PENERAPAN MEDIAGIMKIT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI BAKTERI DI SMA

Sylvia Nurazizah[1], Nadiya Rahma[2], NisrinaAzahra[3], Rachma Jihan Fadilla, Muhammad Faiz Muharam, dan Sri Maryanti[4]

[1] Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 40191, Indonesia
sylvianurazizah347@gmail.com
[2] Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 40191, Indonesia
nadiyarahmaaa@gmail.com
[3] Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 40191, Indonesia
4 Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 40191, Indonesia

Diterbitkan tanggal: 15 Februari 2026

Abstrak Motivasi belajar peserta didik pada materi Bakteri di SMA sering menurun karena sifat materi yang abstrak dan metode pengajaran yang kurang menarik, sehingga penelitian ini penting untuk mengatasi masalah tersebut dengan menghadirkan inovasi digital berbasis permainan yang potensial meningkatkan keterlibatan siswa, yakni media Gimkit. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan media Gimkit terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi Bakteri di SMA. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain Pre- Eksperimental tipe One-Group Pretest-Posttest. Data didapatkan melalui instrumen angket motivasi belajar pra dan pasca pembelajaran, serta lembar observasi dan wawancara singkat yang dilakukan secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Gimkit meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada kategori sangat tinggi dengan perubahan signifikan tertinggi sebanyak 40% pada pernyataan nomor 6 dan 9. Perubahan signifikan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan motivasi dalam belajar setelah pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan interaksi positif selama aktivitas pembelajaran menggunakan Gimkit. Dengan demikian, penerapan media Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran pada materi Bakteri di SMA.

Kata Kunci: Bakteri, Biologi, Media Gimkit, Motivasi Belajar

Abstract *Students' learning motivation on Bacteria material in high school often decreases due to the abstract nature of the material and less interesting teaching methods, so this study is important to overcome this problem by presenting a game-based digital innovation that has the potential to increase student engagement, namely Gimkit media. This study aims to test the effect of implementing Gimkit media on increasing students' learning motivation on Bacteria material in high school. The study used a descriptive quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest type Pre- Experimental design. Data were obtained through pretest and posttest instruments, pre- and post-learning learning motivation questionnaires, as well as observation sheets and short interviews conducted systematically. The results showed that Gimkit media increased students' learning motivation in the high category with a percentage of 79%. This percentage indicates that most students experienced increased motivation in learning after gamification-based learning was implemented. Furthermore, there was an increase in conceptual understanding as measured by the N-Gain value and the results were in the moderate to high category. Observations also showed an increase in enthusiasm, active participation, and positive interactions during learning activities using Gimkit. Thus, the implementation of Gimkit media was able to increase student learning motivation while having a positive impact on the quality of learning on Bacteria material in high school.*

Keywords: Bacteria, Biology, Gimkit Media, Learning Motivation

Pendahuluan

Pembelajaran biologi pada era digital menuntut peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui penerapan metode yang inovatif dan interaktif agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Paradigma pembelajaran abad ke-21 tidak lagi berfokus pada sekadar transfer pengetahuan, tetapi menekankan pemberdayaan peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna, kolaboratif, dan menyenangkan (Damayanti & Zakaria, 2025). enggunaan media pembelajaran menjadi salah satu poin penting dalam motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung, untuk itu seorang guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dengan didukung media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Irwanto et al., 2021). Namun, fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan kondisi yang berbeda, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA 26 Bandung, khususnya pada kelas X menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi terutama pada materi bakteri yang sering dianggap abstrak dan sulit masih tergolong rendah, hal tersebut dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa interaktivitas yang memadai menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Irwan et al., 2019). Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi, semangat, serta hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Kondisi rendahnya motivasi belajar inilah yang mengarahkan pada urgensi pembahasan mengenai pentingnya motivasi belajar di kelas sebagai fondasi keberhasilan intervensi pembelajaran (Irwanto et al., 2021).

Motivasi belajar peserta didik memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran biologi, mengingat materi biologi seringkali bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konseptual yang mendalam. Ketika peserta didik termotivasi, mereka cenderung lebih aktif, fokus, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mampu mencapai pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep biologis (Sapitri & Fauziah, 2022). Adapun indikator motivasi belajar diantaranya: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan dalam belajar,

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dalam konteks pembelajaran sains, motivasi tidak hanya mendorong partisipasi, tetapi juga mempengaruhi ketekunan dan strategi kognitif yang digunakan peserta didik (Urhahne & Wijnia, 2023). Rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan keengganan belajar, ketidakpahaman materi, bahkan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam upaya mendorong meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Perkembangan teknologi digital mendorong guru untuk terus mencari media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Salah satu media yang mulai banyak digunakan adalah Gimkit, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang menawarkan tantangan, poin, serta umpan balik langsung. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa desain permainan pada Gimkit dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan pada pembelajaran sejarah, di mana penggunaan Gimkit membantu peserta didik lebih fokus dan turut berdampak pada peningkatan hasil belajar (Agustina et al., 2024). Selain itu, pendekatan gamifikasi yang ditawarkan Gimkit dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif namun tetap menyenangkan. Penelitian lain menunjukkan bahwa fitur interaktif yang dimiliki Gimkit dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, terutama karena peserta didik merasa lebih tertantang untuk mengerjakan soal dan berkompetisi secara sehat (Afkarina & FH, 2025). Dengan dukungan temuan-temuan tersebut, pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran digital dapat dipandang sebagai inovasi yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, serta membantu peserta didik memahami materi bakteri yang bersifat abstrak dan sulit melalui penyajian konsep secara interaktif dan menyenangkan.

Materi bakteri merupakan salah satu konsep dasar dalam biologi yang penting dipahami peserta didik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, mulai dari peran bakteri dalam ekosistem hingga isu kesehatan seperti resistensi antimikroba (WHO, 2023). Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan memahami materi mikrobiologi karena sifatnya yang abstrak serta kurangnya media pembelajaran yang menarik (Agustina & Trimulyono, 2020). Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Gimkit

terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan fokus belajar peserta didik melalui pendekatan game-based learning yang kompetitif dan menyenangkan (Mustofa et al., 2025). Pembelajaran materi bakteri dengan bantuan Gimkit juga dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret karena peserta didik dapat belajar melalui kuis interaktif, tantangan kelompok, dan mekanik permainan yang meningkatkan keterlibatan.

Sejalan dengan pentingnya peran gamifikasi tersebut, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan peran pemanfaatan media gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan serta pemahaman peserta didik pada mata pelajaran biologi. Seperti hasil penelitian yang dilaporkan oleh Alzahra et al., (2025), bahwa penggunaan media Gimkit menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar peserta didik di SMP Negeri 92 Jakarta. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Marcelli, (2024), di MAN 1 Indramayu, menyatakan bahwa model pembelajaran *Game Based Learn*ing efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran biologi dengan rata-rata skor motivasi belajar mencapai kategori baik (78%). Selain itu, penelitian serupa dilakukan oleh Wulan & Lutfi, (2025) mengenai penerapan Gimkit pada mata pelajaran IPA Biologi di X SMA Negeri 1 Kadugede, hasilnya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 26,55% setelah penggunaan Gimkit dan adanya respon positif dari penerapan media tersebut.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media Gimkit dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi bakteri di SMA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran biologi serta menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan berdaya tarik tinggi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode pre eksperimental tipe *One-Group Pretest-Posttest* untuk menilai dampak perlakuan terhadap hasil dalam situasi yang terkontrol. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, karena data numerik memungkinkan analisis statistik yang objektif untuk mengukur peningkatan motivasi belajar setelah penggunaan media Gimkit (Sugiyono, 2024). Data utama diperoleh dari sumber primer, yaitu hasil tes peserta didik di lokasi penelitian. Data primer berfungsi sebagai sumber data langsung yang dikumpulkan oleh peneliti di lapangan (Sugiyono, 2018). Pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar pra (sebelum) dan pasca (setelah) penelitian, yang diberikan secara sistematis kepada peserta didik. Data primer yang terkumpul inilah yang menjadi dasar untuk digunakan dalam mengukur peningkatan motivasi belajar perserta didik setelah pembelajaran menggunakan media Gimkit.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 26 Bandung pada bulan Oktober–November 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMAN 26 Bandung yang berjumlah 42 orang. Populasi dipahami sebagai keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus penelitian untuk dianalisis serta dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2013). Dari populasi tersebut, sampel ditentukan secara purposif, yaitu satu kelas yang dianggap dapat mewakili, yaitu kelas X1. Pemilihan kelas ini mempertimbangkan kemudahan koordinasi, kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital, serta kesesuaian dengan jadwal mengajar peneliti.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas tiga jenis, yaitu (1) lembar observasi yang dilengkapi wawancara singkat (2) angket motivasi belajar dalam bentuk respons sederhana. Lembar observasi digunakan selama pembelajaran untuk mencatat keterlibatan peserta didik, seperti antusiasme, partisipasi dalam game, interaksi dengan teman, dan fokus selama kegiatan (Sugiyono, 2018). Data ini diperoleh melalui wawancara singkat kepada beberapa peserta didik yang dipilih secara acak guna memperoleh gambaran kualitatif tentang pengalaman mereka (Amri, 2016). Angket motivasi belajar diberikan sebelum (*pra*) dan setelah (*pasca*) pembelajaran, dengan format respons biner yaitu hanya memilih antara “ya” atau “tidak” untuk menangkap perubahan sikap awal

peserta didik terhadap pembelajaran biologi sebelum dan setelah penggunaan Gimkit (Fitria, 2022). Pendekatan respons sederhana ini sejalan dengan praktik pengukuran motivasi awal dalam konteks gamifikasi yang menekankan kejelasan dan aksesibilitas instrumen (Hanifah & Hafidz, 2025). Kedua instrumen ini dirancang secara sederhana namun tetap relevan dengan fokus penelitian, yaitu mengungkap kegunaan media Gimkit terhadap peningkatan motivasi peserta didik pada materi bakteri di SMA.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Tahap persiapan meliputi penyusunan instrumen penelitian, yaitu lembar observasi yang dilengkapi pedoman wawancara singkat, serta angket motivasi belajar pra dan pasca pembelajaran, sekaligus menyiapkan materi bakteri berbasis media Gimkit. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan diawali dengan pemberian angket motivasi pra pembelajaran kepada peserta didik kelas X, kemudian dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan Gimkit. Selama pembelajaran berlangsung, observasi dilakukan untuk mencatat antusiasme, partisipasi, serta interaksi peserta didik, dan dilengkapi dengan wawancara singkat kepada beberapa peserta didik terpilih guna memperkuat data. Setelah kegiatan belajar selesai, angket motivasi pasca pembelajaran diberikan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik. Seluruh data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menggambarkan pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap motivasi peserta didik pada materi bakteri.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan bantuan perangkat lunak Microsoft Excel. Analisis data dilakukan terhadap instrumen angket motivasi belajar pra dan pasca, lembar observasi, serta wawancara. Data yang diperoleh dari hasil angket motivasi belajar peserta didik dan lembar observasi wawancara dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase tiap indikator untuk mengetahui tingkat motivasi, keterlibatan, dan persepsi peserta didik terhadap media Gimkit dalam pembelajaran di kelas. Hasil analisis deskriptif ini kemudian diinterpretasikan dengan kriteria pada kategori motivasi oleh Palupi et al., (2020) sebagai berikut:

Presentase Hasil Motivasi Belajar	Kategori
$80 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi
$66 \leq X \leq 80$	Tinggi
$56 \leq X \leq 66$	Sedang
$40 \leq X \leq 56$	Rendah
≤ 40	Sangat Rendah

Tabel 1. Kriteria motivasi belajar

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran berbasis gamifikasi melalui media Gimkit dapat menjadi solusi yang efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada materi bakteri di SMA. Dalam Gimkit, guru dapat membuat "kit" atau kumpulan soal yang ditampilkan dalam format permainan. Selain itu, Gimkit sudah dilengkapi dengan mekanisme poin, tantangan, dan umpan balik. Platform ini akan menarik ketertarikan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kuis secara kompetitif sekaligus reflektif, sehingga lebih menarik dibanding asesmen tradisional (Fadilla & Nurfadhilah, 2022).

Pembelajaran berbasis gamifikasi akan membawa peserta didik ke dalam suasana yang menyenangkan, sehingga materi dapat lebih dipahami, dan mencegah kejenuhan selama berlangsungnya proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil temuan Septianing et al., (2024) pada penelitiannya menyatakan bahwa penerimaan informasi peserta didik lebih pesat ketika pembelajaran disajikan dengan aktivitas bermain. Menurut Rahman, (2021), pembelajaran akan menjadi efektif jika peserta didik memiliki motivasi belajar dan motivasi tersebut akan tumbuh dari adanya kreativitas guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Setelah dilakukan penelitian dengan pemberian perlakuan pembelajaran berbasis gamifikasi melalui media Gimkit untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 2. Data responden motivasi belajar peserta didik

No	Pernyataan	Nilai		Keterangan (Pasca)
		Pra	Pasca	
1.	Saya merasa tertantang untuk memahami berbagai peranan bakteri dalam kehidupan sehari-hari.	52%	81%	Sangat Tinggi
2.	Saya ingin dapat menjelaskan contoh peranan bakteri yang menguntungkan dan merugikan dengan benar.	48%	71%	Tinggi
3.	Saya merasa perlu mempelajari peranan bakteri karena materi ini sangat dekat dengan kehidupan saya.	62%	76%	Tinggi
4.	Saya ingin mempelajari peranan bakteri karena berkaitan dengan cita-cita saya di bidang kesehatan, pangan, atau lingkungan.	69%	81%	Sangat Tinggi
5.	Saya ingin mempelajarai peranan bakteri karena berkaitan dengan cita-cita saya di bidang kesehatan, pangan, atau lingkungan.	38%	67%	Tinggi
6.	Saya percaya bahwa memahami peranan bakteri dapat membantu saya mencapai tujuan pendidikan di masa depan.	43%	83%	Sangat Tinggi
7.	Saya merasa bangga ketika dapat menjawab pertanyaan tentang peranan bakteri dengan benar.	43%	74%	Tinggi

8.	Saya semakin semangat belajar peranan bakteri ketika mendapat pujian atau nilai baik dari guru.	76%	86%	Sangat Tinggi
9.	Saya lebih tertarik mempelajari peranan bakteri ketika pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran Gimkit karena kegiatan tersebut membuat saya lebih aktif dan bersemangat.	45%	86%	Sangat Tinggi
10.	Saya merasa lebih mudah memahami peranan bakteri ketika suasana kelas kondusif dan penjelasan guru mudah dimengerti	76%	88%	Sangat Tinggi
	RATA-RATA	55%	79%	



Gambar 1. Diagram persentase motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan hasil analisis data angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media Gimkit, terlihat bahwa media gamifikasi ini memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan motivasi belajar pada materi peranan bakteri. Secara keseluruhan, rata-rata skor motivasi peserta didik meningkat dari kategori rendah menuju tinggi, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Gimkit berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa (Wibawa et al., 2021). Hal ini tercermin dari data responden angket motivasi pada Tabel 2, di mana sebagian besar pernyataan (nomor 1, 4, 6, 8, 9, dan 10) berada pada kategori "Sangat Tinggi", sementara empat pernyataan lainnya (nomor 2, 3, 5, dan 7) berada pada kategori "Tinggi".

Pada pernyataan indikator yang berada pada kategori **s**angat tinggi, yaitu pernyataan nomor 1, 4, 6, 8, 9, dan 10, peserta didik menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik memahami peranan bakteri, lebih termotivasi mempelajari materi, serta semakin yakin dapat memahami peranan bakteri di masa depan. Peningkatan terbesar juga terlihat pada pernyataan nomor 9 dan 6 yakni meningkat sebanyak 40%, di mana peserta didik menunjukkan lonjakan motivasi dan kepercayaan diri yang sangat tinggi terhadap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi digital seperti Gimkit dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran, karena menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan umpan balik instan (Zainuddin et al., 2020).

Sementara itu, indikator lainnya berada pada kategori tinggi, yaitu pernyataan nomor 2, 3, 5, dan 7. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun motivasi pada indikator tersebut tidak setinggi kategori sebelumnya, siswa tetap menunjukkan peningkatan positif, khususnya dalam aspek kemampuan menjelaskan materi, persepsi relevansi materi bakteri dalam kehidupan sehari-hari, serta rasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dengan benar melalui permainan. Peningkatan kategori tinggi ini mengindikasikan bahwa Gimkit juga mendukung aspek emosional dan kognitif

siswa, meskipun peningkatannya tidak sebesar indikator yang masuk kategori sangat tinggi (Sailer & Homner, 2020).

Dengan demikian, penerapan media Gimkit terbukti efektif sebagai media gamifikasi yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi bakteri di SMA, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan interaktif sehingga meningkatkan antusiasme peserta didik, memperkuat keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, serta mendorong mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam (Sakdah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan temuan Islam et al., (2024)yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk memahami materi lebih mendalam.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran Gimkit terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Gimkit lebih efektif dibandingkan sebelum adanya pembelajaran berbasis gamifikasi diterapkan. Adapun berdasarkan hasil angket motivasi peserta didik, secara keseluruhan, kategori sangat tinggi terdapat pada pernyataan nomor 1, 4, 6, 8, 9, dan 10, kategori tinggi pada pernyataan nomor 2, 3, 5, dan 7, serta perubahan signifikan motivasi belajar peserta didik berada pada kategori sangat tinggi pada pernyataan 6 dan 9. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media Gimkit dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian lanjutan dianjurkan untuk mengkaji efektivitas Gimkit dalam penggunaan jangka panjang serta penerapannya pada berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Melalui pengembangan tersebut, Gimkit berpotensi menjadi media inovatif yang berkesinambungan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara menyeluruh.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian dengan judul “Penerapan Media Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Bakteri di SMA” dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih juga kepada dosen pengampu Mata Kuliah Pengembangan TIK Ibu Sri maryanti, dan panitia SENCO yang telah membimbing kami sehingga jurnal penelitian ini dapat diselesaikan.

Daftar Pustaka

Afkarina, I., & FH, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal PETISI*, *06*(02), 135–142.

Agustina, F. D., & Trimulyono, G. (2020). Validitas LKPD Berbasis Literasi Sains untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Bakteri Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, *9*, 466–475.

Agustina, T., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*, 1475–1484. https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766

Alzahra, S., Safitri, D., & Sujarwo. (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.

Amri. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Afektif pada Mata Pelajaran Biologi di SMA. *Jurnal Biotek*, *4*(36), 52–69.

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

Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, *19*(1), 33–43. https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778

Fitria, T. N. (2022). The impact of gamification on students' motivation : A Systematic Literature

Review. *LingTera*, *9*(2), 47–61. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/lt.v9i2.56616

Hanifah, M., & Hafidz. (2025). Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Comprehensive Science*, *4*(7), 2230–2236.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot ! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA : Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 95–104. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866

Irwanto, I., Permata, E., Irwani, I., & Marliah, M. (2021). Implementasi Multimedia Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMAN 5 Bajo. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, *16*(1), 2527–4562.

Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., & Juwita, J. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, *10*(3), 619–628. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

Marcelli, A. (2024). Penerapan Game Based Learning Dalam Pembelajaran Biologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding SEMNAS Matematika Dan Sains FKIP Universitas Wiralodra*.

Mustofa, A., Hastuti, U. S., & Susanto, H. (2025). Microbiology literacy and its influence on knowledge, perceptions and community attitudes. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, *18*(1), 126–137.

Palupi, M. T., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2020). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik dalam dengan Metode Discovery Learning Berbantuan LKPD Di Kelas IV SD Kanisius Beji Tahun 2020/2021. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1–10.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana*

Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" Pembelajaran Di Era 5.0, 265–276.

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

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(1), 487–497.

Sapitri, E., & Fauziah, N. (2022). Jurnal Eduscience (JES) Desember , Tahun 2022 Submit : 02 November 2022 Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMAN 1 Pinggir Kabupaten Bengkalis This research is correlation research . This study aims to determine the rela. *Jurnal Eduscience (JES)*, *9*(3), 830–837. https://doi.org/https://doi.org/10.29403/jes.v9i3.3481

Septianing, I., Melati, L., Deo, N. C., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 94–103. https://doi.org/10.30870/BIODIDAKTIKA.V16I1.10738

Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta,.

Sugiyono. (2024). *Statistik untuk Penelitian*. ALFABETA.

Urhahne, D., & Wijnia, L. (2023). Theories of Motivation in Education : an Integrative. *Educational Psychology Review*, *35*(45), 1–35. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09767-9

Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, *3*(1), 17–22.

Wulan, W. S., & Lutfi, A. F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran IPA Biologi di SMA Negeri 1 Kadugede. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(5), 8105–8111. https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4004

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