

Efektifitas Penggunaan Gimkit Sebagai E-Assesment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA

Nadya Wiguna Shafira^{1*}, Dessi Susanti²

^{1*,2}Departemen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 28, 2026

Accepted Mar 28, 2026

Published Online Apr 09, 2026

Keywords:

E-Assesment

Gamifikasi

Gimkit

Hasil Belajar

ABSTRACT

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran, karena asesmen konvensional dinilai kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan Gimkit sebagai e-assesment berbasis gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen tipe pre-test-post-test control group. Sampel ditentukan melalui teknik cluster random sampling, melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional, masing-masing berjumlah 30 siswa. Data dikumpulkan melalui tes objektif dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, uji t, serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,05$), dengan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,31 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,21 (kategori rendah). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai e-assesment lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa integrasi gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat peran e-assesment berbasis gamifikasi dalam meningkatkan capaian pembelajaran, dengan kebaruan pada konteks pembelajaran Ekonomi di SMA melalui pendekatan komparatif.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Nadya Wiguna Shafira,

Departemen Pendidikan Ekonomi,

Fakultas Ekonomi dan Bisnis,

Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia,

Jalan Prof. Dr. Hamka Kompleks UNP, Air Tawar Padang-25131, Indonesia

Email: nadyawigunashafira@gmail.com

How to cite: Shafira, N. W., & Susanti, D. (2026). Efektifitas Penggunaan Gimkit Sebagai E-Assesment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 322–332. <https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4786>

Efektivitas Penggunaan Gimkit Sebagai E-Assesment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA

1. Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan telah mendorong perubahan signifikan dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi tidak lagi bersifat pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan untuk mendukung pembelajaran modern yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, kemampuan kerjasama, serta kreativitas (Jannah et al., 2020). Dalam konteks tersebut, evaluasi pembelajaran tidak hanya sebagai alat penilaian capaian pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai elemen integral dalam instruksi kelas yang mampu mengakselerasi partisipasi aktif sekaligus menstimulasi motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, keberhasilan evaluasi pembelajaran juga sangat ditentukan oleh capaian hasil belajar siswa sebagai indikator utama efektivitas pembelajaran.

Capaian pembelajaran merupakan tolak ukur utama keberhasilan proses pembelajaran, karena mampu menggambarkan tingkat ketercapaian kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran (Alyasin et al., 2023; Winch, 2023). Evaluasi yang efektif memungkinkan guru memperoleh informasi akurat mengenai pencapaian siswa sekaligus menjadi dasar perbaikan strategi pembelajaran (Susanto, 2016). Namun demikian, praktik asesmen di sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional berbasis tes tertulis. Model ini cenderung bersifat satu arah, memerlukan waktu koreksi yang relatif lama, serta kurang memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa (Dimiyati & Mudjiono, 2019). Selain itu, asesmen berbasis kertas dinilai kurang efisien dan kurang menarik sehingga berpotensi menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi (Lestari & Ulfa, 2022). Keterbatasan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Dalam satu dekade terakhir, berbagai penelitian menunjukkan bahwa asesmen berbasis teknologi menjadi alternatif yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pendidikan digital (Mindarta, 2025). E-assessment memanfaatkan teknologi dalam perancangan, pelaksanaan, dan pengolahan hasil evaluasi sehingga memungkinkan pemberian umpan balik secara real-time serta meningkatkan efisiensi penilaian (Ashari et al., 2023; Panyahuti & Yadi, 2022). Penelitian Sahidu et al. (2020) menemukan bahwa e-assessment mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena menyediakan umpan balik langsung yang membantu proses refleksi belajar. Selain itu, integrasi gamifikasi dalam e-assessment terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui suasana kompetitif dan interaktif (Permana et al., 2024). Salah satu implementasi konkret dari e-assessment berbasis gamifikasi yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran adalah platform Gimkit.

Salah satu platform gamifikasi yang berkembang sebagai media evaluasi adalah Gimkit. Gimkit merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dalam format kompetitif dengan sistem skor otomatis. Penelitian Avşar et al. (2023) menyatakan bahwa penerapan Gimkit meningkatkan hasil belajar mahasiswa keperawatan secara signifikan. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Damayanti dan Zakaria (2025), Yustikadewi dan Saputro (2024), serta Agustina et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi melalui Gimkit berdampak positif terhadap capaian belajar siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek motivasi dan partisipasi, sehingga pengaruhnya terhadap hasil belajar secara komprehensif belum banyak dikaji secara sistematis.

Walaupun Gimkit kian banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran,

penerapannya cenderung difokuskan pada aspek peningkatan partisipasi dan motivasi siswa. Namun demikian, bukti empiris yang menguji pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain penelitian yang terstruktur dan komparatif masih terbatas. Kondisi ini berpotensi menimbulkan asumsi efektivitas yang tidak sepenuhnya didukung oleh bukti empiris. Kajian yang secara spesifik menguji efektivitas Gimkit sebagai e-assessment untuk mata pelajaran Ekonomi pada jenjang Sekolah Menengah Atas masih belum optimal. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung dilakukan pada tingkat pendidikan tinggi atau pada mata pelajaran non-Ekonomi. Misalnya, penelitian Sarigih et al. (2024) pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar, Andriana et al. (2024) pada pembelajaran IPA, serta Avşar et al. (2023) pada mahasiswa keperawatan. Selain itu, penelitian yang menggunakan desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol untuk membandingkan secara langsung efektivitas Gimkit dengan asesmen konvensional juga masih jarang dilakukan. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian yang jelas pada aspek konteks, jenjang pendidikan, dan pendekatan metodologis.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menguji efektivitas Gimkit sebagai e-assessment berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Ekonomi kelas XI melalui desain nonequivalent control group, sehingga memungkinkan analisis komparatif yang lebih mendalam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kesenjangan tersebut juga diperkuat oleh temuan empiris di lapangan. Landasan empiris studi ini ditemukan berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 4 Payakumbuh. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai Sumatif Tengah Semester siswa kelas XI sebesar 54,22 dan meningkat menjadi 68,34 pada Sumatif Akhir Semester. Meskipun terjadi peningkatan, peserta didik kebanyakan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 80, yang mengindikasikan bahwa capaian hasil belajar masih belum optimal. Faktor yang diindikasikan memiliki pengaruh terhadap permasalahan tersebut adalah penerapan asesmen yang masih bersifat konvensional serta kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses evaluasi.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi evaluasi pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan Gimkit sebagai e-assessment berbasis gamifikasi dipandang sebagai solusi yang relevan karena menyediakan umpan balik langsung, sistem penilaian otomatis, serta suasana evaluasi yang kompetitif dan interaktif. Pendekatan ini diproyeksikan dapat memperkuat motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses asesmen, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan capaian pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat keberhasilan implementasi Gimkit sebagai e-assessment dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi. Secara khusus, penelitian ini membandingkan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menerapkan Gimkit dan kelas yang menggunakan metode asesmen konvensional. Hasil temuan studi ini diharapkan memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan kajian e-assessment berbasis gamifikasi serta menjadi referensi praktis bagi guru dalam merancang sistem evaluasi yang inovatif dan selaras dengan karakteristik peserta didik di era digital.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *Pre-Test-Post-Test Control Group Design*. Pemilihan desain ini didasarkan pada tidak dilakukannya proses randomisasi terhadap subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah terbentuk sebelumnya. Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan Gimkit sebagai *E-Assessment* dan kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional dalam bentuk tes tertulis. Kedua

kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang Sekolah Menengah Atas di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Payakumbuh pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Fase F. Adapun sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* untuk memastikan kesetaraan karakteristik akademik antar kelompok. Berdasarkan teknik tersebut, kelas XI F6 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F9 sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada kesamaan tingkat kemampuan akademik awal peserta didik, yang tercermin dari nilai rata-rata yang relatif sebanding serta capaian hasil belajar yang masih lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator kompetensi pada materi Ekonomi yang diajarkan. Instrumen ini digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas isi oleh para ahli, sedangkan reliabilitas dihitung menggunakan rumus *KR-20* dan menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel. Selain itu, dilakukan analisis daya pembeda, indeks kesukaran, serta efektivitas pengecoh untuk memastikan kualitas instrumen sebagai alat ukur yang baik.

Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan Gimkit sebagai *E-Assessment*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Gimkit ditetapkan dalam evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas eksperimen selama proses perlakuan, sedangkan hasil belajar siswa diukur melalui skor *pre-test* dan *post test* pada ranah kognitif.

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan *pre-test* untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dan ketiga, kelas eksperimen memanfaatkan Gimkit sebagai media *e-assessment* dalam evaluasi pembelajaran, sedangkan kelas kontrol menggunakan asesmen konvensional. Setelah pemberian perlakuan, pada pertemuan keempat kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengidentifikasi perbedaan peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics Versi 31*. Prosedur analisis diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Tahap selanjutnya dilakukan *uji independent samples t-test* untuk mengidentifikasi perbedaan signifikansi peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, perhitungan *N-Gain* digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik pada masing-masing kelompok dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Score\ Posttest - Score\ Pretest}{Score\ Max - Score\ Pretest}$$

Tabel 1. Interpretasi *N-Gain* Score

N-Gain	Kriteria
$g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Gimkit sebagai media *E-Assessment* dibandingkan dengan asesmen konvensional. Sejalan dengan tujuan tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan Gimkit dan siswa yang tidak menggunakan Gimkit.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat pertemuan, yang diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pertemuan berikutnya diisi dengan proses pembelajaran menggunakan Gimkit pada kelas eksperimen dan asesmen konvensional pada kelas kontrol. Selanjutnya, *post-test* diberikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Analisis Deskriptif

Berikut ialah hasil tes yang diberikan oleh peneliti sebagai evaluasi terhadap pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran ekonomi pada kelompok siswa kelas eksperimen ataupun kelas kontrol, yang diukur sebelum maupun sesudah diterapkan perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran (Lihat Tabel 2):

Tabel 2. Analisis Deskriptif Pre Test dan Post Test

Kelas	N	Pre Test				Post Test			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean	SD
Eksperimen	30	80	24	45.07	13.5	82	38	59.53	10.2
Kontrol	30	70	30	58.83	10.7	80	35	67.17	10

Temuan analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen sebesar 45,07, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58,83. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas masih tergolong rendah, di mana hanya satu peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 80.

Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai post-test pada kelas eksperimen yang menerapkan Gimkit sebagai media e-assessment meningkat menjadi 59,53, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan asesmen konvensional meningkat menjadi 67,17. Data ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas.

Secara deskriptif, temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan Gimkit sebagai media e-assessment lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan asesmen konvensional. Hal ini didukung oleh adanya umpan balik langsung dalam Gimkit yang membantu siswa memperbaiki kesalahan, serta latihan soal berulang yang memperkuat pemahaman dan retensi materi, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Nilai *N-Gain Score*

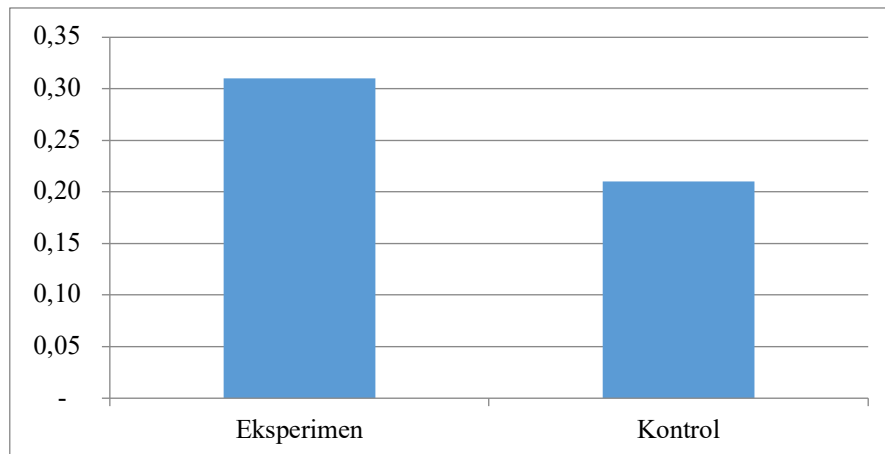
Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar peserta didik untuk kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol diukur menggunakan *N-Gain Score*. Hasilnya bisa dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Nilai *N-Gain Score*

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	30	30
Max	0,56	0,62
Min	0,06	0,00
Mean	0,31	0.21

Hasil pengolahan data *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) kelompok eksperimen sebesar 0,31 ($0,30 < g \leq 0,70$), yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 0,21 ($g \leq 0,30$), yang termasuk dalam kategori peningkatan rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa

penerapan Gimkit sebagai media e-assessment memberikan efek yang cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-Rata N-Gain Kelas Experimen dan Kelas Kontrol

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal, yang merupakan salah satu asumsi penting dalam berbagai metode statistik. Berikut disajikan hasil uji normalitas terhadap data hasil belajar:

Tabel 4. Uji Normalitas Hasil Belajar

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.156	30	.059	.966	30	.433
Kontrol	.135	30	.169	.913	30	.018

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Lilliefors dengan bantuan program SPSS karena jumlah sampel kurang dari 50. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05, dan tidak normal apabila nilai signifikansi (Sig) < 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas, seluruh data hasil belajar pre-test dan post-test pada kelompok kontrol maupun eksperimen menunjukkan nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki varians yang homogen. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh layak digunakan dalam uji hipotesis. Dengan demikian, uji prasyarat ini membantu memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan sehingga hasil uji hipotesis menjadi akurat dan valid. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Levene dengan bantuan program SPSS, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas Hasil Belajar

		<i>Levene</i>			
		<i>Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Based on Mean</i>	2.516	1	58	.118
Belajar	<i>Based on Median</i>	1.761	1	58	.190
	<i>Based on Median</i>	1.761	1	51.665	.190

<i>and with adjusted df</i>				
<i>Based on trimmed mean</i>	2.643	1	58	.109

Berdasarkan data pada tabel output uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi rata-rata hasil belajar lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji t (independent sample t-test) dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak; sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima. Hasil pengujian hipotesis tersebut disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test Peningkatan Hasil Belajar

		<i>t-test for Equality of Means</i>			
		t	df	<i>Significance</i>	
				<i>One-Sided p</i>	<i>Two-Sided p</i>
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	2.711	58	.004	.009
	<i>Equal variances not assumed</i>	2.711	52.842	.005	.009

Berdasarkan output pada tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada kolom Two-Sided sebesar < 0,009. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan Gimkit pada kelas eksperimen dan siswa yang belajar tanpa menggunakan Gimkit pada kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan Gimkit sebagai media e-assessment memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,31 yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,21 yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang mengonfirmasi bahwa penggunaan Gimkit sebagai e-assessment berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan konsep e-assessment yang menekankan pentingnya umpan balik instan dan interaktivitas dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan Gimkit memungkinkan siswa memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga mereka dapat mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman konsep. Kondisi ini juga mendukung teori hasil belajar yang menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi dapat meningkatkan pencapaian kognitif.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Avşar et al. (2023) yang menetapkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan menaikkan pencapaian hasil belajar siswa. Meskipun dilakukan di tingkat pendidikan yang berbeda, kesamaan hasil menunjukkan bahwa efektivitas Gimkit bersifat kontekstual luas dan tidak terbatas pada bidang studi tertentu. Selain itu, penelitian Sugiyati dan Syafryadin (2025) juga membuktikan bahwa penerapan Gimkit berdampak positif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik. Keselarasan ini memperkuat posisi Gimkit sebagai media *e-assessment* berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan capaian akademik.

Jika dibandingkan dengan penelitian dengan memanfaatkan platform gamifikasi lain,

yakni Kahoot Humaira dan Meilana (2024), Quizizz Wandari et al. (2026) dan Quizalize Putri dan Susanti (2025), hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan yang sama, yaitu bahwa integrasi unsur permainan dalam asesmen dapat meningkatkan motivasi, fokus, dan partisipasi siswa. Namun, penelitian ini memberikan kebaruan spesifik pada konteks pembelajaran Ekonomi di jenjang SMA, yang masih relatif terbatas dalam kajian sebelumnya. Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada motivasi dan partisipasi siswa, penelitian ini lebih menyoroti efektivitas Gimkit dalam meningkatkan hasil belajar dengan menguji secara langsung perbedaannya terhadap asesmen konvensional. Penelitian ini juga masih memiliki sejumlah keterbatasan. Pelaksanaannya hanya melibatkan jumlah sampel yang relatif terbatas dan dilakukan dalam waktu yang singkat, yakni empat kali pertemuan. Selain itu, fokus penelitian hanya pada mata pelajaran Ekonomi di satu sekolah, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan cakupan sampel yang lebih besar, durasi penelitian yang lebih panjang, serta mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil belajar.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung perspektif bahwa *e-assessment* berbasis gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar melalui mekanisme motivasional dan kognitif, seperti peningkatan atensi, keterlibatan, serta pemrosesan informasi yang lebih aktif. Secara praktis, temuan ini berdampak pada pandangan bahwa pendidik Ekonomi dapat memanfaatkan Gimkit sebagai alternatif asesmen yang lebih interaktif dan efisien dibandingkan asesmen konvensional berbasis kertas. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Gimkit juga mendukung pendidik dalam menyajikan umpan balik yang cepat dan akurat. Dengan demikian, temuan penelitian ini menekankan bahwa penggunaan Gimkit sebagai *e-assessment* merupakan strategi inovatif yang memberikan kontribusi yang bermakna terkait peningkatan hasil belajar peserta didik serta relevan pada kebutuhan pembelajaran kontemporer abad ke-21.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan temuan studi menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada capaian pembelajaran peserta didik antara penerapan *e-assesment* berbasis Gimkit dengan penerapan asesmen secara konvensional di SMA negeri 4 Payakumbuh. Perbedaan tersebut dilihat dari peningkatan (N-Gain) hasil belajar, dimana rata-rata N-Gain tercatat sejumlah 0,31 pada kelas eksperimen yang berada dalam kategori peningkatan sedang. Sementara itu, kelompok kontrol diperoleh rata-rata *N-Gain* sejumlah 0,21 yang berada pada kategori peningkatan rendah.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media *e-assessment* menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan asesmen konvensional. Studi ini berkontribusi terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital, khususnya dalam penerapan unsur gamifikasi untuk mendukung peningkatan capaian akademik. Di samping itu, aspek kebaruan penelitian ini terletak pada penekanannya terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat SMA melalui perbandingan langsung dengan metode asesmen konvensional, yang masih jarang dikaji dalam penelitian sebelumnya. Temuan penelitian ini memberikan sumbangan empiris bagi pengembangan praktik *e-assessment* berbasis gamifikasi serta memperkuat integrasi teknologi digital dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada jenjang sekolah menengah. Secara praktis, hasil ini dapat menjadi rujukan bagi guru dalam memilih media evaluasi yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga direkomendasikan untuk pendidik agar dapat memanfaatkan *e-assessment* berbasis Gimkit sebagai alternatif evaluasi pembelajaran karena

menunjukkan efektivitasnya lebih tinggi dibandingkan asesmen konvensional dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik di SMA Negeri 4 Payakumbuh. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan teknologi pembelajaran melalui penyediaan fasilitas yang memadai.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas subjek penelitian, baik dari segi mata pelajaran, tingkat pendidikan, juga pada untuk melibatkan cakupan sampel yang lebih besar, durasi penelitian yang lebih panjang, serta mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi hasil belajar. Upaya tersebut penting dilakukan untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif serta meningkatkan daya generalisasi hasil penelitian pada konteks yang lebih luas.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

6. Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama pada artikel ini. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

7. Pernyataan Ketersediaan Data

Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, N. W. S, atas permintaan yang wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). 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>
- Alyasin, A., Nasser, R., El Hajj, M., & Harb, H. (2023). Assessing Learning Outcomes in Higher Education: From Practice to Systematization. *TEM Journal*, 12(3), 159–1604. <https://doi.org/10.18421/TEM123-41>
- Andriana, E., Ruhayat, Y., & Nulhakim, L. (2024). The Influence Of Gimkit Innovative Learning Media On Student Learning Outcome. *Jurnal Profesi Keguruan*, 10, 1–13.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023). The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students. *Nurse Education in Practice*, 68(March), 1–4. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>
- Damayanti, A., & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. 6(5), 7795–7804.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Humaira, M., & Meilana, S. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran KAHOOT Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 818–827. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.1063>
- Jannah, M., Prasojo, L. D., & Jerusalem, M. A. (2020). Elementary School Teachers' Perceptions of Digital Technology Based Learning in the 21st Century: Promoting Digital Technology as the Proponent Learning Tools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru*

- MI, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6088>
- Lestari, N., & Ulfa, S. (2022). Jurnal Paedagogy. *Jurnal Paedagogy*, 9(1), 2022. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index>
- Mindarta, E. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Roblox Studio Pada Mata Pelajaran Chassis Otomotif Pada Siswa SMKN di Kota Malang. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 264–280. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i1.3046>
- Panyahuti, P., & Yadi, Y. (2022). Pengembangan Aplikasi E-Assessment Skill Programming berbasis Web. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 6(1), 78–87. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v6i1.5393>
- Permana, I. G. Y., Rismadewi, N. W. M., & Putra, N. C. A. (2024). Gamification in EFL Classroom: Results of Implementation and Teachers' Point of View. *Utamax : Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31849/utamax.v6i1.19297>
- Putri, I. A., & Susanti, D. (2025). Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pengguna Asesmen berbasis Gamifikasi Quizalize dan Asesmen Konvensional. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(12), 9. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i12.2025.9>
- Sahidu, H., Gunawan, G., Suranti, N. M. Y., Nisrina, N., & Imran, I. (2020). Effectiveness of Using E-assessment Model Toward Students Understanding in Mechanics Concept. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(2), 206–212. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i2.2277>
- Sarigih, C. N., Ridwanto, H., Lubis, A., & Eridho, A. (2024). Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri 067257 Medan Amplas. *Pendidikan Inovatif*, 6(3), 249.
- Sugiyati, & Syafradin. (2025). Indonesian Journal of Educational Development. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(1), 29–40.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Wandari, A., Mudrika, A., Pratiwi, W., Pauziah, A., & Nurkhasanah, S. (2026). Penerapan Gamifikasi Digital Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 85–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/jrip.v6i1.4036>
- Winch, C. (2023). Learning outcomes: The long goodbye: Vocational qualifications in the 21st century. *European Educational Research Journal*, 22(1), 20–38. <https://doi.org/10.1177/147490412111043669>
- Yustikadewi, R., & Saputro, E. R. (2024). The Effect of Using Gimkit on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 26–31. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.70872>

Biografi Penulis



Nadya Wiguna Shafira, is a student of Economic Education, Faculty of Economics and Business, Padang State University.

Email: nadyawigunashafiraa@gmail.com



Dessi Susanti is a lecturer in Economic Education at the Faculty of Economics and Business, Padang State University.

Email: dessisusanti@fe.unp.ac.id