk membangun fokus jangka panjang. Akibatnya, kelas menjadi tidak bernyawa dan guru kesulitan mencapai target kurikulum. Untuk mengurai kebuntuan komunikasi pembelajaran ini, dibutuhkan terobosan instruksional yang radikal dengan memanfaatkan platform digital interaktif berbasis permainan.

Dalam menghadapi kebuntuan pedagogis tersebut, pemanfaatan platform edukasi berbasis *game* seperti Gimkit hadir sebagai jembatan inovatif untuk mentransformasi suasana kelas yang pasif menjadi lebih dinamis dan eksploratif (Alzahra & Safitri, 2025). Gimkit secara cerdas meramu elemen permainan ke dalam lingkungan belajar daring, menyuguhkan fitur-fitur atraktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi secara spesifik (Aini et al., 2024; Pratiwi et al., 2024). Secara teoretis, pendekatan ini berakar kuat pada perspektif konstruktivisme yang meyakini bahwa pengetahuan bukanlah entitas yang ditransfer secara statis, melainkan dibangun melalui partisipasi aktif individu dalam sebuah konteks sosial (Bada & Olusegun, 2015; Driscoll, 2010). Proses kognitif ini bersinergi dengan teori perkembangan ketertarikan belajar, di mana interaksi antara motivasi internal siswa dan fasilitas eksternal yang memadai akan menciptakan pengalaman belajar yang *immersive* (Krapp, 2002; Renninger & Hidi, 2016). Dengan demikian, media digital tidak sekadar bertindak sebagai proyektor informasi, tetapi bermutasi menjadi fasilitator yang mendorong siswa untuk merancang pemahaman mereka sendiri secara otonom melalui simulasi penyelesaian masalah.

Meskipun potensi *gamification* telah banyak dibahas dalam berbagai literatur sebagai pendorong utama motivasi dan keterlibatan siswa (Hamari et al., 2014), terdapat kesenjangan riset yang nyata karena sebagian besar studi masih berfokus pada aplikasi umum di bidang lain seperti Matematika atau Ilmu Pengetahuan Sosial (Aini et al., 2024; Alzahra & Safitri, 2025). Nilai baru dan inovasi dari penelitian ini terletak pada analisis eksklusif mengenai implementasi fitur ekonomi virtual dalam platform Gimkit yang disinkronkan secara presisi dengan materi Terbentuknya Harga Pasar dalam mata pelajaran Ekonomi. Fitur ini memaksa siswa untuk terlibat dalam simulasi transaksi riil, mengelola aset virtual, dan merumuskan keputusan finansial strategis, sebuah pendekatan *hands-on* yang diyakini mampu memuaskan kebutuhan psikologis siswa (Sailer et al., 2017). Mengingat keterbatasan kajian serupa di Indonesia (Nicholson, 2015), penelitian ini memiliki signifikansi tinggi untuk menghadirkan solusi konkret atas krisis motivasi di SMAN 10 Surabaya, sekaligus menawarkan model *gamification* yang aplikatif untuk mencetak generasi melek ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*) berbentuk *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMAN 10 Surabaya dengan subjek seluruh siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran ekonomi. Sampel ditentukan melalui teknik purposive sampling dengan kriteria kelas yang memiliki tingkat minat belajar paling rendah berdasarkan hasil observasi awal, sehingga terpilih kelas X-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas X-C sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media game edukasi Gimkit, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengidentifikasi perubahan minat belajar secara komparatif antar kelompok.

Pengumpulan data dilakukan secara sistematis melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk merekam tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada kedua kelompok. Kuesioner digunakan sebagai instrumen

utama untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan skala Likert yang mencakup dimensi afektif dan kognitif, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian. Dokumentasi digunakan untuk mendukung keabsahan data melalui pencatatan aktivitas dan kondisi pembelajaran selama penelitian berlangsung. Uji validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* dan uji korelasi Pearson Product Moment, yang menunjukkan seluruh butir pernyataan valid. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai sebesar 0,908 yang menunjukkan reliabilitas sangat tinggi.

Analisis data dilakukan secara bertahap meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat, dan pengujian hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi pola perubahan minat belajar siswa berdasarkan skor pretest dan posttest pada masing-masing kelompok. Uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas dilakukan untuk memastikan pemenuhan asumsi analisis parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent samples t-test untuk menentukan signifikansi perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Selain itu, uji N-Gain digunakan untuk mengukur besaran peningkatan minat belajar siswa, sehingga efektivitas penggunaan media Gimkit dapat dievaluasi secara kuantitatif dan komparatif. Seluruh pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Deskriptif

Pada tahap ini, data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kedua kelompok dianalisis untuk mengetahui gambaran awal dan akhir kemampuan atau minat belajar siswa. Analisis ini penting untuk memberikan konteks tentang kondisi awal sebelum diberikan perlakuan serta untuk melihat arah perubahan setelah penerapan media pembelajaran Gimkit.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Kelompok	Me an	Std. Error	Std. Devia tion	Mini mum	Maxi mum
Eksperimen Pretest	48, 27	0,848	4,646	38	56
Eksperimen Posttest	59, 33	0,915	5,013	48	68
Kontrol Pretest	50, 66	0,774	4,169	43	60
Kontrol Posttest	52, 03	0,773	4,162	46	61

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata pretest menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok relatif sebanding, meskipun kelompok kontrol memiliki rata-rata sedikit lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen. Setelah perlakuan diberikan, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, yang terlihat dari selisih kenaikan rata-rata yang signifikan. Selain itu, peningkatan nilai minimum dan maksimum pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya pergeseran distribusi skor ke arah yang lebih tinggi, yang mengindikasikan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya terjadi pada sebagian siswa, tetapi relatif merata.

Hasil Observasi

Tabel 2. Hasil Observasi

Kelompok	Skor	Skor Maks	Persentase
Eksperimen	55	64	86%
Kontrol	43	64	67%

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Persentase yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dari segi perhatian maupun partisipasi. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pengujian Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Eksperimen PreTest	.958	30	.269
	Eksperimen PostTest	.963	30	.362
	Kontrol PreTest	.973	29	.631
	Kontrol PostTest	.936	29	.078

Berdasarkan tabel 3 nilai signifikansi pada seluruh kelompok menunjukkan hasil di atas 0,05, yang berarti data berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal, sehingga memenuhi asumsi 1063nálisis parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi ini, 1063nálisis lanjutan menggunakan uji statistik parametrik dapat dilakukan secara valid.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statisti			
		c			
Hasil	Based on Mean	.278	1	57	.600

Berdasarkan tabel 4 nilai signifikansi sebesar 0,600 menunjukkan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen. Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok dapat dibandingkan secara langsung dalam analisis uji hipotesis tanpa melanggar asumsi statistik.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil	Equal variances assumed	6.074	57	.000	7.299	1.202
	Equal variances	6.093	55.746	.000	7.299	1.198

not
assumed

Berdasarkan tabel 5 Hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata posttest minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan itu dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Gimkit berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Perbedaan nilai rata-rata sebesar 7,299 menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran Gimkit, lebih tinggi dibanding dengan rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Pengujian N-Gain

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Mean (%)	Min	Maks
Eksperimen	33,36	-12	71
Kontrol	2,90	-32	33

Berdasarkan tabel 6 Nilai rata-rata N-Gain pada kelompok eksperimen sebesar 33.359 dan pada kelompok kontrol sebesar 2.903. Berdasarkan kriteria Hake, nilai yang didapatkan pada kelas eksperimen termasuk kedalam kedalam kategori sedang dan pada kelas kontrol termasuk kedalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi Gimkit berada pada tingkat yang sedang, lebih tinggi dibandingkan dengan kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional yang mengalami peningkatan dalam kategori rendah.

Pembahasan

Hasil pengujian *Independent Sample t-Test* membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *game* edukasi Gimkit berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi Terbentuknya Harga Pasar. Perbedaan substansial terlihat melalui analisis statistik deskriptif, di mana kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata skor minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Meskipun demikian, hasil uji *N-Gain* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa efektivitas peningkatan tersebut masih berada dalam kategori sedang berdasarkan kriteria Hake. Nilai capaian yang belum sepenuhnya mencapai kategori tinggi ini dimungkinkan oleh beberapa faktor keterbatasan, seperti durasi penggunaan media yang relatif singkat dalam jam pelajaran, karakteristik psikologis siswa, serta variabel eksternal lain yang tidak dapat dikontrol sepenuhnya dalam eksperimen ini. Oleh karena itu, pengelola instruksional perlu melakukan optimalisasi penerapan agar minat belajar siswa dapat terdongkrak secara maksimal. Penemuan ini memperkuat urgensi diversifikasi media dalam pembelajaran ekonomi untuk mengatasi kejenuhan teoretis yang sering dikeluhkan oleh peserta didik di sekolah menengah saat menghadapi kurva harga pasar (Ahmad et al., 2026; Anggraeni & Mulianingsih, 2026; Nafiah & Kamalia, 2026).

Data kuantitatif tersebut diperkuat oleh hasil observasi langsung yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen tampil jauh lebih aktif, kompetitif, dan antusias melalui sesi diskusi serta interaksi antarteman. Sebaliknya, mayoritas siswa pada kelas kontrol cenderung pasif, terdistraksi oleh pembicaraan dengan teman sebangku, serta menunjukkan indikator kejenuhan yang nyata selama proses pembelajaran berlangsung. Terlebih lagi,



pelaksanaan pembelajaran yang bertempat pada siang hari turut memperburuk kondisi fisik dan menurunkan konsentrasi siswa akibat suasana ruang kelas yang kurang nyaman. Penurunan atensi ini membuktikan bahwa rendahnya minat belajar pada kelas kontrol tidak hanya dipicu oleh faktor internal siswa, melainkan juga oleh faktor eksternal berupa metode pengajaran yang kurang interaktif. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan terdahulu yang menyatakan bahwa Gimkit efektif meningkatkan keterlibatan siswa melalui mekanisme permainan yang terstruktur (Alzahra & Safitri, 2025). Meskipun studi sebelumnya lebih banyak menyoroti bidang matematika, hasil riset ini berhasil memperluas kontribusi empiris ke dalam konteks ilmu ekonomi (Aini et al., 2024).

Di sisi lain, temuan dalam riset ini tampak tidak sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Lee et al. (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan permainan dalam aktivitas instruksional hanya memiliki dampak kecil terhadap kompetensi atau hasil belajar siswa. Perbedaan hasil ini mengindikasikan bahwa efektivitas media berbasis permainan sangat bergantung pada desain implementasi, konteks pembelajaran, serta fokus output yang diukur oleh peneliti. Studi terdahulu lebih menekankan pada pencapaian kognitif murni, sedangkan penelitian ini secara spesifik membidik peningkatan aspek afektif berupa minat belajar siswa (Lee et al., 2020). Dengan demikian, perbedaan orientasi ini berhasil mengisi celah akademik yang ada melalui pembuktian empiris pada materi Terbentuknya Harga Pasar. Keterbatasan riset ini yang belum mengaitkan minat dengan nilai ujian kognitif menjadi ruang evaluasi bagi kajian masa depan. Implikasi praktisnya menunjukkan bahwa pendekatan digital mampu mengubah perilaku belajar pasif menjadi dinamis apabila diterapkan dengan strategi penyampaian konten yang tepat sasaran di dalam kelas (Fitri et al., 2025; Jayawardana, 2017; Nurdianti & Widyaningrum, 2022; Subroto et al., 2023).

Secara teoretis, keterlibatan aktif siswa dalam platform Gimkit dapat dijelaskan melalui lensa konstruktivisme yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara mandiri melalui pengalaman nyata dan interaksi sosial (Driscoll, 2010; Bada & Olusegun, 2015). Melalui soal-soal berbasis kasus dan simulasi pengambilan keputusan ekonomi pada aplikasi tersebut, siswa dapat memahami interaksi penawaran secara lebih dinamis daripada sekadar menerima informasi pasif dari guru. Proses konstruksi pengetahuan yang bermakna ini sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dan pengalaman kontekstual dalam memicu ketertarikan akademis siswa (Alafnan & Dishari, 2024; Pratama & Wangid, 2019; Ritonga et al., 2022; Suhendi et al., 2021; Supriani et al., 2020). Penggunaan media ini berhasil mengubah atmosfer kelas yang kaku menjadi ruang belajar yang partisipatif. Pengalaman langsung yang mencerminkan situasi ekonomi riil membantu siswa mengasimilasi konsep abstrak mengenai mekanisme pasar ke dalam struktur kognitif mereka secara lebih kokoh. Sinergi antara tantangan dalam permainan dan pemahaman konsep menciptakan retensi memori yang lebih baik bagi siswa kelas eksperimen selama masa intervensi kurikulum berlangsung di sekolah (Aini et al., 2025; Edison & Aman, 2024; Kuang et al., 2021).

Temuan ini juga mendapat pembenaran ilmiah dari teori minat belajar yang menjelaskan bahwa ketertarikan timbul akibat interaksi dinamis antara faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik (Krapp, 2002). Unsur-unsur *gamification* seperti akumulasi poin, tantangan instan, dan kompetisi sehat dalam Gimkit bertindak sebagai stimulus eksternal yang efektif memicu munculnya minat situasional siswa. Minat situasional yang terjaga dengan baik ini berpotensi berkembang menjadi minat individual yang lebih stabil apabila didukung oleh pengalaman belajar yang bermakna secara berkelanjutan. Sebaliknya, metode konvensional yang minim variasi stimulus terbukti gagal memicu perkembangan motivasi intrinsik, yang tercermin dari



pertumbuhan skor minat yang relatif kecil pada kelas kontrol. Sebagai simpulan, Gimkit terbukti menjadi alternatif inovasi yang signifikan untuk mendongkrak gairah belajar siswa pada materi ekonomi yang kompleks. Keterbatasan sampel yang hanya mencakup satu sekolah menyarankan perlunya penelitian lanjutan dengan skala populasi yang lebih luas demi menguji konsistensi efektivitas media ini di berbagai daerah.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis data pada penelitian ini, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Gimkit memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada materi Terbentuknya Harga Pasar dalam mata pelajaran ekonomi di SMAN 10 Surabaya. Hal ini dibuktikan melalui uji Independent Samples t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Secara deskriptif, diketahui kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi Gimkit mengalami peningkatan rata-rata skor minat belajar sebesar 11,06 lebih tinggi dari kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 1,06. Perbedaan rata-rata skor minat belajar antara kedua kelompok menunjukkan adanya perbedaan yang nyata setelah adanya perlakuan. Namun demikian, hasil uji N-Gain mengindikasikan bahwa peningkatan minat belajar siswa masih pada kategori sedang dengan nilai sebesar 33,359. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah adanya perlakuan, tingkat peningkatan minat belajar siswa secara keseluruhan masih belum optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi Gimkit berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, tetapi efektivitas dalam peningkatannya masih memerlukan optimalisasi dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., Panigoro, M., Koniyo, R., Mahmud, M., & Polamolo, C. (2026). Pengaruh fasilitas belajar terhadap minat belajar siswa IPS kelas VII SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 107–119. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9132>
- Aini, C. N., Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi Gimkit sebagai media pembelajaran matematika materi bangun datar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 6 Tuban. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(9).
- Aini, N., Syarifudin, S., Mariamah, M., Diana, N., & Muslim, M. (2025). Penerapan media memory game untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 610–622. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1736>
- AlAfnan, M. A., & Dishari, S. (2024). ESD goals and soft skills competencies through constructivist approaches to teaching: An integrative review. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(3), 708–718. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21408>
- Alwis, D. A. Y., Turrohma, M., & Fadriati, F. (2024). Hakikat belajar dan pembelajaran dalam konteks pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3). <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1403>
- Alzahra, S., & Safitri, D. (2025). Peran media digital Gimkit dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta. *JICN: Jurnal Intelek Dan*



- Cendikiawan Nusantara*, 2(2), 1337–1346.
- Anggraeni, P. A., & Mulianingsih, F. (2026). Implementasi gamifikasi pembelajaran IPS melalui game berburu point di SMP. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 268–278. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9083>
- Bada, D., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66–70. <https://doi.org/10.9790/7388-05616670>
- Driscoll, M. P. (2010). Psychology of learning for instruction. *Perspectives in Public Health*, 130(5), 239–239. <https://doi.org/10.1177/1757913910379198>
- Edison, E., & Aman, A. (2024). Comparison of cognitive learning outcomes among eighth-grade junior high school students using monopoly games and pop-up books as educational media in ASEAN social studies. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5917>
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Fitri, R., Alfiriani, A., & Siska, F. (2025). Analysis of students' learning needs for teaching materials in informatics subject at senior high school. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 87–101. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1866>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Halizah, D. N., Mustamin, Martini, A. W., & Azhar, M. (2023). Pengaruh media sosial terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas XI MIPA MAN 2 Kota Makassar. *Islamic Laws and Studies*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.58738/qanun.v2i1.222>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12–12. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v5i1.5628>
- Krapp, A. (2002). An educational-psychological theory of interest and its relation to SDT. Dalam *Handbook of self-determination research* (hlm. 405–426). University of Rochester Press.
- Kuang, T. M., Adler, R. W., & Pandey, R. K. (2021). Creating a modified monopoly game for promoting students' higher-order thinking skills and knowledge retention. *Issues in Accounting Education*, 36(3), 49–74. <https://doi.org/10.2308/issues-2020-097>
- Lee, J. J., Hew, K. F., & Du, J. (2020). The effects of gamification on student learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(4), 1011–1042. <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09536-3>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Humanitas Core*, 2(1), 53.



- <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Nafiah, F., & Kamalia, P. U. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif game edukasi wordwall terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 601–614. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10038>
- Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. Dalam *Gamification in education and business* (hlm. 1–20). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-10208-5_1
- Nurdianti, R. R. S., & Widyaningrum, B. (2022). Penerapan bahan ajar digital pada pembelajaran daring mata kuliah Ekonomi Makro. *EQUILIBRIA PENDIDIKAN: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 53–61. <https://doi.org/10.26877/ep.v7i1.11606>
- Pratama, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, M. J., & Marzuki, N. I. (2024). Pelatihan pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game bagi guru sekolah menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i1.2346>
- Pratama, D. F. K., & Wangid, M. N. (2019). Pengembangan multimedia berbasis sosiokultural untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 6(1), 27–35. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v6i1.23458>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan dasar di perbatasan pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Renninger, K. A., & Hidi, S. (2016). *The power of interest for motivation and engagement*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-20905-6>
- Ritonga, D. I., Situmorang, J., & Sitompul, H. (2022). Model pembelajaran komputer musik dasar berbasis konstruktivistik di Program Studi Pendidikan Musik. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 6(1), 230. <https://doi.org/10.24114/gondang.v6i1.36478>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-based teaching and learning in Indonesian education. *KnE Social Sciences*, 76–89. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>
- Supriani, Y., Giyanti, & Hadi, T. S. (2020). Conjecturing ability dalam pembelajaran daring masa pandemi Covid-19. *Inomatika: Jurnal Inovasi Matematika*, 2(2), 161–169. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i2.201>