

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
BELAJAR SISWA FASE F SMAN 12 KOTA JAMBI**

Ortawita Andesta¹, Arpizal², Nurmala Sari³

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jambi

1oktawitaandesta@gmail.com, 2arpizal.fkip@unja.ac.id,

3nurmalasari@unja.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by students' low learning comprehension in Economics, particularly on taxation material, at SMA Negeri 12 Kota Jambi, as well as the use of conventional learning media that made the learning process less interactive and engaging. Therefore, this study aimed to develop Gimkit-based learning media, examine its feasibility, and determine its effectiveness in improving students' learning comprehension. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SMA Negeri 12 Kota Jambi. Data were collected through media expert and material expert validation sheets, as well as students' learning comprehension tests using a one-group Pre-Test and Post-Test design. The validation data were analyzed using descriptive quantitative analysis, while the effectiveness data were analyzed using the N-Gain score. The results showed that the Gimkit-based learning media was highly feasible, obtaining validation scores of 98.75% from the media expert and 87.50% from the material expert. Students' average score increased from 58.37 in the Pre-Test to 91.49 in the post-test, with an N-Gain score of 0.79 in the high category. These findings indicate that Gimkit-based learning media is both feasible and effective in improving students' learning comprehension of taxation material while promoting a more interactive and enjoyable learning experience.

Keywords: Gimkit, learning media, learning comprehension, taxation, ADDIE model..

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi perpajakan, di SMA Negeri 12 Kota Jambi serta penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Gimkit*, menguji kelayakan, dan mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,*

dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 12 Kota Jambi. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta tes pemahaman belajar peserta didik menggunakan desain *one-group Pre-Test and post-test*. Data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan media, sedangkan data hasil tes dianalisis menggunakan skor *N-Gain* untuk mengetahui keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* memperoleh persentase validasi sebesar 98,75% dari ahli media dan 87,50% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 58,37 pada *Pre-Test* menjadi 91,49 pada *Post-Test* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,79 berkategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi perpajakan serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata Kunci: media pembelajaran, *Gimkit*, pemahaman belajar, perpajakan, *ADDIE*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan proses belajar lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Pangestuti et al., 2024). Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar peserta didik lebih aktif membangun pengetahuan serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Sudarti, 2019). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur

multimedia dan gamifikasi sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik (Diana et al., 2022).

Namun, pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA, khususnya pada materi perpajakan, masih didominasi oleh metode konvensional sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan memahami materi (Khotimah & Ratnawuri, 2021). Hasil observasi di SMA Negeri 12 Kota Jambi menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung, seperti LCD proyektor, akses internet, dan sebagian besar peserta didik telah memiliki *smartphone*. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran belum optimal karena guru masih mengandalkan buku paket dan LKPD. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh masih adanya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 95% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan memanfaatkan teknologi.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Gimkit*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyampaikan materi sekaligus melakukan evaluasi melalui kuis interaktif dengan umpan balik secara langsung (*real-time feedback*) (Habibi & Jasiah, 2025). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Gimkit* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik (Habibi, 2025; Saputeri et al., 2025; Agustina et al., 2024). Namun, pengembangan media *Gimkit* pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi perpajakan Fase F di SMA, masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media

pembelajaran berbasis *Gimkit* pada materi perpajakan, menguji kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang inovatif bagi guru serta mendukung terciptanya pembelajaran Ekonomi yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Gimkit* serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang dikemukakan oleh William Lee (2004), yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 12 Kota Jambi dengan subjek penelitian peserta didik Fase F. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan 15 peserta didik dan uji lapangan yang melibatkan 35 peserta didik. Desain uji coba yang digunakan adalah one-group *Pre-Test* dan post-test, yaitu peserta didik diberikan *Pre-Test* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Gimkit* dan *Post-Test* setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respons peserta didik, serta soal *Pre-Test* dan post-test. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi dan tes pemahaman belajar.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Kelayakan media ditentukan berdasarkan persentase hasil validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan keefektifan media dianalisis menggunakan skor *N-Gain*

berdasarkan selisih nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Gimkit*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Pengembangan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Hasil analisis menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD proyektor, akses internet, dan *smartphone* yang dimiliki sebagian besar peserta didik. Namun, proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi perpajakan. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 95% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap design dilakukan dengan menyusun materi, kisi-kisi soal, alur permainan, serta rancangan tampilan media yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran materi perpajakan.

Tahap *development* (Pengembangan)

Pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan platform *Gimkit* Creative yang terdapat 3 *Maps* dan dilengkapi materi, kuis interaktif, sistem skor, serta *real-time feedback*. Produk yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media dengan *score* sebesar 98,75% kategori Sangat Layak dan ahli materi dengan *score* 87,50% Kategori sangat Layak sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.



Gambar 1. Tampilan *maps* 1 Tanah Gersang.



Gambar 2. Tampilan *maps* 2 Perkotaan.



Gambar 3. Tampilan *maps* 3 Last Ice.

Tahap *implementation* (Implementasi)

Pada tahap *implementation*, media pembelajaran berbasis *Gimkit* diujicobakan kepada peserta didik melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan 15 peserta didik dan uji lapangan yang melibatkan 35 peserta didik. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan angka 90,5% yang di peroleh dari uji kelompok kecil, persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media serta mengukur keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Uji Kelompok besar Berdasarkan hasil analisis angket respons peserta didik pada uji coba kelompok besar, media pembelajaran berbasis *Gimkit* di kembangkan dengan 10 item pertanyaan kepada 35 siswa. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan angka 86,29% yang di

peroleh dari uji kelompok Besar , persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat layak

Tahap *evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *Gimkit* yang telah dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi perpajakan. Evaluasi dilakukan melalui pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test* kepada peserta didik Fase F F7. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* kemudian dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Gimkit*.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, diketahui bahwa rata-rata nilai *Pre-Test* peserta didik sebesar 58,37. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Gimkit* pada materi perpajakan, dilakukan *Post-Test* dan diperoleh rata-rata nilai sebesar 91,49. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan

Tabel 1 Pretes, Postes dan *N-Gain* pemahaman belajar Siswa Fase F SMA N 12 Kota Jambi

N	N-Gain					
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		<i>N-Gain</i>	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
3	58,	21,	91,	27,	0,4	0,7
5	37	25	45	47	25	9

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata nilai *Pre-Test* peserta didik sebesar 58,37 dengan standar deviasi 21,25, sedangkan rata-rata nilai *Post-Test* meningkat menjadi 91,49 dengan standar deviasi 27,47. Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan rata-rata sebesar 0,79 dengan standar deviasi 0,25, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi perpajakan.

Berdasarkan kategori *N-Gain*, sebanyak 77,14% peserta didik memperoleh peningkatan dalam kategori tinggi dan 22,85% peserta didik berada pada kategori sedang. Tidak terdapat peserta didik yang memperoleh kategori rendah.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi perpajakan dengan lebih baik. Penyajian materi yang dipadukan dengan unsur permainan (Game-

based learning) membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menjawab soal dan memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Gimkit* dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi perpajakan Fase F

Pembahasan

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian Dewi (2025) serta Sarah dan Alwi (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis *Gimkit* yang valid dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh William Lee (2004), bahwa setiap tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, dilaksanakan secara sistematis dan saling berkaitan sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Dengan demikian, penerapan model ADDIE dalam

penelitian ini mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis *Gimkit* yang layak dan efektif untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik pada materi perpajakan.

Validasi Produk

Hasil validasi ahli media sebesar 98,75% dan ahli materi sebesar 87,50% menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* berada pada kategori sangat layak. Temuan ini sejalan dengan Teori Belajar Multimedia Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan interaksi visual sehingga membantu peserta didik memproses informasi secara optimal. Penyajian materi perpajakan melalui kuis interaktif, tampilan visual, dan umpan balik langsung pada *Gimkit* mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Uji Coba Produk

Peningkatan nilai rata-rata *Pre-Test* dari 58,37 menjadi 91,49 pada *Post-Test* dengan nilai *N-Gain* 0,79 kategori tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Gimkit* efektif meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan

teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar, interaksi, dan keterlibatan peserta didik. Melalui aktivitas kuis, diskusi, dan umpan balik real-time pada *Gimkit*, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman konsep perpajakan secara mandiri dan kolaboratif.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis *Gimkit* pada materi perpajakan Fase F menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media (98,75%) dan ahli materi (87,50%), serta praktis digunakan berdasarkan hasil uji kelompok kecil (90,5%) dan uji lapangan (86,29%). Selain itu, media terbukti efektif meningkatkan pemahaman belajar peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari 58,37 pada *Pre-Test* menjadi 91,49 pada *Post-Test* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,79 (kategori tinggi). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Gimkit* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

interaktif pada materi perpajakan. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media ini pada materi atau mata pelajaran lain serta menguji efektivitasnya dengan membandingkan *Gimkit* terhadap media pembelajaran digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024c). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform *Gimkit* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(4), 1475–1484.
<https://doi.org/10.53299/Jppi.V4i4.766>
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Jpdsh Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2).
- Dewi, P. (2025). Development Of Media-Based *Gimkit* For Learning Pancasila Education In Sixth Grade Elementary School. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 532– 543.
<https://doi.org/10.22437/Gentala.V4i1>
- Pangestuti, S. M., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2024). Peran Perkembangan Teknologi Dalam Dunia Pendidikan Era Industry 4.0 Dan Society 5.0 Di Indonesia.

Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 2(9), 466–470.

Saputeri, A., Aisya, N., Suriansyah, A., & Maimunah. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Gimkit* Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri, 11, 2614–2722

Sarah, P., & Alwi, N. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Gimkit* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Di Kota Bukittinggi. Jurnal Pendidikan Tambusai, 9, 13191–13198.

Artikel in Press :

Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, 11 Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.