

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR INFORMATIKA MATERI SISTEM
KOMPUTER MELALUI PLATFORM GIMKIT PADA SISWA KELAS 7
SMPN 15 MALANG**

Rizka Safitri Wulandari¹, Kartika Candra Kirana², Eko Tristyo Purwanto³

^{1,2,3}Program Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana

Universitas Negeri Malang

[1rizka.safitri.2431539@students.um.ac.id](mailto:rizka.safitri.2431539@students.um.ac.id), [2kartika.candra.ft@um.ac.id](mailto:kartika.candra.ft@um.ac.id),

[3ekopurwanto36@gmail.com](mailto:ekopurwanto36@gmail.com)

ABSTRACT

Low student motivation in Informatics, particularly on Computer Systems, is a challenge in the digital era. This study aims to examine the effectiveness of the Gimkit platform in enhancing the motivation and activeness of 7th-grade students at SMPN 15 Malang. A quantitative approach with a quasi-experimental design was used. Instruments included an ARCS-based motivation questionnaire and an observation sheet. The findings show that students using Gimkit were more motivated and active than those in conventional classes. Gimkit was found effective in capturing attention, providing relevance, building confidence, and fostering learning satisfaction.

Keywords: *gimkit, informatics, learning motivation, computer systems, junior high school*

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika, khususnya materi Sistem Komputer, menjadi tantangan di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan platform Gimkit dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas 7 SMPN 15 Malang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi berdasarkan model ARCS dan lembar observasi keaktifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan Gimkit lebih termotivasi dan aktif dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Gimkit dinilai mampu menarik perhatian, memberikan relevansi, membangun kepercayaan diri, dan menciptakan kepuasan belajar.

Kata Kunci: gimkit, informatika, motivasi belajar, sistem komputer, SMP

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut transformasi dalam metode pengajaran untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa di era saat ini. Secara global, literasi digital dan keterampilan komputasi menjadi aspek penting yang mendorong negara-negara untuk mengintegrasikan mata pelajaran Informatika ke dalam kurikulum pendidikan Rohani et al., (2022). Di Indonesia, Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada sekolah untuk berinovasi dalam pembelajaran, termasuk dalam pengembangan pembelajaran Informatika. Namun, implementasinya masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan sumber daya, metode pengajaran yang monoton, serta rendahnya motivasi belajar siswa (Rozak, 2021).

Motivasi belajar yang rendah menjadi isu penting yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Informatika Kakomere et al., (2023). Pendekatan konvensional yang mengandalkan teori dan latihan berbasis buku teks seringkali tidak mampu menarik perhatian siswa

generasi Z yang terbiasa dengan teknologi digital dan game Azharuddin, (2023). Penelitian menunjukkan bahwa kurangnya keterlibatan siswa berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal, terutama pada materi yang dianggap kompleks seperti Sistem Komputer Siahaan et al., 2022; Yayang & Putri, (2024),

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa Putranti, (2023). Salah satu alternatif yang potensial adalah penggunaan platform *Gimkit*, sebuah aplikasi game berbasis kuis yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan pendekatan yang kompetitif dan menyenangkan. Berbeda dengan gamekit konvensional, *Gimkit* memberikan elemen permainan seperti mata uang virtual, pembelian peningkatan (upgrades), dan mode bermain tim, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamekit, termasuk *Gimkit*, mampu meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna Ibrahim et al., (2024). Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek dan blended learning juga telah terbukti meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam berbagai konteks pembelajaran Informatika Masruri, (2023].

Meski telah banyak penelitian tentang penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran, masih terdapat celah yang perlu dijelajahi lebih lanjut, khususnya mengenai efektivitas *Gimkit* dalam konteks pembelajaran Informatika untuk siswa SMP, terutama pada materi Sistem Komputer. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengevaluasi penggunaan *Gimkit* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 7 SMPN 15 Malang.

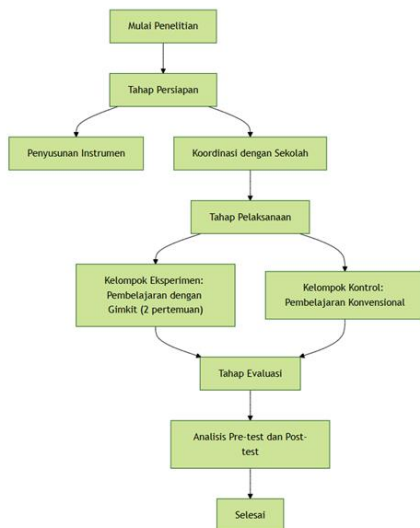
Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang bagaimana *Gimkit* dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam materi Sistem Komputer. Selain itu,

hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Informatika yang lebih menarik, serta menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum yang lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi digital.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi* eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok siswa kelas 7 SMPN 15 Malang, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis platform *Gimkit*, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi. Jumlah total peserta adalah 34 siswa yang dipilih secara purposive dan dibagi ke dalam dua kelas berdasarkan kesetaraan karakteristik akademik dan jadwal pembelajaran. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Gimkit*, sedangkan variabel dependennya adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya pada materi Sistem

Komputer. Materi yang diajarkan meliputi pengenalan dan fungsi komponen-komponen komputer seperti PC, motherboard, CPU, RAM, hard drive, serta perangkat input dan output.



Gambar 1 Diagram Alir Penelitian

Instrumen penelitian terdiri dari angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan model *ARCS* (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan lembar observasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui *pretest* dan *posttest* Sugiyono, (2014). Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan mencakup penyusunan dan validasi instrumen serta koordinasi dengan pihak sekolah. Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen

mengikuti dua pertemuan pembelajaran dengan kuis interaktif melalui platform *Gimkit*, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran konvensional. *Pre-test* dan *post-test* hasil belajar diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar. Analisis data secara keseluruhan bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Gimkit* dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Sistem Komputer.

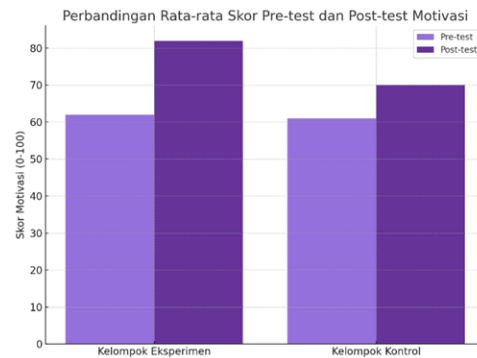
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan total 34 siswa kelas 7 SMPN 15 Malang yang dibagi menjadi dua kelompok secara purposive. Kelompok eksperimen terdiri 17 siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media berbasis platform *Gimkit*, sementara kelompok kontrol juga terdiri dari 17 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi. Berdasarkan observasi awal, kedua kelompok memiliki karakteristik akademik relatif setara, belum pernah menggunakan media berbasis *game* interaktif sebelumnya. Kondisi ini memperkuat

validitas dari desain *quasi* eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama empat pertemuan dengan materi pokok Sistem Komputer, khususnya terkait komponen-komponen komputer seperti PC, motherboard, CPU, RAM, dan perangkat keras lainnya. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan pendekatan kuis interaktif melalui platform *Gimkit*, di mana soal-soal disusun berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam format permainan yang kompetitif dan menarik. Sementara itu, kelompok kontrol menerima materi yang sama melalui metode ceramah dan pencatatan di buku catatan siswa. Kedua kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test* hasil belajar. Data yang diperoleh dari tahapan ini menjadi dasar analisis untuk menilai efektivitas penggunaan *Gimkit* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, khususnya dalam memahami materi Sistem Komputer.

a. Analisis data



Gambar 2 Hasil Pretes-Postest

Berdasarkan data simulasi, rata-rata nilai pre-test motivasi belajar pada kelompok eksperimen adalah 62, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 61. Data ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan, tingkat motivasi awal siswa di kedua kelompok berada dalam kondisi yang relatif setara. Setelah pelaksanaan pembelajaran, terjadi peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen, yaitu rata-rata post-test mencapai 82, sementara kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 70.

Ditinjau dari selisih peningkatan (gain), kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 20 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 9 poin. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamekit berbasis *Gimkit*

memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran interaktif, kompetitif, dan menyenangkan seperti yang ditawarkan oleh *Gimkit* lebih efektif dalam menarik perhatian siswa, membangun minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Sistem Komputer.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gamekit berbasis *Gimkit* berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran materi Sistem Komputer. Peningkatan skor motivasi yang lebih signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kuis interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Secara teoritis, temuan ini konsisten dengan teori motivasi belajar *ARCS* yang dikembangkan

oleh Keller. Komponen *Attention* tercapai melalui tampilan kuis di *Gimkit* yang visual, dinamis, dan menantang; *Relevance* terlihat dalam kesesuaian isi kuis dengan materi Sistem Komputer yang sedang dipelajari; *Confidence* terbentuk melalui mekanisme skor bertahap dan fitur *feedback* langsung membantu siswa merasa lebih percaya diri terhadap kemampuannya; sedangkan *Satisfaction* diperoleh pengalaman bermain yang menyenangkan, termasuk sistem poin, hadiah virtual, dan papan peringkat. Keempat komponen ini berjalan secara sinergis dan menjadi fondasi keberhasilan *Gimkit* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Temuan ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Yayang dan Putri (2024), yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi gamekit seperti *quiz game* dan media interaktif berbasis presentasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan Azharuddin, (2023; Siahaan et al., (2022). Selain itu, hasil ini sejalan dengan penelitian Siahaan et al. (2022) yang menekankan pentingnya model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, serta

Azharuddin (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan capaian belajar kognitif siswa Azharuddin, (2023); Siahaan et al., (20224. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa pemanfaatan media digital berbasis *game*, khususnya *Gimkit* yang dirancang dengan pendekatan pedagogis yang tepat, dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran Informatika, terutama pada materi Sistem Komputer di tingkat SMP.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media gamekit berbasis *Gimkit* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa kelas 7 SMPN 15 Malang pada materi Sistem Komputer. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor pretest dan posttest belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, serta lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Efektivitas penggunaan *Gimkit* juga didukung oleh kesesuaiannya dengan teori ARCS, di mana *Gimkit* mampu menarik perhatian siswa melalui

tampilan interaktif, memberikan relevansi materi yang sesuai dengan kebutuhan belajar, membangun kepercayaan diri melalui peningkatan skor dan umpan balik langsung, serta menciptakan kepuasan belajar melalui unsur gamifikasi seperti skor, kompetisi, dan papan peringkat. Dengan demikian, *Gimkit* dapat menjadi solusi praktis dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika di tingkat SMP, khususnya dalam topik-topik yang berkaitan dengan konsep abstrak seperti Sistem Komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Azharuddin. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa dengan Model PBL pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Jagoi Babang. *Information Technology Education Journal*, 2(1), 59–62. <https://doi.org/10.59562/intec.v2i1.266>
- Hake, R. R., & others. (1999). *Analyzing change/gain scores*.
- Ibrahim, A. F. R., Muzzamil, L., & ... (2024). ... Materi Identitas Masyarakat Di Lingkungan Tempat Tinggalku Menggunakan Website Aplikasi Gamekit Interaktif Dan Edukatif Pada Siswa Kelas 4 SDN Bandulan 5 *Seminar Nasional Dan* <https://conference.unikama.ac.id/>

- artikel/index.php/ppg/article/view/1064
- Kakomere, N. C., Mewengkang, A., & Liando, O. E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(4), 491–498.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v3i4.7588>
- Masruri, M. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Informatika Menggunakan Model Blended Learning di Kelas X IPS 1 MAN 1 Cilacap. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 139–154.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.148>
- Putranti, N. (2023). Pemanfaatan Blended Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Google Spreadsheet pada Bimbingan Teknologi Informatika dan Komunikasi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 98–112.
<https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5067>
- Rohani, R., Ahmad, M., Lubis, I. S., & Nasution, D. P. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. In *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* (Vol. 11, Issue 1). repository.iainpalopo.ac.id.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4408>
- Rozak, A. (2021). Kebijakan Pendidikan Di Indonesia. *Alim | Journal of Islamic Education*, 3(2), 197208.
<https://doi.org/10.51275/alim.v3i2.218>
- Siahaan, D. S., Palilingan, V. R., & Liando, O. E. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Siswa SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(6), 896–905.
<https://doi.org/10.53682/edutik.v2i6.6453>
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Yayang, V., & Putri, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui PPT Interaktif dan Quiz Game Melalui Gamekit. *Prosiding Nasional*.
<http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/article/view/9025>