

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUKASI GIMKIT*  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII  
MTS NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R  
Oleh:  
SOFIYATUN HASANAH  
212101090034

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUKASI GIMKIT*  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII  
MTS NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME EDUKASI GIMKIT*  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII  
MTS NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

**Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si**  
**NIP.1994030320122005**

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME EDUKASI GIMKIT  
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII  
MTS NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Rabu

Tanggal: 19 November 2025

Tim Pengaji

Ketua Sidang

Sekretaris

Ahmad Winarno, M.Pd.I. Abdurrahman Ahmad, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198607062019031004 NIP. 198805302023211017

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Anggota:

J E M B E R

1. Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I., M.Pd.I.

(  )

2. Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si.

(  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يُبَرَّهُ (٧) وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يُبَرَّهُ (٨)

Artinya : Siapa yang mengerjakan kebaikan seberat zarah, dia akan melihat (balasan)-nya. Siapa yang mengerjakan kejahatan seberat zarah, dia akan melihat (balasan)-nya. (Q.S. Az-Zalzalah 7/8).\*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

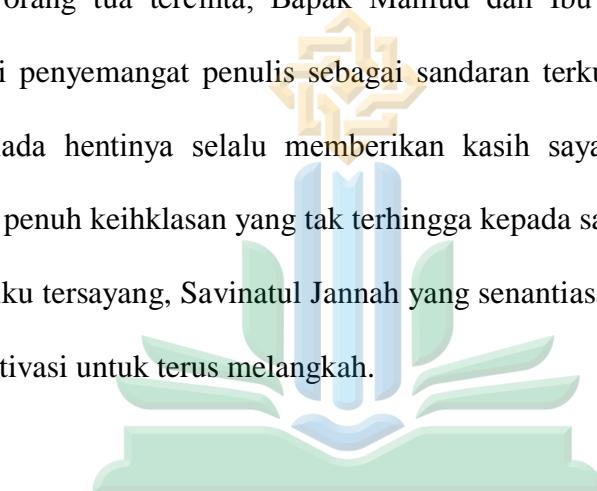
---

\* Qur'an Kemenag, Q.S Az-Zalzalah 7/8, <https://quran.kemenag.go.id/>, diakses pada Selasa, 25 November 2025. Pukul 19.00 WIB.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin. Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya. Sholawat serta salam kepada sang kekasih Rasulullah SAW sebab tidak diragukan lagi ketika menyebut nama beliau, memuji beliau, termasuk ibadah yang paling agung. Seiring rasa Syukur dan kerendahan hati skripsi ini saya persembahan kepada :

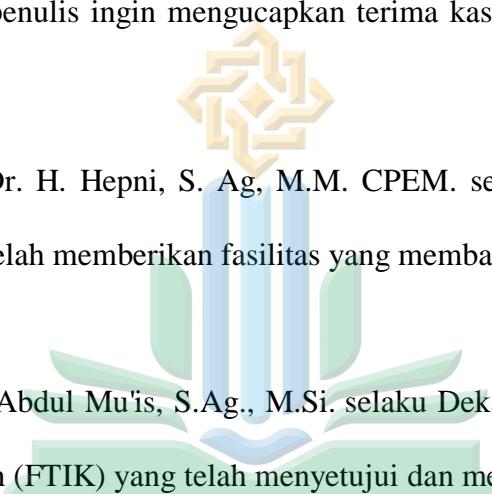
1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mahfud dan Ibu Juma'inah yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada saya.
2. Saudariku tersayang, Savinatul Jannah yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi untuk terus melangkah.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, karunia, serta maunah-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan, kemudahan, dan kelancaran dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, arahan, dan bimbingan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M. CPEM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan fasilitas yang membantu kelancaran selesainya skripsi ini.
  2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang telah menyetujui dan mengesahkan skripsi ini.
  3. Bapak Dr. Hartono, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah menyetujui dan mengesahkan skripsi ini.
  4. Bapak Fiqru Mafar, M.IP. selaku Koordinator Program Studi Tadris IPS yang telah bertanggung jawab terhadap perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, dan evaluasi.
  5. Ibu Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi.
  6. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, dan bimbingan selama perkuliahan.

7. Seluruh dosen Program Studi Tadris IPS yang telah memberikan ilmu dan membimbing selama perkuliahan.
8. Bapak Hadi Na'im, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 3 Jember yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan lembaga tersebut.
9. Ibu Dyah Wijayanti, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPS MTs Negeri 3 Jember yang telah membimbing, membantu dan bekerja sama bersama penulis saat melaksanakan penelitian di dalam kelas.
10. Peserta didik kelas VII B dan VII C MTs Negeri 3 Jember
11. Seluruh teman-teman IPS angkatan 2021 program studi Tadris IPS UIN KHAS Jember yang secara konsisten saling menyemangati dan berbagi ilmu hingga skripsi ini ditulisi.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 07 Oktober 2025  
Penulis

**Sofiyatun Hasanah**  
NIM. 212101090034

## ABSTRAK

Sofiyatun Hasanah, 2025: *Pengaruh Penggunaan Game edukasi gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember.*

**Kata Kunci:** *Game edukasi gimkit, Keaktifan Belajar, IPS*

Rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 3 Jember menjadi permasalahan yang cukup dominan, di mana sebagian siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS, kondisi ini menghambat proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat memacu keaktifan siswa, salah satunya dengan penggunaan *game edukasi gimkit*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 Jember. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Negeri 3 Jember, dengan teknik pengambilan sampel *Sampling Purposive* sehingga diperoleh sampel kelas 7B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa dan kelas 7C sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 24 siswa. Data dikumpulkan menggunakan angket keaktifan belajar yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor posttest keaktifan belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan *gimkit* lebih tinggi 84,00 dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional 82,75. Berdasarkan uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,037 dan  $0,039 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas di mana kelas kontrol lebih menonjol pada aktivitas pasif seperti menulis dan visual, sedangkan kelas eksperimen lebih unggul pada semua indikator keaktifan belajar siswa secara menyeluruh sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif, sementara di kelas kontrol yang menggunakan ceramah siswanya cenderung pasif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember, sedangkan  $H_0$  ditolak yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember.

## DAFTAR ISI

Hal

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	Error! Bookmark not defined.
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1. Variabel Penelitian .....	12
2. Indikator Variabel.....	13
F. Definisi Operasional.....	13
G. Asumsi Penelitian.....	14
H. Hipotesis .....	15
I. Sistematika Pembahasan .....	16

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	44
B. Populasi dan Sampel .....	45
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	46
D. Analisis Data .....	54
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>58</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	58
B. Penyajian Data.....	60
C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	62
D. Pembahasan.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
1.1	Indikator Variabel Penelitian .....	13
2.1	Penelitian Terdahulu .....	21
3.1	Populasi Penelitian .....	45
3.2	Sampel Penelitian .....	46
3.3	Skor Penilaian Angket .....	49
3.4	Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa .....	49
3.5	Daftar Dokumentasi .....	50
3.6	Hasil Uji Validitas Instrument .....	52
3.7	Hasil Uji Reliabilitas Instrument .....	54
4.1	Daftar Nama Pendidik MAPEL IPS .....	60
4.2	Jumlah Siswa MTs Negeri 3 Jember .....	60
4.3	Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa .....	61
4.4	Hasil Uji Normalitas .....	62
4.5	Hasil Uji Homogenitas .....	63
4.6	Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i> .....	64
4.7	Hasil <i>Mean</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	65
4.8	Hasil Presentase Angket Keaktifan Belajar Siswa .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataa Keaslian Tulisan .....	85
Lampiran 2 Matrik Penelitian .....	86
Lampiran 3 Hasil Uji Validasi Instrumen .....	88
Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas .....	92
Lampiran 5 hasil uji normalitas.....	93
Lampiran 6 hasil uji homogenitas .....	94
Lampiran 7 hasil uji independent sample T-test .....	96
Lampiran 8 modul ajar eksperiment .....	97
Lampiran 9 modul ajar kontrol .....	112
Lampiran 10 surat izin penelitian.....	127
Lampiran 11 data pendidik MTsN 3 jember.....	128
Lampiran 12 jurnal kegiatan penelitian.....	130
Lampiran 13 surat keterangan penelitian .....	131
Lampiran 14 angket keaktifan belajar siswa.....	132
Lampiran 15 Hasil Uji Validasi Ahli Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	133
Lampiran 16 hasil uji validasi ahli modul ajar kelas kontrol .....	136
Lampiran 17 hasil uji validasi angket .....	139
Lampiran 18 hasil uji validasi ahli lembar observasi.....	142
Lampiran 19 Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	145
Lampiran 20 Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	147
Lampiran 21 Tampilan Game Edukasi Gimkit .....	149
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian .....	150

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan semakin meningkat. Pendidikan menjadi landasan utama bagi perkembangan berbagai aspek kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kecerdasan dan keterampilan, memperkuat karakter, serta menumbuhkan semangat nasionalisme, sehingga anak mampu membentuk jati dirinya dan bertanggung jawab dalam membangun bangsa.

Dalam Peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, sehingga pendidik berperan penting dalam menjadikan individu lebih baik dari sebelumnya.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam perjalanan hidup manusia. Melalui pendidikan, kita dapat meningkatkan kualitas diri sekaligus memperluas wawasan untuk menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya

---

<sup>1</sup> Zainuddin, Sadiyah, dan Wardana, “Rekonstruksi Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Pendidikan Nasional,” *Jurnal Penelitian Hukum Indonesia* 2, no. 1 (2021): 68-76, <https://doi.org/10.61689/jpehi.v2i01.227>

mempersiapkan siswa melalui kegiatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, kemampuan, dan bakatnya secara aktif

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang mampu berpikir kritis, meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kreatif. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Di era digital ini, teknologi memainkan peran yang semakin signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kegiatan proses pengajaran dan pembelajaran.<sup>2</sup> Maka dari itu, untuk menanggapi era digital ini, pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan teknologi yang terus berkembang, dengan tujuan untuk memudahkan dan membantu dalam pelaksanaan pendidikan.<sup>3</sup>

Pendidikan selalu berkaitan erat dengan proses belajar dan pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang berkualitas tidak terlepas dari penerapan sistem pembelajaran yang terdiri dari tujuan pembelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan tahapan pembelajaran. Pelaksanaan komponen yang optimal, akan menunjang keberhasilan dari proses pembelajaran yang melibatkan guru dengan siswa. Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut

<sup>2</sup> Prawitasari, "Penggunaan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Bahasa Jepang." *Jurnal Hikari* 6, no. 02 (2022): 293-303.

<sup>3</sup> Sesana, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis Online Di SMKN 1 Tembuku." *Jurnal Balai Diklat Keagamaan Denpasar* 3, no. 1 (2020): 1-11, <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v3i1.4>

meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus di rancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, dalam sebuah pembelajaran sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam menyampaikan materi ajar agar dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran, materi yang sedang dipelajari menjadi lebih konkret, mudah dimengerti oleh peserta didik, dan meminimalisir terjadinya miskonsepsi.<sup>4</sup>

Dalam konteks ini, game edukasi muncul sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif. *Game edukasi* merupakan permainan yang dirancang khusus dengan tujuan pendidikan. Dengan menggabungkan elemen pembelajaran dengan elemen permainan, game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi para pelajar. Metode ini dianggap efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif.

Penggunaan *game edukasi* dalam konteks pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. *Game edukasi* dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran

<sup>4</sup> Ramadani A. N et al, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur),” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora* 2, no. 6 (2023): 749-756, <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2j6.5432>

secara menyenangkan dan menarik bagi siswa.<sup>5</sup> Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis teknologi, *game edukasi* mampu memperkuat keterampilan kognitif siswa, seperti pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kreativitas.

Salah satu keunggulan utama dari penggunaan *game edukasi* adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menantang, siswa cenderung lebih termotivasi untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memicu minat siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, *game edukasi* juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan personal. Dengan adanya fitur-fitur interaktif dalam game, guru dapat memantau perkembangan belajar setiap siswa secara individual dan memberikan umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Dengan hal ini, penerapan *game edukasi* dalam proses pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana yang menarik, tetapi juga memberikan dukungan yang diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, termasuk dalam mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu seperti ekonomi,

<sup>5</sup> Widyastuti dan Puspita, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan.” *Jurnal Informatika dan Komputer* 22, no. 1 (2020): 95-100, <https://doi.org/10.31294/p.v2i2>

sosiologi, sejarah, geografi, dan ilmu sosial lainnya. Konsep-konsep dalam ilmu sosial meliputi interaksi, saling ketergantungan, perubahan dan kesinambungan, persamaan atau kinerja atau perbedaan, konflik, kekuasaan, tempat, pola, nilai-nilai keyakinan, dan lain-lain.<sup>6</sup> Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering dihadapi oleh sebagian siswa sebagai tantangan karena sifat materinya yang abstrak dan beragam. Konsep-konsep dalam IPS seringkali melibatkan pemahaman tentang masyarakat, budaya, ekonomi, politik, dan sejarah yang kompleks. Hal ini dapat membuat sebagian siswa merasa kesulitan untuk memahami dan mengaitkan informasi yang diajarkan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Permasalahan ini semakin kompleks dengan adanya penggunaan model pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan oleh guru. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran tradisional yang dalam pelaksanaannya menggunakan metode ceramah.<sup>7</sup>

Pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model konvensional, guru dominan menggunakan metode ceramah. Ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah yang terlihat ialah siswa hanya diam, mendengarkan guru, dan menghafal. Metode ceramah tersebut menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran sehingga belum tercipta keaktifannya. Selain itu, penggunaan model konvensional membuat

---

<sup>6</sup> Hopeman, Hidayah, dan Anggraeni, “Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no.2 (2022): 143, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>

<sup>7</sup> Imelda Devita, “Pengaruh Model Pembelajaran Konvesional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN Kota Jambi,” (Skripsi, UNBARI, 2020), 6

pembelajaran IPS monoton dan siswa kurang tertarik dengan materi pembelajarannya. Pembelajaran konvensional membuat siswa terlihat bosen. Hal ini berdampak pada keaktifan belajar IPS siswa kurang.<sup>8</sup> Siswa cenderung pasif, kurang memperhatikan selama pembelajaran, dan fokus pada hal lain yang dianggap lebih menarik. Ketika guru bertanya, siswa sering kali tidak langsung menjawab, dan saat diberikan tugas, beberapa siswa memilih bermain daripada segera mengerjakan.

Keaktifan belajar siswa merupakan bentuk keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Hal ini mencangkup partisipasi aktif siswa dalam diskusi, kemampuan untuk bertanya dan keterlibatan dalam kegiatan kelompok. Keaktifan belajar siswa diamati selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>10</sup>

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *gimkit*. *Gimkit* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi berbentuk permainan kuis digital, serta berfungsi sebagai sarana permainan interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Gimkit* menyediakan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan sebagai permainan game yang

<sup>8</sup> Rohmah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 2 (2020): 170-171.

<sup>9</sup> Nur Fathriyah Putri Sholihah, “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII - IPS Di SMA Pasundan 2 Bandung.” (Skripsi, UNPAS, 2020), 8

<sup>10</sup> kanza, Lesmono, Dan Widodo, “Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 2 Jember.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (2020): 72.

interaktif di antaranya Asesmen Pilihan Ganda, Asesmen *Essay*, *Trust No One* (seperti detektif), *Human Vs Zombies Floor Is Lava*, *Snowball*, *Fishtopia Capture*, *The Flag* (seperti permainan benteng) *Farmchain*, dan *Tag Domination*.<sup>11</sup>

Melalui *gimkit*, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menarik dan kompetitif. Mereka dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi IPS melalui pertanyaan-pertanyaan kuis yang disajikan secara interaktif. Dengan adanya elemen permainan dan kompetisi, *gimkit* dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

Penelitian mengenai penerapan game edukasi berbasis *gimkit* telah dilakukan oleh Shela Febiyani dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN (Studi Kasus Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Kartika VIII-2 Bandung).” Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode kuasi eksperimen, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi berbasis *gimkit* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan hal ini terlihat dari hasil belajar yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata pre test sebesar 62,67 menjadi 80,95 pada nilai post test.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Sonny Rohimat dkk., “Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online.” *Jurnal Nusantara Berbakti* 1, no. 4 (2023): 226, <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>

<sup>12</sup> Sheila Febiyani, “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN (Studi Kasus Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Kartika VIII-2 Bandung),” (Skripsi, UPI, 2023).

Penelitian yang lain tentang game edukasi berbasis *gimkit* juga sudah dilakukan oleh Ian Brillian Dkk dalam penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Gimkit* Sebagai *Gamefikasi* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar.” “Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif metode *Quasi Experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *gimkit* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan hal ini terlihat dari nilai rata-rata post test kelas eksperimen yang menggunakan *gimkit* secara signifikan adalah 79,79 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional adalah 77,49. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yg belajar menggunakan media pembelajaran *gimkit* memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal ketika bertindak sebagai mahasiswa praktikan Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) selama 2 bulan pada kelas VII MTs Negeri Jember, menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran IPS cenderung menunjukkan ketidak aktifan selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari beberapa kegiatan seperti kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab antar guru dan siswa, serta saat mengemukakan pendapat. Pada kegiatan diskusi kelompok, siswa cenderung sedikit yang berpartisipasi, sehingga hanya beberapa siswa didalam kelompok yang melakukan diskusi. Dalam sesi tanya jawab, hanya sedikit siswa yang

<sup>13</sup> Brillian, Budyartati, dan Yanto, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai *Gamefikasi* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar.” *Jurnal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, no.3 (2024): 613-618.

berani menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru perlu memberikan dorongan agar siswa lebih aktif. Begitu pula saat mengemukakan pendapat, partisipasi siswa dalam memberikan saran dan masukan juga sangat minim. Dari beberapa situasi tersebut dapat disimpulkan bahwa secara umum, siswa masih kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar terutama selama pembelajaran IPS.<sup>14</sup>

Hasil wawancara dengan Ibu Dyah Wijayanti, S.Pd selaku guru IPS.

Pada hari Rabu, 08 januari 2025, pukul 09.20 WIB, di MTs Negeri 3 Jember, mengungkapkan permasalahan dalam pembelajaran IPS. Salah satu masalah utamanya adalah rendahnya keaktifan belajar siswa. Kurangnya partisipasi siswa menghambat proses pembelajaran dan menyulitkan guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Masih banyak siswa yang mengobrol atau bercanda selama pembelajaran, sehingga dapat menghambat pembelajaran dan membuat siswa cenderung pasif dikelas. Di kelas VII MTs Negeri 3 Jember, tipe-tipe siswanya sangat beragam. Beberapa siswa terlihat aktif dalam pembelajaran, tetapi sebagian besar menunjukkan hiperaktif ke arah negatif, dan ada juga yang cenderung pasif.<sup>15</sup> Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan juga menarik minat siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti adalah *game edukasi berbasis digital*, seperti *gimkit*.

<sup>14</sup> Observasi di MTs Negeri 3 Jember, 28 Oktober 2024

<sup>15</sup> Wawancara Ibu Dyah, *Guru Pengampu Pembelajaran IPS MTs Negeri 3 Jember*, Jember: 08 Januari 2025

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, *game edukasi gimkit* menjadi alternatif yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di MTs Negeri 3 Jember yang dalam proses pembelajarannya cenderung menggunakan metode ceramah. *Game edukasi gimkit* efektif dan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan juga menarik. Media pembelajaran berbasis *gimkit* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Edukasi Gimkit* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan *Game Edukasi Gimkit* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Pengaruh Penggunaan *Game Edukasi Gimkit* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan khazanah ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga dapat memberikan kontribusi keilmuan khususnya dalam bidang pendidikan IPS tentang penggunaan *game edukatif gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi sekolah tentang penggunaan *game edukasi gimkit*, dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat berguna dan bermanfaat untuk sekolah.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memilih media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini juga menjelaskan kepada guru tentang pentingnya keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan belajarnya melalui penerapan media pembelajaran *game edukasi gimkit*.

## E. Ruang Lingkup Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu dalam bentuk apa pun yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.<sup>16</sup>

#### a. Variabel *Independen* (X)

Variabel *independen* atau variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menimbulkan perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (terikat).<sup>17</sup> Variabel *independen* dari penelitian ini adalah penggunaan *game edukasi gimkit* yang dilambangkan dengan

#### b. Variabel *Dependen* (Y)

Variabel *dependen* atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau merupakan akibat adanya variabel bebas.<sup>18</sup> Variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang dilambangkan dengan (Y).

<sup>16</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 57.

<sup>17</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 57.

<sup>18</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 57.

## 2. Indikator Variabel

Setelah variabel terpenuhi, kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator penelitian yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Adapun Indikator variabel yang terdapat dalam judul penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel Indikator 1.1**  
**Indikator Variabel Penelitian**

Variabel	Indikator
Model <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) berbantuan <i>game edukasi gimkit</i> ( <i>Variabel Independen</i> ) <sup>19</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyajian kelas</li> <li>2. Pembelajaran Kelompok (<i>Teams</i>)</li> <li>3. Permainan Dengan Media <i>Gimkit</i> (<i>Games</i>)</li> <li>4. Pertandingan (<i>Tournament</i>)</li> <li>5. Hadiah Kelompok (<i>Team Recognize</i>)</li> </ol>
Keaktifan Belajar ( <i>Variabel Dependen</i> ) <sup>20</sup>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Visual activities</i>: membaca, mengamati, mamperhatikan guru.</li> <li>2. <i>Oral activities</i>: bertanya, menjawab, berdiskusi, berpendapat.</li> <li>3. <i>Listening activities</i>: mendengarkan materi.</li> <li>4. <i>Writing activities</i>: mencatat materi, mengerjakan tugas, merangkum.</li> <li>5. <i>Motor activities</i>: bergerak cepat.</li> <li>6. <i>Mental activities</i>: mengingat, memecahkan masalah, membuat keputusan.</li> <li>7. <i>Emotional activities</i>: berani, tenang, merasa bosan.</li> </ol>

## F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel. Adapun definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul penulisan ini adalah sebagai berikut:

<sup>19</sup> Simamora et al. "Model Pembelajaran Kooperatif", (Tasikmalaya, Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), 90-92

<sup>20</sup> Wahyuningsih, "Model Pembelajaran Mastery Learning, Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa", (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020), 52

### 1. Penggunaan *Game Edukasi Gimkit*

Dalam konteks penelitian ini adalah media pembelajaran digital yang berfungsi sebagai sarana permainan interaktif dan memiliki beberapa fitur permainan berbasis web berupa permainan sederhana dengan memanfaatkan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa untuk beraktivitas di dalam kelas.

### 2. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar Siswa adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran, termasuk kerja kelompok di dalam kelas. Perubahan ini tercapai setelah siswa berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS dalam penelitian ini merupakan mata pelajaran yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu seperti ekonomi, sosiologi, sejarah dan geografi dengan konsep-konsep penting seperti interaksi, saling ketergantungan, perubahan, konflik dan nilai-nilai kepercayaan. Hal ini menunjukkan bahwa IPS membantu siswa memahami kehidupan sosial dan perubahan dalam masyarakat, sehingga siswa dapat menghadapi berbagai tantangan dimasa depan yang disebabkan oleh kehidupan masyarakat global yang terus berubah.

## G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah asumsi dasar, juga dikenal sebagai postulat, yaitu titik awal berpikir yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Asumsi

dasar harus dirumuskan dengan jelas sebelum peneliti mulai mengumpulkan data. Selain berfungsi sebagai dasar berpijak yang kokoh, asumsi penelitian juga berfungsi untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian peneliti dan merumuskan hipotesis.<sup>21</sup> Dalam penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan *Game Edukasi Gimkit* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember.

## H. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, hipotesis ditulis dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawabannya tidak didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, melainkan pada teori-teori yang relevan dengan penelitian. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian, bukan jawaban empirik.<sup>22</sup>

Pada penelitian ini ditemukan dua hipotesis yaitu, hipotesis alternatif dan hipotesis nihil atau nol, yaitu sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember.

$H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember.

---

<sup>21</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 41.

<sup>22</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 99.

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah suatu rangkuman sementara dari isi skripsi untuk mengetahui secara umum dari seluruh pembahasan yang sudah ada. Pada bagian ini, peneliti bermaksud menunjukkan cara pengorganisasian atau garis-garis besar di dalam penelitian sehingga dapat memudahkan dalam meninjau dan menanggapi isinya. Masing-masing bab disusun dan dirumuskan dalam pembahasan sistematika sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, pada bab ini peneliti membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dilanjutkan dengan ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis dan diakhiri dengan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini membahas tentang pembahasan kajian kepustakaan yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori.

Bab III, pada bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian yang meliputi: pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data dan diakhiri dengan analisis data.

Bab IV, pada bab ini berisi tentang penyajian data dan analisis yang meliputi gambaran obyek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis serta pembahasan.

Bab V, pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu pada beberapa penelitian yang dianggap relevan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Zein Attaqwiyyati pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024”. Penelitian ini bertujuan untuk apakah ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran gimkit terhadap hasil belajar mata pelajaran fikih serta menganalisis seberapa besar pengaruhnya. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian ~~UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ~~ eksperimental design dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Hasil penelitian ini adalah: 1) Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap penguatan mata pelajaran Fikih kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman. Hal ini terbukti dari hasil uji *independent sample t-test* yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil perhitungan dengan nilai  $t = 4.256$  nilai signifikansi  $p$  sebesar  $0,000 < 0,05$  yang berarti hipotesis dalam penelitian ini diterima. 2) Besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* terhadap penguatan mata Pelajaran Fikih adalah  $r = 0,997$ , yang berarti

pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* memiliki pengaruh yang besar terhadap penguatan mata pelajaran Fikih.<sup>24</sup>

2. Penelitian kedua dilakukan oleh Millenia Azizah Rahim pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD *Game Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 1 Surakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan *game gimkit* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimental dengan desain non-equivalent control group. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar peserta didik yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil uji Independent Sampel T-test. Hasil menunjukkan T-hitung 3,284 dengan tingkat signifikan sebesar 0,0020 sehingga dapat disimpulkan bahwa *game gimkit* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK.<sup>25</sup>
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Az Zahra Diena pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Game *Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-qur'an Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Trucuk

<sup>24</sup> Zein attaqwiyati, “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024,” (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024).

<sup>25</sup> Millenia Azizah Rahim, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD *Game Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 1 Surakarta.” (Skripsi, UNS, 2023).

Klaten Tahun Ajaran 2025/2024". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan game *gimkit* pada kegiatan pembelajaran baca tulis al-qur'an dan untuk menguji seberapa empiris pemanfaatan game *gimkit* terhadap motivasi belajar baca tulis al-qur'an siswa. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan desain *quasy eksperiment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias untuk belajar baca tulis al-qur'an. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata angket dari 74,63 menjadi 79,67 dengan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan uji *Independent Samples T-Test*, diperoleh nilai Signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0,008 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan *gimkit*.<sup>26</sup>

4. Penelitian keempat dilakukan oleh Ayu Uyun Nazili pada tahun 2021 dengan judul " Pengaruh Media *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug". Penelitian ini bertujuan untuk 1) untuk mengetahui dampak penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap aktivitas siswa, 2) untuk mengetahui seberapa baik penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap peningkatan keaktifan siswa, 3) untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat

<sup>26</sup> Az Zahra Diena, "Pengaruh Pemanfaatan Game *Gimkit* Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-qur'an Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2025/2024," (Doctoral dissertation, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2024).

dampak yang signifikan penggunaan *media game edukasi quizizz* pada mata pelajaran PAI dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan keaktifan siswa yang dibuktikan dengan nilai ( $r_{hitung} > 0,632$ ) dengan nilai signifikansi 5%. Penggunaan media *game edukasi quizizz* memberikan dampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran daring dengan nilai  $sig = 0.000 < \alpha = 0.05$ . dampak penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 62% yang berada diantara rentang 56-75%.<sup>27</sup>

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Nur Fathriyah Putri Sholihah pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII - IPS Di SMA Pasundan 2 Bandung”. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot oleh siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung, 2) keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung, 3) Pengaruh peserta didik pada media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot terhadap keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain quasy eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Pengaruh media pembelajaran berbasis game

---

<sup>27</sup> Ayu Uyun Nazili, "Pengaruh Media *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug," (Skripsi, IAIN KUDUS, 2021).

edukasi kahoot 4,02 (44,31%) dengan kategori sangat baik, 2) Keaktifan belajar siswa kelas XII - IPS SMA Pasundan 2 Bandung sebesar 4,09 (45,07%) dengan kategori sangat baik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan melalui perhitungan koefesien determinasi, diperoleh hasil penelitian bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi kahoot dan pengaruhnya sebesar 11,6% terhadap keaktifan belajar siswa.<sup>28</sup>

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Zein Attaqwiyyati (2024)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Gimkit</i> Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama meneliti tentang <i>gimkit</i></li> <li>2. Metode penelitian kuantitatif</li> <li>3. Jenis penelitian quasi eksperimental design</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian terdahulu menggunakan desain penelitian <i>pretest-posttest control group design</i> sedangkan penelitian sekarang <i>nonequivalent control group design</i></li> <li>2. Variabel (Y) pada penelitian terdahulu ialah hasil belajar sedangkan penelitian sekarang ialah keaktifan belajar siswa</li> </ol>
2.	Millenia Azizah Rahim (2023)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD <i>Game</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sama-sama meneliti tentang <i>game gimkit</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Variabel (Y) pada penelitian terdahulu ialah motivasi</li> </ol>

<sup>28</sup> Nur Fathriyah Putri Sholihah, "Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII - IPS Di SMA Pasundan 2 Bandung," (skripsi, FKIP UNPAS, 2020).

		<i>Gimkit</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK Negeri 1 Surakarta	2. Metode penelitian kuantitatif 3. Desain penelitian <i>nonequivalent control group design</i>	belajar sedangkan penelitian sekarang ialah keaktifan belajar siswa. 2. Penelitian terdahulu meneliti di tingkat (SMK) sedangkan penelitian sekarang di tingkat (MTS)
3.	Az Zahra Diena (2024)	Pengaruh Pemanfaatan <i>Game Gimkit</i> Terhadap Motivasi Belajar Baca Tulis Al-qur'an Siswa Kelas VII MTS Muhammadiyah Trucuk Klaten Tahun Ajaran 2025/2024	1. Sama-sama meneliti tentang <i>game gimkit</i> 2. Metode penelitian kuantitatif	1. Variabel (Y) pada penelitian terdahulu ialah motivasi belajar sedangkan penelitian sekarang ialah keaktifan belajar siswa 2. Lokasi penelitian terdahulu ialah di MTS Muhammadiyah Trucuk Klaten sedangkan penelitian sekarang di MTs Negeri 3 Jember
4.	Ayu Uyun Nazili (2021)	Pengaruh Media <i>Game Edukasi Quizizz</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Muhammadiyah Gubug	1. Variabel (Y) dalam penelitian sama-sama meneliti keaktifan belajar siswa 2. Metode penelitian	1. Penelitian terdahulu menggunakan <i>game edukasi quizizz</i> sedangkan penelitian sekarang menggunakan <i>game edukasi</i>

			kuantitatif	2. Penelitian terdahulu konten materi yang dikaji tentang mata pelajaran PAI sedangkan penelitian sekarang mengkaji materi IPS.
5.	Nur Fathriyah Putri Sholihah (2020)	Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Edukasi Kahoot</i> Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII-IPS Di SMA Pasundan Bandung	1. Variabel (Y) dalam penelitian sama-sama meneliti keaktifan belajar siswa 2. Metode penelitian kuantitatif 3. Desain penelitian <i>nonequivalent control group design</i>	1. Penelitian terdahulu menggunakan game edukasi kahoot sedangkan penelitian sekarang menggunakan <i>game edukasi gimkit</i> 2. Penelitian terdahulu meneliti di tingkat (SMA) sedangkan penelitian sekarang di tingkat (MTS)

Kesimpulan dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dijabarkan dapat kita lihat dari persamaan dan perbedaan dari penelitian tersebut. Pada persamaan dalam penelitian berupa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, khususnya *gimkit*, serta pendekatan kuantitatif dan desain quasi eksperimental yang digunakan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa. Namun, perbedaan utama terletak pada fokus mata pelajaran dan konteks penelitian. Penelitian ini berfokus pada mata

pelajaran IPS di MTs Negeri 3 Jember, sementara penelitian terdahulu mencakup mata pelajaran Fikih, Akuntansi, dan Baca Tulis Al-Qur'an, serta menggunakan media lain seperti Quizizz dan Kahoot. Selain itu, penelitian ini menekankan keaktifan belajar siswa sebagai variabel dependen, sedangkan beberapa penelitian sebelumnya lebih menekankan pada hasil belajar atau motivasi. Jadi dapat dipahami bahwa penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pemahaman tentang efektivitas *gimkit* dalam pembelajaran IPS, sehingga layak untuk dilanjutkan sebagai penelitian yang terbarukan (*Novelty*).

## **B. Kajian Teori**

### **1. Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)**

Model Teams Games Tournaments pertama kali dikembangkan oleh Davied dan Keith Edward pada tahun 1981 sebagai salah satu metode pembelajaran yang diperkenalkan oleh John Hopkins. Dalam penerapannya, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4–5 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang beragam. Setiap kelompok kemudian bekerjasama untuk menyelesaikan tugas secara kolaboratif.

Team Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kegiatan kompetisi dalam bentuk permainan dan turnamen, yang pelaksanaannya diarahkan untuk

menyampaikan materi yang bermanfaat bagi kehidupan.<sup>29</sup> Model Teams Games Tournaments termasuk salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status, memberi kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya, serta menekankan unsur permainan di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran melalui permainan dalam model Teams Games Tournaments memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan suasana yang lebih rileks, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, kompetisi yang positif, serta partisipasi aktif. Penilaian dilakukan berdasarkan peningkatan skor yang diperoleh tim secara keseluruhan. Skor tiap anggota menjadi bagian dari skor tim, sehingga setiap siswa terdorong untuk meningkatkan pencapaian individunya demi keberhasilan kelompok. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh keberagaman anggota dalam satu tim, baik dari sisi pengalaman, suku, kemampuan berkomunikasi, maupun semangat untuk memberikan yang terbaik bagi kelompoknya.<sup>30</sup>

### **b. Tahapan-Tahapan *Teams Game Tournament (TGT)***

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki lima tahapan utama, yaitu penyajian di kelas (class presentation), kerja kelompok (team), permainan (games), pertandingan atau turnamen (tournament), dan pemberian penghargaan

<sup>29</sup> Dasep Bayu Ahyar, dkk, Model-Model Pembelajaran, (CV.Pradina Pustaka Grup, 2021), 39

<sup>30</sup> Andi Sulistio, Dr. Nik Haryanti, model pembelajaran kooperatif ( cooperative learning) EUREKA MEDIA AKSARA, APRIL 2022 CV.EUREKA MEDIA AKSARA, Hal.38

kelompok (recognition). Berdasarkan penjelasan Slavin tersebut, model pembelajaran kooperatif TGT memiliki beberapa karakteristik, antara lain siswa belajar dalam kelompok kecil, adanya permainan dan turnamen, serta pemberian penghargaan kepada kelompok.<sup>31</sup>

Sebelum menerapkan model Teams Games Tournament (TGT), diperlukan beberapa persiapan langkah-langkah pelaksanaannya. Pertama, guru harus mempersiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, serta alat dan bahan, namun sebelumnya guru wajib menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Kedua, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan empat atau lima orang. Ketiga, guru menjelaskan aturan permainan, di mana setiap tim terdiri dari empat siswa dengan komposisi beragam berdasarkan prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang ras. Setelah guru menyiapkan materi, siswa bekerja dalam kelompok untuk memastikan seluruh anggota memahami pelajaran. Selanjutnya, seluruh siswa mengerjakan kuis secara individu tanpa saling membantu. Setelah kuis selesai, guru menghitung perolehan skor setiap kelompok. Demikianlah tahapan yang diperlukan dalam menerapkan model Teams Games Tournament (TGT).<sup>32</sup>

<sup>31</sup> Slavin, R. E. 2008. Cooperative Learning. Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

<sup>32</sup> Miftahul huda, Cooperative Learning, Metode, Model, Teknik, struktur, dan Model Terapan, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 134.

### c. Kelebihan Dan Kekurangan *Teams Game Tournament* (TGT)

Kelebihan dan kekurangan *Teams Game Tournament* (TGT)

yaitu:<sup>33</sup>

#### 1.) Kelebihan

- a) Mendidik siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain.
- b) Dengan sedikit waktu kita dapat menguasai materi secara mendalam.
- c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan kreatif dari siswa.
- d) Motivasi belajar yang lebih tinggi.
- e) Meningkatkan toleransi siswa.
- f) Meningkatkan kesadaran akan perbedaan individu.

#### 2.) Kekurangan

- a) Mengelompokkan siswa secara heterogen berdasarkan kemampuan akademiknya sering menjadi tantangan. Kesulitan ini dapat diatasi apabila guru sebagai pengontrol kelas lebih cermat dalam menentukan anggota setiap kelompok.
- b) Proses diskusi sering memakan waktu yang cukup lama sehingga melampaui batas waktu yang telah ditetapkan. Kendala ini dapat diminimalkan jika guru mampu mengelola dan menguasai kelas secara efektif.
- c) Beberapa siswa dengan kemampuan tinggi terkadang belum terbiasa atau merasa kesulitan ketika harus menjelaskan materi

<sup>33</sup> Faturrahman, dalam Maharani, D. R. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM GAMES TOURNAMENTS) BERBANTUAN MEDIA LUMER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Penelitian pada Siswa Kelas IV Gendeng, Kelurahan Temanggung I). 19-36.

kepada teman sekelompoknya. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu membimbing siswa berprestasi tersebut agar lebih siap dan mampu menyampaikan pemahaman mereka kepada siswa lainnya.

## 2. *Game Edukasi*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Sedangkan edukasi juga berasal dari bahasa Inggris “*education*” berarti pendidikan. *Game* adalah media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran serta memperluas pengetahuan pengguna melalui media yang kreatif dan menarik. *Game edukasi* adalah permainan yang dirancang dengan tujuan untuk merangsang daya pikir siswa serta untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.<sup>34</sup> Menurut Ary Yulianti & Ekohariadi game edukasi merupakan permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan.<sup>35</sup> Sedangkan menurut Siti Nurhaliza Jaser et al, *game edukasi* adalah permainan yang memanfaatkan perangkat berbasis komputer dan internet dalam penerapannya, dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang berisi gambar, video, teks, suara, dan animasi untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran.<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Arifah, Fernando, dan Rusliyawati, “Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* 3, no. 3 (2022): 298

<sup>35</sup> Yulianti, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar.” *Jurnal Information Technology and Education* 05, no. 01 (2020): 527-533, <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>

<sup>36</sup> Nurhaliza Jaser dkk., “Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berupa Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Scratch Di SMAN 4 Pariaman.” *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 7, no. 3 (2023): 1758-1759, <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7671>

Dari beberapa pengertian diatas dapat diartikan bahwa *game edukasi* adalah salah satu bentuk permainan yang berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan kreatif. Permainan ini digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pembelajaran atau memperluas pengetahuan pengguna melalui media yang interaktif dan menarik.

Menurut Mark D. *game edukasi* dapat menjadi solusi yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a. *Game* mampu memberikan unsur interaktif yang membantu memudahkan pemahaman materi pembelajaran.
- b. *Game* memungkinkan siswa untuk mendapatkan hal-hal baru, memicu rasa ingin tahu, dan memberikan tantangan yang mendukung proses belajar.
- c. *Game* dapat memberikan siswa wawasan dan keterampilan terkait ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. *Game* mendukung pengembangan kemampuan siswa di bidang teknologi informatika (IT).
- e. *Game* dapat digunakan sebagai alat simulasi.
- f. *Game* sebagai media hiburan yang menyenangkan bagi siswa.

### 3. *Gimkit*

#### a. Pengertian *Gimkit*

*Gimkit* adalah platform pendidikan berbasis web yang memungkinkan pendidik mengembangkan permainan kuis yang

menarik untuk siswanya. Bertujuan untuk memfasilitasi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, serta untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.<sup>37</sup> Menurut Cahya et al, *gimkit* adalah platform pembelajaran *interaktif* berbasis permainan yang memungkinkan guru merancang kuis *interaktif* yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.<sup>38</sup> Sedangkan menurut Dwi Pungki Saptarini, *gimkit* adalah sebuah platform permainan dimana siswa akan berkompetisi dengan menjawab soal yang telah disediakan menggunakan alat elektronik.<sup>39</sup> *Gimkit* dapat diakses menggunakan *smartphone* dan komputer atau laptop siswa, untuk mengakses *gimkit* maka perangkat yang digunakan siswa maupun guru harus terhubung dengan internet.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *gimkit* adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dan menarik, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi siswa.

<sup>37</sup> Wulandari, “The Efficacy Of Gimkit To Increase Student’s Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan.” *Journal of Students Academic Research* 9, no. 1 (2024): 176, <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>

<sup>38</sup> Cahya et al, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*, (Langsa: Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023), 98.

<sup>39</sup> Dwi Pungki Saptarini, “Pengembangan Asesmen Sumatif Berbasis Gimkit Pada Akhir Lingkup Materi Ketentuan Pernikahan Dalam Islam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI SMAN Kalitidu,” (Skripsi, ANUGIRI, 2024)

### b. Langkah Langkah Penggunaan *Game Gimkit*

Penggunaan *game edukasi gimkit* tentunya memiliki langkah-langkah yang dapat dilakukan. Agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran, langkah yang harus kita lakukan adalah sebagai berikut:

#### 1) Buat Akun

Pertama, buat akun gimkit melalui link berikut:

[\*https://www.gimkit.com/login\*](https://www.gimkit.com/login). Pilih untuk mendaftar sebagai guru atau siswa. Jika sebagai guru, dapat membuat kelas dan mengundang siswa untuk bergabung.

#### 2) Buat Permainan

Setelah mendaftar, buatlah permainan atau kumpulan pertanyaan. Pertanyaan bisa dibuat sendiri atau menggunakan pertanyaan yang sudah tersedia di platform.

#### 3) Atur Pengaturan Permainan

Sesuaikan pengaturan permainan sesuai dengan kebutuhan, seperti jumlah pemain, durasi permainan, dan aturan permainan lainnya.

#### 4) Bagikan Kode Permainan

Setelah permainan siap, bagikan kode permainan kepada siswa. Siswa dapat memasukkan kode tersebut untuk bergabung dalam permainan.

5) Mulai Permainan

Setelah siswa bergabung, permainan dapat dimulai. Siswa dapat menjawab pertanyaan, mengumpulkan poin, dan bersaing dengan teman-temannya.

6) Pantau Kemajuan dan Skor

Selama permainan berlangsung, kemajuan siswa dan skor dapat dipantau.

7) Berikan Umpam Balik

Setelah permainan selesai, berikan umpan balik kepada siswa, seperti pembahasan materi atau refleksi mengenai partisipasi dan hasil permainan.

8) Simpan Permainan

*Gimkit* memungkinkan penyimpanan permainan yang telah dibuat, hal ini memudahkan untuk menggunakannya kembali di masa depan atau membagikannya dengan guru lain.<sup>40</sup>

**c. Kelebihan Dan Kekurangan *Gimkit***

Menurut Amelia *Game edukasi gimkit* memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, namun juga memiliki kekurangan yang dapat

---

<sup>40</sup> Sheila Febiyani, “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN (Studi Kasus Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Kartika VIII-2 Bandung),” (Skripsi, UPI, 2023).

mengurangi keaktifan tersebut. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan *Gimkit* dalam proses pembelajaran:<sup>41</sup>

Kelebihan *Gimkit*, yaitu:

- 1) Interaktif dan Menyenangkan: *Gimkit* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat.
- 2) Personalisasi Pembelajaran: Guru dapat membuat kumpulan pertanyaan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum kelas mereka. Hal ini memungkinkan adanya personalisasi dalam proses pembelajaran.
- 3) Fleksibilitas: *Gimkit* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan format pembelajaran.
- 4) Pemantauan Kemajuan: *Gimkit* menyediakan fitur pemantauan kemajuan, memungkinkan guru untuk melihat sejauh mana siswa telah memahami materi. Fitur ini membantu dalam memberikan bimbingan lebih lanjut dan memberikan umpan balik yang tepat.
- 5) Fitur Permainan yang Beragam: *Gimkit* menyediakan berbagai fitur permainan, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kekurangan *Gimkit*, yaitu:

- a) Memerlukan Koneksi Internet: *Gimkit* memerlukan koneksi internet yang stabil. Keterbatasan akses internet dapat menjadi kendala dalam penggunaannya.

---

<sup>41</sup> Amelia, “Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Upt Spf Sdn Parang Tambung 1 Makassar.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 03 (2024), 356

- b) Keterbatasan Konten: Meskipun *gimkit* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, terdapat kemungkinan keterbatasan dalam jenis konten atau fitur yang tersedia jika dibandingkan dengan platform pembelajaran khusus lainnya.
- c) Tingkat Pembelajaran: Siswa yang tidak terbiasa dengan teknologi mungkin memerlukan waktu untuk beradaptasi dengan platform.
- d) Pembelajaran yang Terfokus pada Permainan: Permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, guru harus merancang pengalaman *gimkit* dengan bijak agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

*Gimkit* menyediakan cara yang menarik untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui elemen permainan. Namun, seperti media lainnya, *gimkit* memiliki kelebihan dan kekurangan. Keberhasilan penggunaan *gimkit* terletak pada bagaimana guru mampu memaksimalkan potensi pembelajarannya.

#### 4. Keaktifan Belajar Siswa

##### a. Pengertian Keaktifan Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktif berarti giat (bekerja, berusaha). Sedangkan keaktifan adalah suatu keadaan dimana siswa harus aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat dari kesungguhan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang kurang aktif bisa dilihat di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung,

seperti cenderung malas, ngantuk, enggan mengikuti pelajaran, kurang bersemangat, tidak fokus, berbicara dengan teman-temannya, dan sebagainya. Minat dan motivasi belajar dapat berkembang melalui suasana atau kondisi yang dibangun oleh guru. Tindakan tersebut berperan dalam memengaruhi minat, motivasi, dan tingkat keaktifan siswa dalam belajar.

Menurut Hamalik, keaktifan belajar adalah suatu kondisi dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai bentuk partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, seperti siswa berpartisipasi dalam diskusi, mendengarkan penjelasan, aktif mengerjakan tugas, memecahkan masalah, aktif dalam menyelesaikan tugas, membuat laporan, dan kemampuan untuk mempresentasikan hasil laporan.<sup>42</sup>

Menurut Menurut Sadirman, keaktifan belajar mencakup kegiatan fisik dan psikis yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, seperti tindakan dan pemikiran. Keberhasilan belajar diperoleh melalui berbagai bentuk aktivitas, baik yang bersifat fisik maupun psikis. Aktivitas fisik terlihat dari keterlibatan siswa secara langsung dengan tubuhnya, seperti membuat sesuatu, bermain, atau bekerja, sehingga siswa tidak hanya pasif mendengarkan atau melihat.

---

<sup>42</sup> Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (2020): 145-150, <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.

Sementara itu, aktivitas psikis berhubungan dengan keterlibatan mental atau batin siswa yang berperan dalam proses pembelajaran.<sup>43</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara fisik maupun psikis dalam proses pembelajaran. Yang ditunjukkan melalui partisipasi dalam diskusi, mendengarkan penjelasan, mengerjakan tugas, menyelesaikan masalah, dan mampu mempresentasikan hasil laporan. Keaktifan ini berperan penting dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa, yang dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

### **b. Indikator Keaktifan Belajar**

Indikator keaktifan belajar yaitu perhatian siswa selama pembelajaran, kerja sama antar siswa, partisipasi dalam pemecahan masalah, kesiapan siswa mengikuti pembelajaran, serta kemampuan untuk menyampaikan pendapat atau ide.<sup>44</sup> Menurut Paul B. Diedrich dalam karya hamalik menyatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa dapat dikategorikan berdasarkan jenis aktivitas dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>43</sup> Iswadi dan Herwani, “Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pademi Covid-19.” *Chalim Journal Of Teaching And Learning* 1, no. 1 (2021): 38.

<sup>44</sup> Putri, Amelia, dan Gusmania, “Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurna Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019):83

- 1) Kegiatan visual (visual activities), yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau mengamati pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan (oral activities), yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.
- 3) Kegiatan mendengarkan (listening activities), yaitu mendengarkan uraian, diskusi atau mendengarkan percakapan.
- 4) Kegiatan menulis (writing activities), yaitu menulis cerita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- 5) Kegiatan menggambar (drawing activities), yaitu melukis, membuat grafik, pola, atau gambar.
- 6) Kegiatan motorik (motor activities), yaitu melakukan percobaan, membuat konstruksi, membuat model, bermain, berkebun, memelihara binatang.
- 7) Kegiatan mental (mental activities), yaitu mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, membuat keputusan.
- 8) Kegiatan emosional (emotional activities), yaitu menaruh minat, merasa bosan, berani, tenang, gugup.<sup>45</sup>

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa aspek seperti kemampuan siswa dalam mengamati, mendengarkan, berdiskusi, bertanya, dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

---

<sup>45</sup> Wahyuningsih, “Model Pembelajaran Mastery Learning, Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020), 52

### **c. Bentuk-Bentuk Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui keterlibatan mereka dalam setiap tahapan proses pembelajaran, seperti ketika mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, menyusun laporan tugas dan aktivitas lainnya. Keaktifan belajar siswa dapat terlihat dalam beberapa aspek berikut:

1) Turut sertanya dalam mengerjakan tugas

Setiap siswa dalam kelompok belajar turut serta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru berdasarkan materi yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

2) Terlibat dalam proses pemecahan masalah

Siswa berperan aktif dalam menganalisi materi yang dianggap sulit bersama kelompok belajarnya.

3) Bertanya pada teman satu kelompok atau guru apabila tidak memahami persoalan yang sedang dihadapi.

Ketika dalam proses belajar kelompok siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompoknya maka dia bertanya kepada guru tentang materi yang dia tidak mengerti.

4) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru

Siswa mengerjakan tugas kelompok berdasarkan petunjuk yang diberikan oleh guru saat penyampaian materi diawal pembelajaran, sehingga hasil diskusi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

5) Mampu mempresentasikan hasil kerja

    Semua siswa dapat menyampaikan hasil diskusi kelompoknya kepada kelompok lain dengan menyampaikan materi yang telah dibahas.<sup>46</sup>

**d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar**

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui rangsangan yang tepat, sehingga bakat yang dimilikinya dapat berkembang. Selain itu, siswa juga dapat berlatih untuk berpikir kritis. Menurut Nana Sudjana, terdapat lima faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa, yaitu:

1) Stimulus belajar

    Suatu cara yang dilakukan seorang guru dalam mengatasi suatu masalah dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan tersebut pada proses pembelajaran di kelas.

2) Perhatian dan motivasi

    Pemusatkan pada materi yang sedang disampaikan oleh guru sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran yang disampaikan.

3) Respon yang dipelajarinya

    Aktivitas yang dilakukan siswa setelah memperoleh rangsangan dari guru maupun teman belajarnya.

---

<sup>46</sup> Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar." (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 62.

#### 4) Penguatan

Respon terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan perilaku positif dalam proses belajar siswa di kelas sehingga motivasi belajar siswa lebih besar.

#### 5) Pemakaian dan pemindahan

Respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan siswa lebih giat berpartisipasi dalam interaksi belajar di dalam kelas.<sup>47</sup>

### 5. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

#### a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita, sehingga kita akan terus mempelajarinya baik dalam konteks formal maupun informal. National Council For Social Studies (NCSS) mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran yang merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah IPS merupakan studi yang sistematis atas berbagai disiplin ilmu antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik,

---

<sup>47</sup> Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar." (Bandung: Rosdakarya, 2007), 20

psikologi, agama dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.<sup>48</sup>

Menurut Ahmadi, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Ali Imran Udin Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan-tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah. Menurut Abu Ahmadi IPS ialah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.<sup>49</sup>

IPS merupakan integrasi berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat dan psikologi, serta humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah.<sup>50</sup>

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu bidang studi yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, dan psikologi, yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan dan pembentukan kewarganegaraan.

<sup>48</sup> Nasrullah, "Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)," (Liang Angang:El Publisher, 2022), 2

<sup>49</sup> Eka Susanti, Konsep Dasar IPS, CV. Widya Puspita, 2018, 4-5.

<sup>50</sup> Nasobi Niki Suma, Musyarofah, Abdurrahman Ahmad, Konsep Dasar IPS, 2021, 2.

### **b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Menurut Fento, tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik, serta mengajarkan siswa untuk memiliki kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Sedangkan menurut Hartono dan Arnicun Aziz, IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan intelektual siswa.

Menurut Bruce Joyce terdapat 3 tujuan IPS, yaitu:

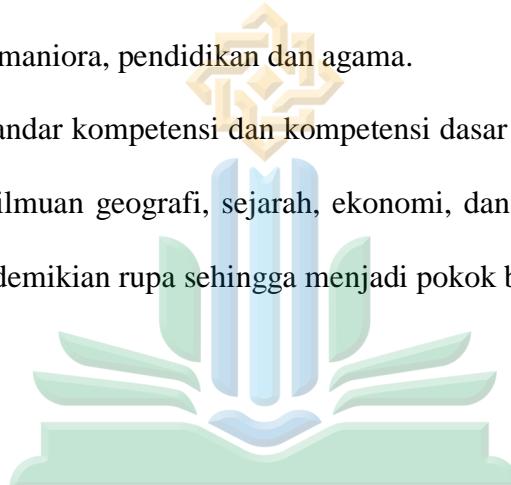
- 1) Humanistic education yaitu diharapkan IPS mampu membentuk siswa untuk memahami segala pengalamannya serta diharapkan lebih memahami tentang makna kehidupan.
- 2) Citizenship education yaitu setiap siswa harus dipersiapkan agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam dinamika kehidupan masyarakat. Masyarakat dipenuhi dengan berbagai aktivitas yang menyadarkan setiap warga negara untuk bekerja dengan benar dan penuh tanggung jawab demi kemajuannya.
- 3) Intellectual education yaitu setiap siswa ingin memperoleh cara dan sarana untuk mengadakan analisis gagasan-gagasan serta pemecahkan masalah seperti yang sudah dikembangkan oleh para ahli ilmu sosial. Seiring dengan perkembangannya, siswa

seharusnya belajar untuk menjawab berbagai pertanyaan dan menguji data secara kritis dalam berbagai konteks sosial.<sup>51</sup>

### **c. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial**

Secara akademik, karakteristik mata pelajaran IPS dapat diformulasikan sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
- 2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.<sup>52</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>51</sup> Toni Nasution, Maulana Arafah Lubis, Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 10.

<sup>52</sup> Toni Nasution, Maulana Arafah Lubis, Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), 12.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimental Desain. Penelitian Quasi Eksperimental Desain merupakan pengembangan dari True Eksperimental Design. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>53</sup> Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design.

Desain ini persis dengan pretest-possttest control group design, akan tetapi dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak diambil secara random. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol merupakan dua kelompok yang diaplikasikan dalam penelitian ini. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan *game edukasi gimkit* dengan materi keragaman sosial budaya di masyarakat. Sedangkan kelompok kontrol tidak diberi pelakuan khusus melainkan menggunakan pembelajaran konvensional dengan materi keragaman sosial budaya di masyarakat. Pada awal penelitian kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama sama diberikan pretest untuk mengetahui pemahaman awal siswa, dan pada akhir penelitian kedua kelompok tersebut sama sama diberi posttest untuk mengetahui pemahaman akhir siswa.

---

<sup>53</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 120.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Negeri 3 Jember yang berjumlah 112 siswa dengan rincian yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa
VII A	20
VII B	22
VII C	24
VII D	23
VII E	23
<b>Total</b>	<b>112</b>

### 2. Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu metode pengambilan sampel yang didasarkan pada pertimbangan tertentu.<sup>54</sup> Adapun pertimbangan yang dilakukan dalam pengambilan sampel ini berdasarkan hasil observasi selama kegiatan PLP dan rekomendasi dari guru mata pelajaran IPS di MTS Negeri 3 Jember menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

<sup>54</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 138.

Dari 5 kelas yang ada di MTS Negeri 3 Jember akan dipilih 2 kelas. Kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa
VII B	22
VII C	24

### **C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek, disertai dengan pencatatan fenomena yang terjadi selama penelitian secara sistematis. Peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati secara langsung proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga membutuhkan pembuatan modul ajar, kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan *game edukasi gimkit* pada pembelajaran IPS terhadap keaktifan belajar siswa.

b. Angket

Kusioner/angket merupakan teknik pengumpulan data yang efesien apabila peneliti telah mengetahui dengan jelas variabel yang

akan diukur serta mengetahui apa yang diharapkan dari responden.<sup>55</sup>

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang disusun sedemikian rupa sehingga responden hanya perlu memberi tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang sesuai. Angket tersebut berfungsi untuk mengukur tingkat keaktifan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *game edukasi gimkit*.

### c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang relevan untuk melengkapi informasi penelitian, baik berupa dokumen tertulis maupun tidak tertulis. Data yang diperoleh melalui teknik ini mencakup profil sekolah MTs Negeri 3 Jember, jumlah siswa kelas VII MTs Negeri 3 Jember, serta dokumentasi foto kegiatan proses pembelajaran.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian dengan tujuan memperoleh data kuantitatif yang akurat.<sup>56</sup> Instrumen penelitian memiliki peran penting dalam suatu penelitian karena berfungsi untuk mengubah fakta yang diperoleh di lapangan menjadi data penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

<sup>55</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 219.

<sup>56</sup> Abdullah dkk., "Metodologi Penelitian Kuantitatif." Sigli:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,2022), 57-58.

### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan kegiatan pembelajaran di kelas sehingga membutuhkan pembuatan modul ajar dan kegiatan observasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS sebagai observer peneliti, dan juga siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan *game edukasi gimkit*, keadaan siswa didalam kelas dan lain sebagainya.

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mencari data pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* pada pembelajaran IPS terhadap keaktifan belajar siswa.

### b. Lembar Angket

Lembar angket berfungsi sebagai instrumen untuk mengumpulkan informasi tertulis dari responden terkait keaktifan belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri 3 Jember.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Skala Likert sebagai alat ukur. Skala tersebut digunakan untuk menilai sikap, pendapat, serta persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial.<sup>57</sup> Penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan empat poin, di mana lembar angket disertai empat pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

---

<sup>57</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024), 135.

**Tabel 3.3**  
**Skor Penilaian Angket**

Pernyataan	Faforabel Item Positif
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

*Sumber:* Sugiyono 2019

Adapun kisi-kisi instrumen angket keaktifan belajar siswa dapat dilihat ditabel di bawah ini.

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa**

Variabel	Indikator	Nomer Item	Jumlah
Keaktifan belajar siswa	<i>Visual activities</i>	1,2,3	3
	<i>Oral activities</i>	4,5,6	3
	<i>Listening activities</i>	7,8	2
	<i>Writing activities</i>	9,10,11	3
	<i>Motor activities</i>	12,13	2
	<i>Mental Activities</i>	14,15,16,17,18	5
	<i>Emotional activities</i>	19,20,21,22	4
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>22</b>

Pada instrumen angket, keaktifan siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

Skor Maksimal :

$$skor = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data. Instrumen dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini tercantum dalam lembar daftar dokumentasi berikut:

**Tabel 3.5**  
**Daftar dokumentasi**

<b>No</b>	<b>Aspek yang di Dokumentasikan</b>	<b>Hasil Dokumentasi</b>	
		<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1)	Profil sekolah MTS Negeri 3 Jember.	✓	
2)	Jumlah siswa kelas VII MTS Negeri 3 Jember.	✓	
3)	Foto-foto kegiatan proses pembelajaran.	✓	

**3. Uji Instrumen Penelitian**

Untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka instrumen yang digunakan harus memenuhi standar uji validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu, sebelum instrumen diterapkan pada kelas penelitian, dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan reliabilitas pada kelas lain guna memastikan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel.

**a. Uji Validitas**

Validitas diartikan sebagai tingkat keabsahan atau ketepatan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas isi dan uji validitas konstruk. Validitas isi diperoleh melalui penilaian dari validator atau tim ahli, sedangkan validitas konstruk diperoleh melalui uji validitas dan

reliabilitas instrumen. Pengujian validitas dan reliabilitas menggunakan bantuan *SPSS Statistics versi 26*.

### 1) Uji Validitas Isi

Uji validitas isi dilakukan dengan tujuan untuk menilai kesesuaian antara butir soal dengan materi pembelajaran serta tujuan yang hendak diukur atau kisi-kisi yang telah disusun. Proses validitas isi ini dilakukan dengan meminta pertimbangan dari para ahli bidang evaluasi pembelajaran atau ahli dalam bidang yang sedang diuji.<sup>58</sup> Para ahli diminta memberikan pendapatnya terhadap instrumen yang telah disusun. Dalam hal ini, para ahli dapat memberikan keputusan apakah instrumen tersebut dapat digunakan tanpa perbaikan, perlu diperbaiki, atau harus dirombak secara keseluruhan. Jumlah ahli yang dilibatkan dalam penelitian ini sebanyak dua orang, yaitu Bapak Nasobi Niki Suma, S.Pd., M.Sc selaku ahli validasi modul ajar, dan Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd selaku ahli validasi angket.

Uji validitas dilakukan oleh para ahli untuk menilai kelayakan instrumen angket serta materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian.

---

<sup>58</sup> Jakni, Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan,164-165.

## 2) Uji Validitas Konstruk

Uji validitas konstruk dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir angket (post-test).<sup>59</sup> Dalam penelitian ini, pengujian validitas konstruk dilakukan menggunakan *SPSS Statistics versi 26* menggunakan uji korelasi pearson (*pearson correlation*). Pengambilan keputusan item pertanyaan atau pernyataan dikatakan valid jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05. Uji validitas dinyatakan tidak valid jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05.<sup>60</sup> Berikut hasil uji validitas butir angket:

**Tabel 3.6**

**Hasil Uji Validitas Instrument Angket Keaktifan Belajar Siswa**

Pernyataan	R-hitung	R-tabel	Keputusan
P1	0,701	0,444	Valid
P2	0,822	0,444	Valid
P3	0,447	0,444	Valid
P4	0,603	0,444	Valid
P5	0,500	0,444	Valid
P6	0,462	0,444	Valid
P7	0,576	0,444	Valid
P8	0,468	0,444	Valid
P9	0,738	0,444	Valid
P10	0,492	0,444	Valid
P11	0,653	0,444	Valid
P12	0,476	0,444	Valid
P13	0,535	0,444	Valid
P14	0,801	0,444	Valid
P15	0,608	0,444	Valid
P16	0,735	0,444	Valid
P17	0,466	0,444	Valid

<sup>59</sup> Aziz Alimul Hidayat, Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas, ed. N. Aulia Aziz (Surabaya: Health Books Publishing, 2021).

<sup>60</sup> Adam Malik, M. Minan Chusni, Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi(Yogyakarta: Deepublisher, 2018)., 111.

P18	0,495	0,444	Valid
<b>P19</b>	<b>0,517</b>	<b>0,444</b>	<b>Valid</b>
P20	0,551	0,444	Valid
P21	0,620	0,444	Valid
P22	0,491	0,444	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas instrument angket yang terdiri dari 22 butir pernyataan angket di atas, seluruh butir pernyataan angket mendapatkan keputusan akhir VALID, karena nilai r-hitung lebih besar dari pada nilai r-tabel 0,444.

Sampel yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir angket berjumlah 20 siswa dari kelas VII A, sebelum instrumen tersebut diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan kestabilan dan konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan suatu konstruk, di mana konstruk pertanyaan merepresentasikan dimensi variabel dalam sebuah kuesioner.<sup>61</sup> Untuk menilai tingkat keajegan instrumen, penelitian ini menggunakan perhitungan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS Statistics versi 26*. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat keajegan soal. Suatu

---

<sup>61</sup> Ce Gunawan, Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengelolah Data Penelitian New Editon, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 103-104.

instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60.<sup>62</sup>

Berikut hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*:

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrument**

Instrumen	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
Angket Keaktifan Belajar Siswa	0,914	22

Nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0,914 seperti yang terlihat pada tabel 3.8. nilai ini menunjukkan *Cronbach's Alpha* lebih tinggi dari pada nilai dasar *Cronbach's Alpha* yang di tentukan, yaitu 0,06. Jadi, dapat disimpulkan instrumen angket yang digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa dapat dikatakan layak dan reliabel.

#### D. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap yang dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber data lainnya berhasil dikumpulkan. Kegiatan dalam analisis data meliputi pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penyusunan tabulasi data, penyajian data sesuai variabel yang diteliti, serta perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>63</sup> Data yang diperoleh melalui instrumen penelitian kemudian diolah dan dianalisis menggunakan uji validitas agar hasilnya dapat menjawab pertanyaan penelitian sekaligus menguji hipotesis. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat analisis data, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, untuk

<sup>62</sup> R. Ratika Zahra and Nofha Rina, “Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoutfit Di Kota Bandung,” Jurnal Lontar 6, no. 1 (2018): 43–57, <https://doi.org/10.7868/s0869565218050249>.

<sup>63</sup> Sugiyono, Metode Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2024, 226

mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Adapun langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Uji prasyarat

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi dengan distribusi normal atau tidak normal.<sup>64</sup> Pengujian normalitas data dilakukan menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha=0,05$ ). Dalam pengambilan keputusan data berdistribusi normal atau tidak adalah data berdistribusi normal jika nilai  $Sig > 0,05$ . Sedangkan, data tidak berdistribusi normal apabila nilai  $Sig < 0,05$ .<sup>65</sup>

- b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah beberapa kelompok data dalam penelitian memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas menunjukkan bahwa kumpulan

---

<sup>64</sup> Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 79.

<sup>65</sup> Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian" (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 87.

data yang dianalisis memiliki karakteristik yang sama.<sup>66</sup> Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji Levene. Dasar pengambilan keputusan uji Levene adalah data dikatakan homogen apabila nilai  $Sig > 0,05$ . Jika  $Sig. < 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen.<sup>67</sup>

## 2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk menarik kesimpulan mengenai populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data melalui uji Independent Sample T-test, yaitu metode analisis yang membandingkan rata-rata dari dua kelompok data guna menentukan apakah keduanya berasal dari populasi yang sama atau berbeda. Adapun rumus uji-t Independent adalah sebagai berikut:<sup>68</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

$$J E M B t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata kelas kontrol

$\bar{x}_2$  = rata rata kelas eksperimen

---

<sup>66</sup> Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian" (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), 89-90.

<sup>67</sup> Nuryadi and others, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian", 93-94.

<sup>68</sup> Soeprajogo dan Ratnaningsih, "Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T." Universitas Padjajaran Bandung. 2019.

$s_1^2$  = varians kelas kontrol

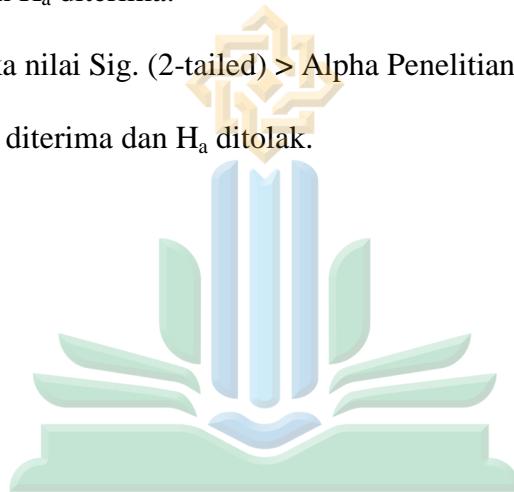
$s_2^2$  = varians kelas eksperimen

$n_1$  = jumlah sampel kelas kontrol

$n_2$  = jumlah sampel kelas eksperimen

Keterangan pengambilan keputusan yaitu:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < Alpha Penelitian (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > Alpha Penelitian (0,05), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 3 Jember yang terletak di Jl. Argopuro Nomor 5, tepatnya di kelurahan Manggisan kecamatan Tanggul kabupaten Jember. Sekolah ini berdiri pada tahun 1967.

##### **2. Profil MTs Negeri 3 Jember**

- |   |   |
|---|---|
| a. Nama Madrasah                        | : MTs Negeri 3 Jember   |
| b. Nomor Kode Satker                    | : 425695  |
| c. Nomor Kode Madrasah                  | : 0575  |
| d. Nomor Statistik Madrasah (NSM)       | : 121135090003  |
| e. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN): | 20581599  |
| f. Website                              | : -   |
| g. E-mail                               | : <a href="mailto:mtsn3jbr@gmail.com">mtsn3jbr@gmail.com</a>  |
| h. Faximile/Fax                         | : -   |
| i. Alamat Madrasah                      |   |
| 1). Jalan dan Nomor                     | : Jln. Argopuro No. 5   |
| 2). RT/RW                               | : RT 1 / RW 4   |
| 3). Dusun                               | : Krajan  |
| 4). Desa                                | : Manggisan   |
| 5). Kecamatan                           | : Tanggul   |
| 6). Kabupaten                           | : Jember  |
| 7). Nomor Telepon                       | : 0336-441481   |
| 8). Kode Pos                            | : 68155   |
| 9). Provinsi                            | : Jawa Timur  |
| j. Tahun Berdiri                        | : 1967  |
| k. Tahun Operasional                    | : 1969  |
| l. Proses Perubahan Status Madrasah     | : Swasta Tahun 1969 Filial<br>Tahun 1980 Negeri Tahun<br>1980 |
| m. Status Madrasah                      | : Negeri  |
| n. Surat Keputusan/SK Penegerian        | : SK Menteri Agama RI<br>Nomor:27/1980                        |

o. Penerbit SK Penegerian	: Menteri Agama RI
p. Organisasi/Lembaga Penyelenggara	: Pemerintah
q. Status Akreditasi	: Terakreditasi
r. Nilai Akreditasi	: 92 (A) Unggul
s. Tahun Akreditasi	: 2022
t. Kepemilikan Tanah	
1). Status Tanah	: Milik Negara
2). Luas Tanah	: 9.254 m <sup>2</sup>
u. Status Gedung/Bangunan	: Milik Negara
v. Luas Gedung/Bangunan	: 2.326 m <sup>2</sup>
w. Nomor IMB	: 503.648/221/463.15/1986
x. Rekening Bank	
1). Nomor Rekening	: 8100124256951000
2). Nama Bank	: Mandiri
3). Kantor	: Jl.Krajan,Tanggul Wetan, Kec.Tanggul, Kab. Jember

### 3. Visi dan Misi MTs Negeri 3 Jember

#### d. Visi

- 1) Terbentuknya intelektual islam yang mandiri dan berprestasi.

#### b. Misi

Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, baik di bidang akademik dan non akademik, dengan mewujudkan:

- 1) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan ajaran islam dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dalam bertindak.
- 2) Mengembangkan potensi akademik dan non akademik peserta didik secara optimal;
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif kepada peserta didik.

4. Data Pendidik MTs Negeri 3 Jember

**Tabel 4.1**  
**Daftar Nama Pendidik Mata Pelajaran IPS**  
**MTs Negeri 3 Jember**

No.	Nama Pendidik/Guru	NIP	Pendidikan Terakhir	Kelas
1.	Dyah Wijayanti,S.Pd	197506172005012006	S1	VII
2.	Nurul Hayati, SE	196808222014112002	S2	VIII
3.	Awang Cahyo Dahono, M.Pd	197807142005011004	S1	IX

*Sumber:* Data Sekolah 2025.

5. Jumlah Siswa MTs Negeri 3 Jember

**Tabel 4.2**  
**Jumlah Siswa MTs Negeri 3 Jember**

No.	Tahun Pelajaran	Jumlah		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	2020/2021	196	162	358
2.	2021/2022	204	165	369
3.	2022/2023	211	170	381
4.	2023/2024	193	189	382
5.	2024/2025	174	178	362

*Sumber:* Data Sekolah 2020-2025.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

**B. Penyajian Data**

Penyajian data pada penelitian ini adalah data yang digunakan merupakan hasil angket keaktifan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan menggunakan skala likert 4 poin yang disebarluaskan kepada siswa kelas VII C sebagai kelas control dan kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang mana penentuan sampel ditentukan oleh hasil pertimbangan tertentu. Adapun

jumlah populasi nya yaitu sebesar 112 siswa, sedangkan sampelnya yaitu sebanyak 46 siswa.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa**

Nomor Responden	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	80	83	78	82
2	50	87	61	82
3	70	82	79	81
4	64	85	69	82
5	69	83	82	83
6	68	82	65	82
7	50	86	73	81
8	64	81	69	80
9	63	83	75	83
10	64	84	67	82
11	65	85	71	85
12	63	83	62	86
13	50	82	62	82
14	70	86	59	79
15	62	88	79	83
16	67	88	68	83
17	60	82	61	86
18	60	85	67	85
19	52	83	57	82
20	69	84	66	82
21	47	82	72	85
22	64	83	64	82
23			79	83
24			71	85
Rata-Rata	62,32	84,00	69,00	82,75

Berdasarkan data hasil angket keaktifan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberikan angket keaktifan belajar siswa, berupa 22 item pertanyaan angket untuk mengetahui keaktifan belajar siswa yang mereka peroleh dengan menggunakan pembelajaran yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan *game edukasi gimkit* dengan model pembelajaran yang cocok yaitu model pembelajaran *Teams Game Tournaments (TGT)* dan

kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari hasil rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tabel 4.3 kelas yang menggunakan *game edukasi gimkit* hasil rata-rata *pre-test* nya 62,32, sedangkan hasil rata-rata *post-test* nya 84,00. Untuk di kelas kontrol hasil rata-rata *pre-test* nya 69,00, sedangkan hasil rata-rata *post-test* nya 82,75. Dari hasil rata-rata antara dua kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa, namun jika dibandingkan hasil rata-rata kelas eksperimen lebih besar dari pada hasil rata-rata kelas kontrol. Maka dari ini dapat disimpulkan bahwasannya kelas eksperimen dengan menggunakan *game edukasi gimkit* memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, karena melalui *game edukasi gimkit*, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menarik dan kompetitif.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R**

**Tabel 4.4  
Hasil Uji Normalitas  
Data Angket Keaktifan Belajar Siswa**

Kelas	Sig	A	Keterangan
<i>Pre-test</i> kelas eksperimen	0,551	0,05	Berdistribusi Normal
<i>Post-test</i> kelas eksperimen	0,213	0,05	Berdistribusi Normal
<i>Pre-test</i> kelas kontrol	0,946	0,05	Berdistribusi Normal
<i>Post-test</i> kelas kontrol	0,275	0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 4.4 di atas bahwa pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di

kelas VII dinyatakan sama-sama berdistribusi normal di mana dilihat dari nilai *signifikansi* angket keaktifan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai *signifikansi pre-test* 0,551 dan nilai *signifikansi post-test* 0,213 di mana nilai ini lebih besar dari nilai *signifikansi* 0,05, begitu juga di kelas kontrol yaitu memperoleh nilai *signifikansi pre-tets* 0,946 dan nilai *signifikansi post-tets* 0,275, di mana nilai ini lebih besar dari pada nilai *signifikansi* 0,05.

## 2. Uji Homogenitas



**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Homogenitas**  
**Data Angket Keaktifan Belajar Siswa**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig
hasil	Based on Mean	0,955	1	44	0,334
	Based on Median	0,444	1	44	0,509
	Based on Median and With asdjusted df	0,444	1	42.658	0,509
	Based on trimmed mean	0,875	1	44	0,355

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui nilai *Sig. Based on Mean* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar  $0,334 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data keaktifan belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

## 3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data keaktifan belajar siswa berdistribusi normal dan homogen. Maka untuk selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis menggunakan Uji *Independent Sample T-test*

yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang bermakna atau signifikan antara rata-rata dua kelompok sampel yang tidak saling berhubungan satu sama lain. Melalui uji ini, peneliti dapat menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh atau perbedaan hasil yang ditimbulkan setelah memberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelompok. Adapun hipotesis statistik yang akan di uji yaitu:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember.

$H_a$ : Terdapat pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember.

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Independent Sample T-test**

**Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan Belajar Siswa	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	0,955	0,334	2,151	44	0,037	1,250	0,581	0,079	2,421
Equal variances not assumed			2,135	41,2	0,039	1,250	0,585	0,068	2,432

Pengambilan keputusan Uji *Independent Sample T-test* menurut Soeprajogo dan Ratnaningsih yang peneliti adopsi di bagian analisis data yang terdapat pada bab 3 penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < Alpha Penelitian (0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > Alpha Penelitian (0,05), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan tabel 4.6 *output* Uji *Independent Sample T-test* di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,037 dan  $0,039 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Karena dua Sig. (2-tailed) lebih kecil dari Alpha penelitian 0,05. Begitupun dilihat dari hasil mean (rata-rata) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen menghasilkan nilai mean lebih tinggi yaitu 84,00 sedangkan kelas kontrol menghasilkan nilai mean lebih kecil dari pada kelas eksperimen yaitu 82,75. Pernyataan ini bisa dilihat pada tabel 4.7 di bawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Mean Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Kelas Eksperimen	22	84.00	2.138	0,456
	Kelas Kontrol	24	82.75	1.800	0,367

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII MTs Negeri 3 Jember, menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran IPS cenderung menunjukkan ketidak aktifan selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini

terlihat dari beberapa kegiatan seperti kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab antar guru dan siswa, serta saat mengemukakan pendapat. Begitupun dari penuturan guru IPS bahwasanya permasalahan utama yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung ialah rendahnya keaktifan belajar siswa. Kurangnya partisipasi siswa menghambat proses pembelajaran dan menyulitkan guru dalam menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Masih banyak siswa yang mengobrol atau bercanda selama pembelajaran, sehingga dapat menghambat pembelajaran dan membuat siswa cenderung pasif dikelas, dari hasil observasi dan wawancara ini peneliti berusaha untuk memberikan solusi yaitu dengan menggunakan *game edukasi gimkit*. *Gimkit* ini merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi berbentuk permainan kuis digital, serta berfungsi sebagai sarana permainan interaktif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memacu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan *game edukasi gimkit* dengan model pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran ini yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di MTs Negeri 3 Jember. Peneliti menggunakan *gimkit* ini di kelas VII B di MTs Negeri 3 Jember yang berjumlah 22 siswa.

Dalam proses pembelajaran pendidik menyampaikan materi kearagaman sosial budaya di masyarakat dengan menayangkan *PowerPoint*. Kemudian setelah menjelaskan materi pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang

berkaitan dengan materi, setelah itu pendidik membentuk beberapa kelompok setiap kelompok berisi 4-5 orang, di mana tiap tim harus bisa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan oleh pendidik melalui *game edukasi gimkit*. Setiap tim harus sigap dan tanggap dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan game edukasi gimkit pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui aktivitas interaktif dan kompetitif. Gimkit tidak digunakan sebagai asesmen akhir pembelajaran, melainkan sebagai media yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian pendidik memberikan penghargaan berupa barang. Langkah paling akhir pendidik memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan juga melakukan refeleksi tentang kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan, pertemuan pertama, pada hari kamis, 15 mei 2025, peneliti memberikan angket pretest kepada kelas eksperimen untuk mengetahui tingkat keaktifan awal siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru menjelaskan materi tentang keragaman sosial budaya dimasyarakat. Pertemuan kedua pada hari selasa, 20 mei 2025, peneliti memberikan angket pretest kepada kelas kontrol untuk mengetahui tingkat keaktifan awal siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru menjelaskan materi tentang keragaman sosial budaya dimasyarakat dilanjut pada pertemuan ketiga, pada hari rabu 21 mei 2025, peneliti melanjutkan menjelaskan materi di kelas kontrol tentang keragaman

sosial budaya di masyarakat dengan menggunakan metode konvensional, setelah itu guru memberikan angket posttest kepada kelas kontrol. Begitupun juga pada pertemuan keempat hari kamis, 22 mei 2025, peneliti melanjutkan menjelaskan materi di kelas eksperimen tentang keragaman sosial budaya di masyarakat dengan media PPT dan juga peneliti menerapkan permain *game edukasi gimkit* di mana siswa menjawab soal-soal yang terletak di media *gimkit*. Siswa mengakses *gimkit* secara individu akan tetapi saat mengerjakan soal siswa menjawab secara berkelompok untuk mengetahui keaktifan belajar siswa. Setelah itu peneliti memberikan angket posttest kepada kelas eksperimen. Angket keaktifan belajar siswa yang berjumlah 22 pernyataan yang diberikan kepada siswa untuk mengukur keaktifan belajar siswa, untuk memberikan jawaban atas rumusan masalah, peneliti melakukan uji statistik melalui analisis data berbantuan *SPPS 26 for Windows*. Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *game edukasi gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII MTs Negeri 3 jember.

Analisis dari 22 pertanyaan angket keaktifan belajar siswa, di mana dalam angket ini terdapat beberapa indikator keaktifan belajar yaitu, *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Dari hasil angket yang sudah diberikan kepada siswa untuk kelas kontrol pada indikator *visual activities* menyentuh angka 92,70%, indikator *oral activities* menyentuh angka 87,84%, indikator *listening activities* menyentuh angka 78,65%,

indikator *writing activities* 97,57%, indikator *motor activities* 93,75%, indikator *motor activities* 83,54%, dan indikator *emotional activities* 88,80%.

Untuk kelas ekperimen presentase setiap indikator, yang pertama indikator *visual activities* menyentuh angka 96,59%, indikator *oral activities* menyentuh angka 91,67%, indikator *listening activities* menyentuh angka 94,32%, indikator *writing activities* 96,59%, indikator *motor activities* 94,89%, indikator *motor activities* 93,64%, dan indikator *emotional activities* 97,16%.

Pernyataan ini bisa dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

**Tabel 4.8**  
**Hasil Prsentase Angket Keaktifan Belajar Siswa**

Indikator Keaktifan	Kelas Kontrol (%)	Kelas Eksperimen (%)
<i>Visual Activities</i>	92,70%	96,59%
<i>Oral Activities</i>	87,84%	91,67%
<i>Listening Activities</i>	78,65%	94,32%
<i>Writing Activities</i>	97,57%	96,59%
<i>Motor Activities</i>	93,75%	94,89%
<i>Mental Activities</i>	83,54%	93,64%
<i>Emotional Activities</i>	88,80%	97,16%

Dari tabel 4.8 ini dapat diketahui kelas kontrol mendapatkan skor tertinggi pada indikator *writing Activities*, *motor activitie*, dan *visual activities*, artinya siswa di kelas kontrol lebih condong pada aktivitas yang berisfat pasif dan keterampilan individu, seperti menulis, melihat, serta keterampilan motorik. Sementara untuk skor yang paling rendah ialah pada indikator *listening activities* dan *mental activities*, yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang dalam aspek mendengarkan secara aktif dan berfikir kritis. Untuk di kelas ekperimen hampir semua indikator menyentuh

presentase tinggi, skor tertinggi terdapat pada indikator *emotional activities, listening activities, motor activities dan mental activities*. Artinya, siswa di kelas eksperimen lebih aktif secara menyeluruh, baik dalam aspek emosional, mendengarkan, mental (berpikir kritis), maupun motorik dan *oral*. Kelas eksperimen yang menggunakan *game edukasi gimkit* lebih condong pada aktivitas menyeluruh dan seimbang, sehingga interaksi belajar lebih aktif dan partisipatif.

Berdasarkan tabel 4.7 mengenai hasil nilai *mean post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen yang menggunakan *game edukasi gimkit* itu menghasilkan nilai *mean* lebih tinggi sebesar 84,00 dari pada hasil nilai *mean* kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 82,75. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama mengalami meningkatan namun peningkatan yang paling banyak ialah pada kelas eksperimen, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari Penggunaan *Game edukasi gimkit* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember. Hasil penelitian ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Sonya Iklima Maulida, Iis Nurasiah, dan Arsyi Rizqia Amalia.<sup>69</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki peningkatan dengan rata-rata pretest pada kelas control 51,5. Sementara kelas eksperimen 49,9. Adapun hasil rata-rata posttest pada kelas kontrol 58,9 dan kelas eksperimen 73,83. Kedua kelas memiliki

---

<sup>69</sup> Sonya Iklima Maulida, Iis Nurasiah, Arsyi Rizqia Amalia, "Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11, No. 1 (2025): 482. <https://10.31932/jpdp.v1i1.4448>

peningkatan dalam keaktifan belajar siswa, namun kelas eksperimen memiliki hasil ketercapaian keaktifan belajar yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Independent Sample T-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,037 dan 0,039 yang lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan *game edukasi gimkit* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yaitu terdapat atau ada pengaruh penggunaan *Gimkit* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII MTs Negeri 3 Jember. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faristianti Fathiani.<sup>70</sup> Dalam skripsinya menunjukkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan *game edukasi gimkit* dari pada menggunakan model pembelajaran konvensional yang dibuktikan dari nilai signifikansi uji t sebesar  $< 0,0001$  yang menunjukkan bahwa penggunaan *gimkit* lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan pendapat Sardiman yang menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan syarat mutlak bagi keberhasilan belajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tercermin dari keterlibatan mereka baik secara fisik maupun psikis, seperti bertanya, menjawab, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mengerjakan tugas.

---

<sup>70</sup> Faristianti Fathiani, "Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis WEB Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Penelitian *Quasi Experiment* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka," (Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025), 80.

Demikian pula, Paul B. Diedrich mengelompokkan keaktifan belajar siswa dalam delapan jenis aktivitas, yaitu kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Dalam penelitian ini, berbagai bentuk keaktifan tersebut terfasilitasi melalui penggunaan *Gimkit* yang menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif. Selain itu, Hamalik juga menekankan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat serta keaktifan siswa karena mampu menghadirkan stimulus belajar yang bervariasi dan tidak monoton. *Gimkit*, sebagai salah satu media digital berbasis permainan, terbukti mampu menjadi stimulus yang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Sheila Febiyani menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, keduanya mengalami peningkatan. Hasil rata-rata *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan yaitu 62,67 dan 56,27. Namun, hasil rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan media evaluasi *gimkit* yaitu sebesar 80,95. Sedangkan, kelas kontrol dengan media paper test yaitu sebesar 72,38. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan

media evaluasi berbasis *gimkit* memberikan pengaruh dengan terjadinya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen.<sup>71</sup>

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Nur Azizah dan Rachma Dini Fitria yang menunjukkan bahwa penggunaan metode simulasi mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran yang bersifat interaktif membuat siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat secara aktif melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, dan memberikan respons terhadap materi. Kesamaan tersebut terlihat dalam penelitian ini, di mana penggunaan media game edukasi Gimkit mampu menciptakan suasana kelas yang lebih partisipatif dan kompetitif secara sehat sehingga mendorong siswa untuk merespons lebih cepat dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini memperkuat bahwa strategi pembelajaran berbasis aktivitas memiliki dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa.<sup>72</sup>

Penelitian Aina Mutmainnah, Regina Licherteria Panjaitan, Dan Atep Sujana, hasil penelitiannya menunjukkan bahwasannya pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Gimkit* terlaksana sangat baik dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 96%. Rata-rata skor angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 41,97 menjadi 44,43. Uji Wilcoxon dan Paired T-Test menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah

<sup>71</sup> Sheila Febiyani, “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN (Studi Kasus Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Kartika VIII-2 Bandung),” (Skripsi, UPI, 2023).

<sup>72</sup> Nur Azizah, Rachma Dini Fitri, “THE EFFECT OF USING THE SIMULATION METHOD ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES CLASS VIII AT SMP NEGERI 1 JENGGAWAH FOR THE ACADEMIC YEAR 2022/2023,” *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 3(2), 72-76.

perlakuan. Uji Mann-Whitney Ujuga menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelas setelah perlakuan (Sig. = 0,003). Hasil uji N-Gain menunjukkan peningkatan motivasi pada kategori rendah, yaitu 0,246 untuk kelas eksperimen dan 0,169 untuk kelas kontrol. Namun, perhitungan effect sizesebesar 0,396 menunjukkan pengaruh sedang. Dengan demikian, media interaktif *Gimkit* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, meskipun peningkatannya masih terbatas oleh kendala teknis dan adaptasi siswa terhadap penggunaan media.<sup>73</sup> Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa *gimkit* terbukti memiliki dampak positif terhadap proses pembelajaran, entah itu dalam keaktifan belajar siswa, hasil belajar siswa dan juga motivasi belajar siswa, dari ketiga hal ini *gimkit* menunjukkan pengaruh yang positif.

Penelitian Ayu Uyun Nazili menggunakan media *Quizizz* hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak yang signifikan penggunaan media *game edukasi quizizz* pada mata pelajaran PAI dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan keaktifan siswa yang dibuktikan dengan nilai (rhitung > 0,632) dengan nilai signifikansi 5%. dampak penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran daring di SMA Muhammadiyah Gubug, bahwa penggunaan media *game edukasi quizizz* memberikan dampak pada aktivitas siswa dalam pembelajaran daring dengan nilai sig. = 0.000 < dari  $\alpha = 0.05$ . dampak penggunaan media *game edukasi quizizz* terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di

<sup>73</sup> Aina Mutmainnah, Regina Licheria Panjaitan, Atep Sujana, "Pengaruh Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Bumi," *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, No. 3 (2025): 179-183, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30866>

SMA Muhammadiyah Gubug cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan hasil nilai N-gain yang diperoleh sebesar 62% yang berada diantara rentang 56-75%.<sup>74</sup> Perbedaan media yang digunakan menunjukkan bahwa secara umum game edukasi berbasis digital, termasuk *Gimkit*, *Quizizz*, maupun *Kahoot*, memiliki dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa integrasi media pembelajaran berbasis permainan digital mampu mendorong partisipasi aktif siswa, baik dalam bentuk keaktifan belajar, motivasi, maupun hasil belajar.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Moh. Sutomo, dkk. Adapun hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Fikih mencakup tiga tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, meliputi penyusunan silabus, prota, promes, dan RPP, serta pengenalan aplikasi *Quizizz* kepada guru dan siswa; (2) Pelaksanaan, di mana guru menyampaikan materi pembelajaran, menyusun soal sesuai dengan KD dan KI, kemudian memasukkannya ke dalam aplikasi *Quizizz*; dan (3) Evaluasi, yaitu guru melaksanakan penilaian melalui aplikasi *Quizizz* sekaligus memberikan umpan balik kepada siswa. Implementasi ini terbukti dapat membantu proses pembelajaran daring menjadi lebih interaktif, memotivasi siswa, serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi

---

<sup>74</sup> Ayu Uyun Nazili, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Muhammadiyah Gubug," (Skripsi, IAIN Kudus, 2021).

pembelajaran.<sup>75</sup> Game edukasi sendiri itu dapat memacu keaktifan siswa, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, dengan diterapkannya game edukasi semua siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran, hal ini sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa di dalam kelas.

Keberhasilan *Gimkit* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, *Gimkit* memberikan elemen kompetisi yang memicu motivasi siswa untuk bersaing secara sehat. Kompetisi yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa berusaha memberikan jawaban terbaik sehingga mereka lebih aktif mengikuti jalannya pembelajaran. Kedua, *Gimkit* menyediakan umpan balik yang memungkinkan siswa mengetahui benar atau salahnya jawaban secara langsung. Hal ini mendorong keterlibatan mental siswa dalam memproses materi yang dipelajari. Ketiga, tampilan visual yang menarik dan interaktif menjadi daya tarik tersendiri. Media digital dengan fitur animasi, warna, dan variasi permainan membuat siswa tidak cepat bosan, berbeda dengan metode ceramah yang cenderung monoton. Keempat, *Gimkit* juga mendukung kerja sama tim dalam beberapa mode permainan. Siswa yang semula pasif terdorong untuk berkontribusi karena adanya tanggung jawab bersama dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pandangan teori belajar sosial yang menekankan pentingnya interaksi dalam membangun pengalaman belajar. Sementara itu, rendahnya keaktifan pada kelas kontrol dapat dijelaskan karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dengan dominasi ceramah. Siswa

<sup>75</sup> Abd. Muis, Moh Sutomo, and A. Andi Suhardi. "Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di SMP Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) Tahun Ajaran 2021/2022." *PESAT* 7.4 (2021): 73-84.

lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif, sehingga peluang mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, bertanya, dan berdiskusi menjadi terbatas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil analisis uji Independent Sample T-test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,037 dan 0,039, yang lebih rendah dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan kata lain, penggunaan game edukasi *gimkit* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Perbedaan rata-rata skor keaktifan belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan *gimkit* memperoleh rata-rata 84,00, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata 82,75. Hasil ini memperlihatkan bahwa *gimkit* mampu meningkatkan keaktifan siswa meskipun perbedaan nilainya tidak terlalu besar, kelas kontrol lebih menonjol pada aktivitas pasif seperti menulis dan visual, sedangkan kelas eksperimen lebih unggul pada semua indikator keaktifan belajar siswa secara menyeluruh sehingga pembelajaran berlangsung lebih interaktif. Dalam proses pembelajaran menggunakan game edukasi *gimkit* siswa lebih aktif, interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta terlibat secara mental dan emosional dalam proses belajar. Berbeda halnya dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah di mana siswa cenderung pasif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game edukasi gimkit*

berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri 3 Jember.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan dan hasil pembahasan penelitian, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru: Dapat memanfaatkan Gimkit sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.
2. Bagi sekolah: Dapat memberikan dukungan berupa fasilitas teknologi, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pembelajaran digital, serta pelatihan bagi guru agar dapat mengoptimalkan penggunaan media berbasis game edukasi dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa: Diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media *Gimkit*. Siswa juga perlu memandang *Gimkit* bukan hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana belajar yang membantu memahami materi secara lebih menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya: Dapat mengembangkan penelitian dengan memperluas jumlah sampel, menggunakan variabel lain seperti motivasi atau hasil belajar, serta menerapkan media *Gimkit* pada mata pelajaran yang berbeda sehingga hasil penelitian lebih komprehensif dan aplikatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Dr Karimuddin, S Hi, Misbahul Jannah, M Pd, Ummul Aiman, S Pd, Suryadin Hasda, dkk. "Metodologi Penelitian Kuantitatif," Sigli:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,2022), 57-58.
- Amelia, Nurtisa. "Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Upt Spf Sdn Parang Tambung 1 Makassar" *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 03 (2024)
- Arifah, Septi Nurul, Yusra Fernando, dan Rusliyawati Rusliyawati. "Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile." *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 3, no. 3 (7 Oktober 2022): 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>.
- Brillian, Ian, Sri Budyartati, dan Eka Nofri Ari Yanto. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar," *Jurnal Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* 3, no.3 (2024)
- Cahya Uci Dwi et al, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*, (Langsa: Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023)
- Dayanti, Sella Novia., Fathurrohman, Irwan., and Putri, Rizki Yunita. "Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil 76 Belajar (Studi Kasus Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Di SDN 09 Kepahiang". Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup, (2024).
- Devita Imelda, "Pengaruh Model Pembelajaran Konvesional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN Kota Jambi," (Skripsi, UNBARI, 2020)
- Fathiani, Faristianti. "Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis WEB Gimkit Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Penelitian *Quasi Experiment* Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Majalengka." Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2025.
- Febiyani, Sheila, "Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN (Studi Kasus Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII di SMP Kartika VIII-2 Bandung)," (Skripsi, UPI, 2023).
- Huda, Miftahul. "Cooperative Learning, Metode, Model, Teknik, struktur, dan Model Terapan". Yogyakarta : Pustaka Belajar, (2011).

Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, dan Winda Arum Anggraeni. "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (31 Juli 2022): 141–49. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.

Iswadi, Iswadi, dan Herwani Herwani. "Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di Era Pademi Covid-19: Active Learning Method Efforts to Improve Student Activity and Learning Outcomes in the Covid-19 Pandemic Era." *Chalim Journal of Teaching and Learning* 1, no. 1 (26 Juni 2021): 35–44. <https://doi.org/10.31538/cjtl.v1i1.60>.

Kanza, Nanda Rizky Fitrian, Albertus Djoko Lesmono, dan Heny Mulyo Widodo. "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas XI MIPA 5 Sma Negeri 2 Jember." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9, no. 2 (30 Juni 2020): 71. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17955>.

Karimuddin Abdullah et al, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Sigli:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini,2022), 57-58.

Malik, Adam, M. Minan Chusni, Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi(Yogyakarta: Deepublisher, 2018)., 111.

Maulida, Sonya Iklima., Iis Nurasiah, Arsyi Rizqia Amalia. "Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 11, No. 1 (2025): 482. <https://10.31932/jpdp.v11i1.4448>.

Muis, Abd., Moh Sutomo, and A. Andi Suhardi. "Implementasi Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas Vii Di Smp Al-Baitul Amien Jember (Full Day School) Tahun Ajaran 2021/2022." *PESAT* 7.4 (2021): 73-84.

Mutmainnah, Aina., Regina Lichteria Panjaitan, Atep Sujana. "Pengaruh Gimkit Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Perubahan Bumi." *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10. No. 3 (2025): 179-183. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30866>.

Nasrullah, "Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)," (Liang Angang:El Publisher, 2022), 2

Nasution Toni dan Lubis Maulana Arafah, Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018)

Nazili, Ayu Uyun. "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Muhammadiyah Gubug." Skripsi, IAIN Kudus, 2021.

Nurhaliza Jaser, Siti, Zulfani Sesmiarni, Syawaluddin Syawaluddin, dan Fadhillah Yusri. "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berupa Game Edukasi Menggunakan Apk Scratch Di SMAN 4 Pariaman." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 3 (15 November 2023): 1757–63. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i3.7671>.

Nurhayati, Erlis. "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (6 Juli 2020): 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>.

Nuryadi et al, "Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian," (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017)

Prawitasari, Novia Dewi. "Penggunaan Google Form Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Bahasa Jepang" *Jurnal Hikari* 6, no. 02 (2022)

Putri, Fathiya Eka, Fitrah Amelia, dan Yesi Gusmania. "Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (31 Agustus 2019): 83. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i2.406>.

Ramadani Angely Noviana et al, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora* 2, no. 6 (2023): 749-756, <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2j6.5432>

Rohmah, Fatmawati Dwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 2 (2020)

Saptarini Dwi Pungki, "Pengembangan Asesmen Sumatif Berbasis Gimkit Pada Akhir Lingkup Materi Ketentuan Pernikahan Dalam Islam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas XI SMAN Kalitidu," (Skripsi, ANUGIRI, 2024)

Sesana, I Putu. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Google Form Dalam Pelaksanaan PAT Berbasis Online Di SMKN 1 Tembuku: Effectiveness Of The Use Of Google Form Applications In The Implementation Of PAT

- Based Online At SMKN 1 Tembuku.” *Widyadewata* 3, no. 1 (6 Desember 2022): 1–11. <https://doi.org/10.47655/widyadewata.v3i1.4>.
- Sholihah Nur Fathriyah Putri, “Pengaruh Peserta Didik Pada Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Keaktifan Belajar Kelas XII - IPS Di SMA Pasundan 2 Bandung,” (Skripsi, UNPAS, 2020)
- Simamora, Dr. Aprido B., Dr. Muktar B. Panjaitan, Dr. Andriono Manalu, Dr. Asister F. Siagian, Tarida A. Simanjuntak, Immanuel D. B. Silitonga, Anton Luvi Siahaan, Leonita Maria Efipanias Manihuruk, Winarto Silaban, dan Imelda Sibarani. “Model Pembelajaran Kooperatif”, (Tasikmalaya, Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024).
- Soeprajogo, Magdalena Purnama, dan Nina Ratnaningsih. “Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T,” Universitas Padjajaran Bandung. 2019.
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, dan Nisa Aliyah. “Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online.” *Jurnal Nusantara Berbakti* 1, no. 4 (19 Oktober 2023): 221–29. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>.
- Sudjana Nana, “Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 62.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif (Bandung: Alfabeta, 2019)
- Sulistio, Andi and Dr. Nik Haryanti. “Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)”. (2022)
- Susanti Eka, Konsep Dasar IPS, CV. Widya Puspita, 2018
- Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021)
- Wahyuningsih, Endang Sri “Model Pembelajaran Mastery Learning, Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020)
- Widyastuti, Reni, dan Listia Sari Puspita. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan.” *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 22, no. 1 (6 Maret 2020): 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.
- Wulandari, Sabrina Septi. “The Efficacy Of Gimkit To Increase Student’s Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At Sman 1

Sutojayan," *Journal of Students Academic Research* 9, no. 1 (2024): 176, <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>.

Yulianti, Ary. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar" *Jurnal Information Technology and Education* 05, no. 01 (2020): 527-533, <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i3.38272>.

Zahra, R. Ratika, and Nofha Rina. "Pengaruh Celebrity Endorser Hamidah Rachmayanti Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Mayoutfit Di Kota Bandung." *Jurnal Lontar* 6, no. 1 (2018): 43–57. <https://doi.org/10.7868/s0869565218050249>.

Zainuddin, Muhammad, Khalimatus Sadiyah, dan Surya Kusuma Wardana. "Rekonstruksi Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Pendidikan Nasional" *Jurnal Penelitian Hukum Indonesia* 2, no. 1 (2021): 68-76, <https://doi.org/10.61689/jpehi.v2i01.227>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sofiyatun Hasanah  
 NIM : 212101090034  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat dengan orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku,

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 07 Oktober 2025

Saya yang menyatakan



Sofiyatun Hasanah  
212101090034

## Lampiran 2 Matrik Penelitian

### MATRIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
1	2	3	4	5	6
Pengaruh Penggunaan <i>Game edukasi gimkit</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember	1. Bagaimana Pengaruh Penggunaan <i>Game edukasi gimkit</i> Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember	1. Variabel Independen: Penggunaan <i>Game edukasi gimkit</i> . 2. Variabel Dependen: Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.	1. Indikator Penggunaan <i>Game edukasi gimkit</i> Sebagai Berikut: a. Penyajian kelas b. Pembelajaran Kelompok (Teams) c. Permainan Dengan Media Gimkit (Games) d. Pertandingan (Tournament) 2. Indikator Keaktifan Belajar Sebagai Berikut: a. Visual activities: mengamati, mamperhatikan guru.	1. Subjek penelitian: Siswa kelas VII MTs Negeri 3 Jember 2. Informan penelitian: Guru IPS dan siswi kelas VII B dan VII C MTs Negeri 3 Jember 3. kepustakaan	1. jenis penelitian: Kuantitatif dengan <i>quasi eksperimental desain</i> tipe <i>nonequivalent contol group design</i> 2. metode pengumpulan data: a. Observasi b. Angket c. Dokumentasi 3. Metode analisis: a. Uji validitas b. Uji reabilitas c. Uji normalitas d. Uji homogenitas e. Uji hipotesis

			<p>b. Oral activities: bertanya, menjawab, berdiskusi, berpendapat.</p> <p>c. Listening activities: mendengarkan materi.</p> <p>d. Writing activities: mencatat materi, mengerjakan tugas, merangkum.</p> <p>e. Motor activities: bergerak cepat.</p> <p>f. Mental activities: mengingat, memecahkan masalah.</p> <p>g. Emotional activities: berani, tenang, merasa bosan.</p>		
--	--	--	---	--	--

### Lampiran 3 Hasil Uji Validasi Instrumen

#### Hasil Uji Validitas Instrument

##### Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.446*	.132	.517*	.239	.044	.480*	.253	.648**	.288	.613**	.226	.211	.621**	.296	.520*	.247	.287	.386	.644**	.322	-.023	.701**
	Sig. (2-tailed)		.049	.578	.020	.311	.853	.032	.281	.002	.218	.004	.338	.371	.003	.205	.019	.293	.220	.093	.002	.166	.922	.001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P2	Pearson Correlation	.446*	1	.412	.460*	.549*	.462*	.392	.564**	.628**	.266	.320	.436	.330	.668**	.603**	.499*	.361	.324	.495*	.364	.502*	.508*	.822**
	Sig. (2-tailed)	.049		.071	.041	.012	.040	.087	.010	.003	.258	.169	.054	.156	.001	.005	.025	.118	.163	.027	.115	.024	.022	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P3	Pearson Correlation	.132	.412	1	.355	.592**	.683**	.275	.261	.065	.636**	.145	.604**	.121	.325	.291	.413	.309	.076	.498*	-.198	.553*	.480*	.447*
	Sig. (2-tailed)	.578	.071		.124	.006	.001	.240	.266	.784	.003	.541	.005	.611	.162	.214	.070	.184	.751	.025	.404	.011	.032	.048
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P4	Pearson Correlation	.517*	.460*	.355	1	.570**	.237	.323	.272	.307	.442	.739**	.405	.095	.798**	.398	.753**	.423	.119	.519*	.371	.599*	.063	.604**
	Sig. (2-tailed)	.020	.041	.124		.009	.314	.165	.246	.188	.051	.000	.077	.691	.000	.082	.000	.063	.618	.019	.108	.005	.793	.005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P5	Pearson Correlation	.239	.549*	.592**	.570**	1	.312	.221	.349	.144	.333	.379	.580**	.036	.712**	.233	.607**	.062	.068	.566**	.131	.653*	.297	.501*
	Sig. (2-tailed)	.311	.012	.006	.009		.181	.350	.132	.544	.151	.099	.007	.879	.000	.322	.005	.795	.774	.009	.583	.002	.204	.025
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P6	Pearson Correlation	.044	.462*	.683**	.237	.312	1	.322	.145	.142	.625**	-.024	.475*	.344	.209	.158	.367	.348	.203	.512*	-.350	.263	.374	.463*



P13	Pearson Correlation	.211	.330	.121	.095	.036	.344	.257	.000	.331	.546	.271	.207	1	.260	.174	.477	.124	.364	.022	.326	.351	.618*	.536*
	Sig. (2-tailed)	.371	.156	.611	.691	.879	.138	.275	1.000	.153	.013	.248	.381		.269	.462	.034	.604	.115	.926	.160	.129	.004	.015
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P14	Pearson Correlation	.621**	.668**	.325	.798**	.712**	.209	.450*	.444*	.495*	.354	.772**	.520*	.260	1	.475*	.815**	.363	.256	.559*	.609**	.656*	.237	.802**
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.162	.000	.000	.376	.047	.050	.027	.126	.000	.019	.269		.034	.000	.115	.277	.010	.004	.002	.315	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P15	Pearson Correlation	.296	.603**	.291	.398	.233	.158	.396	.696**	.534*	.068	.477*	.497*	.174	.475*	1	.154	.173	.692**	.252	.341	.436	.333	.609**
	Sig. (2-tailed)	.205	.005	.214	.082	.322	.507	.084	.001	.015	.776	.034	.026	.462	.034		.517	.465	.001	.283	.141	.055	.152	.004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P16	Pearson Correlation	.520*	.499*	.413	.753**	.607**	.367	.250	.132	.337	.685**	.594**	.314	.477*	.815**	.154	1	.421	.092	.452*	.455*	.618*	.412	.736**
	Sig. (2-tailed)	.019	.025	.070	.000	.005	.111	.288	.580	.146	.001	.006	.178	.034	.000	.517		.064	.700	.045	.044	.004	.071	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P17	Pearson Correlation	.247	.361	.309	.423	.062	.348	.281	.148	.267	.289	.359	.059	.124	.363	.173	.421	1	-.155	.155	.175	.261	.259	.466*
	Sig. (2-tailed)	.293	.118	.184	.063	.795	.132	.230	.533	.254	.217	.120	.806	.604	.115	.465	.064		.514	.513	.461	.267	.271	.038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P18	Pearson Correlation	.287	.324	.076	.119	.068	.203	.253	.363	.514*	.083	.328	.389	.364	.256	.692**	.092	-.155	1	.249	.218	.163	.294	.496*
	Sig. (2-tailed)	.220	.163	.751	.618	.774	.392	.283	.116	.021	.729	.159	.090	.115	.277	.001	.700	.514		.289	.357	.491	.209	.026
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P19	Pearson Correlation	.386	.495*	.498*	.519*	.566**	.512*	.302	.079	.227	.310	.385	.457*	.022	.559*	.252	.452*	.155	.249	1	.188	.280	.058	.518*
	Sig. (2-tailed)	.093	.027	.025	.019	.009	.021	.196	.739	.335	.184	.094	.043	.926	.010	.283	.045	.513	.289		.428	.232	.807	.019

N		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P20	Pearson Correlation	.644 <sup>**</sup>	.364	-.198	.371	.131	-.350	.263	.076	.592 <sup>**</sup>	-.068	.657 <sup>**</sup>	-.083	.326	.609 <sup>**</sup>	.341	.455 <sup>*</sup>	.175	.218	.188	1	.337	.063	.552 <sup>*</sup>			
	Sig. (2-tailed)	.002	.115	.404	.108	.583	.131	.262	.751	.006	.777	.002	.729	.160	.004	.141	.044	.461	.357	.428	.147	.793	.012				
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P21	Pearson Correlation	.322	.502 <sup>*</sup>	.553 <sup>*</sup>	.599 <sup>**</sup>	.653 <sup>**</sup>	.263	.155	.489 <sup>*</sup>	.392	.457 <sup>*</sup>	.572 <sup>**</sup>	.558 <sup>*</sup>	.351	.656 <sup>**</sup>	.436	.618 <sup>**</sup>	.261	.163	.280	.337	1	.517 <sup>*</sup>	.620 <sup>**</sup>			
	Sig. (2-tailed)	.166	.024	.011	.005	.002	.263	.515	.029	.087	.043	.008	.011	.129	.002	.055	.004	.267	.491	.232	.147	.020	.004				
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P22	Pearson Correlation	-.023	.508 <sup>*</sup>	.480 <sup>*</sup>	.063	.297	.374	-.048	.383	.184	.510 <sup>*</sup>	.013	.395	.618 <sup>**</sup>	.237	.333	.412	.259	.294	.058	.063	.517 <sup>*</sup>	1	.492 <sup>*</sup>			
	Sig. (2-tailed)	.922	.022	.032	.793	.204	.104	.839	.096	.436	.022	.957	.085	.004	.315	.152	.071	.271	.209	.807	.793	.020	.028				
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
TOT AL	Pearson Correlation	.701 <sup>**</sup>	.822 <sup>**</sup>	.447 <sup>*</sup>	.604 <sup>**</sup>	.501 <sup>*</sup>	.463 <sup>*</sup>	.576 <sup>**</sup>	.469 <sup>*</sup>	.738 <sup>**</sup>	.493 <sup>*</sup>	.654 <sup>**</sup>	.477 <sup>*</sup>	.536 <sup>*</sup>	.802 <sup>**</sup>	.609 <sup>**</sup>	.736 <sup>**</sup>	.466 <sup>*</sup>	.496 <sup>*</sup>	.518 <sup>*</sup>	.552 <sup>*</sup>	.620 <sup>*</sup>	.492 <sup>*</sup>	1			
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.048	.005	.025	.040	.008	.037	.000	.027	.002	.034	.015	.000	.004	.000	.038	.026	.019	.012	.004	.028				
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 4 Hasil Uji Reliabilitas

### Hasil Uji Reliabilitas Instrument

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.914	22

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	67.7000	102.221	.579	.910
P2	67.5500	99.313	.766	.907
P3	67.4000	99.937	.533	.910
P4	67.9000	94.832	.677	.907
P5	67.8500	99.187	.586	.909
P6	68.0000	100.105	.421	.913
P7	67.5000	103.316	.494	.912
P8	67.9000	99.989	.503	.911
P9	68.1000	95.779	.567	.910
P10	67.2500	103.355	.505	.911
P11	68.1000	95.463	.659	.907
P12	67.6000	98.042	.626	.908
P13	67.2000	103.537	.409	.913
P14	67.5500	95.839	.838	.904
P15	68.1000	96.095	.623	.908
P16	67.3000	101.063	.723	.908
P17	67.7000	101.168	.370	.914
P18	67.8000	100.274	.412	.913
P19	67.7000	99.063	.534	.910
P20	67.5500	100.997	.390	.914
P21	67.5500	96.471	.720	.906
P22	67.6000	100.253	.440	.912

## Lampiran 5 hasil uji normalitas

### Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pretetskelas eksperimen	posttestkelas eksperimen	Pretetskelas kontrol	posttestkelas kontrol
N		22	22	24	24
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	62.32	84.00	69.00	82.75
	Std. Deviation	8.167	2.138	7.065	1.800
Most Extreme Differences	Absolute	.170	.225	.107	.203
	Positive	.128	.225	.089	.203
	Negative	-.170	-.129	-.107	-.172
Kolmogorov-Smirnov Z		.796	1.057	.524	.996
Asymp. Sig. (2-tailed)		.551	.213	.946	.275

a. Test distribution is Normal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 6 hasil uji homogenitas

### Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### Case Processing Summary

Kelas	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
hasil post tets kelas eksperimen	22	100.0%	0	.0%	22	100.0%
post test kelas kontrol	24	100.0%	0	.0%	24	100.0%

#### Descriptives

Kelas	Statistic	Std. Error
hasil post tets kelas eksperimen	Mean	.456
	95% Confidence Interval for Mean	
	Lower Bound	83.05
	Upper Bound	84.95
	5% Trimmed Mean	83.89
	Median	83.00
	Variance	4.571
	Std. Deviation	2.138
	Minimum	81
	Maximum	89
	Range	8
	Interquartile Range	3
	Skewness	.491
	Kurtosis	.953
post test kelas kontrol	Mean	.367
	95% Confidence Interval for Mean	
	Lower Bound	81.99
	Upper Bound	83.51
	5% Trimmed Mean	82.77
	Median	82.00
	Variance	3.239
	Std. Deviation	1.800
	Minimum	79
	Maximum	86
	Range	7
	Interquartile Range	2
	Skewness	.472
	Kurtosis	.918

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.955	1	44	.334
	Based on Median	.444	1	44	.509
	Based on Median and with adjusted df	.444	1	42.658	.509
	Based on trimmed mean	.875	1	44	.355



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 7 hasil uji independent sample T-test

## Hasil Uji *Independent Sample T-test*

## Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	post tets kelas eksperimen	22	84.00	2.138
	post test kelas kontrol	24	82.75	1.800

## Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil	.955	.334	2.151	44	.037	1.250	.581	.079	2.421
			2.135	41.250	.039	1.250	.585	.068	2.432

## Lampiran 8 modul ajar eksperiment

<b>MODUL AJAR KURIKUL MERDEKA</b> <b>IPS FASE D KELAS VII (KELAS EKSPERIMEN)</b>	
<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS</b>	
Penyusun	: Sofiyatun Hasanah
Instansi	: MTs Negeri 3 Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat
Elemen pembelajaran	<p>: a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keruangan dan koneksi antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional.</li> <li>▪ Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.</li> <li>▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi,</li> </ul>

**Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda.**

- **Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.**

**b) Elemen keterampilan proses**

- **Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.**

**Capaian Pembelajaran** : Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam kontes lok

**Alokasi Waktu** : 8 JP (4 Pertemuan)

<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>
1. Faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, Mandiri, bernalar kritis, dan bergotong royong.
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>
Media, Sumber Belajar, dan Alat
1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kemendikbud. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</li> <li>b. <i>Game edukasi gimkit</i></li> <li>c. PPT Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat</li> <li>d. Laptop, Handphone, dan Proyektor.</li> <li>e. Jaringan Internet</li> </ul>
2. Sumber Alternatif <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</li> </ul>
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
1. Peserta didik reguler/tipikal; umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir atas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
1. Model pembelajaran TGT (Teams Games Tournamnet)
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
Alur tujuan pembelajaran:

<p>1. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.</p>		
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>		
<p>1. Pemahaman pada Peserta didik bahwa kondisi geografis indonesia beragam serta dapat memengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia</p>		
<b>C. PERTANYAAN PEMATIK</b>		
<p>1. Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya? 2. Mengapa faktor Iklim dapat menciptakan keragaman budaya? 3. Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya?</p>		
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa.</p> <p>2. Guru melakukan presensi kehadiran</p> <p>3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari dan dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini</p> <p>4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini mengenai keragaman sosial budaya di masyarakat.</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	<p>1. Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi keragaman sosial budaya di masyarakat dengan guru menjelaskan melalui media PPT</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan peserta</p>	60 Menit

	<p>didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi keragaman sosial budaya di Indonesia</p> <p>3. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk melaksanakan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan <i>game edukasi gimkit</i></p> <p>a) setiap tim atau kelompok berisi 4-5 orang</p> <p>b) tiap tim harus bisa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan guru melalui <i>game edukasi gimkit</i></p> <p>c) tiap tim harus sigap dan tanggap dalam menjawab pertanyaan</p> <p>d) pemenang akan diberi penghargaan berupa pujian atau barang.</p> <p>4. Guru memberikan kesimpulan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan informasi dari guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.</p> <p>3. Peserta didik bersama guru mengakhiri pertemuan dengan berdoa dan mengucap salam.</p> <p>4.</p>	10 Menit

## E. ASESMEN

### Jurnal Penilaian Sikap

Nama sekolah : MTs Negeri 3 Jember

Kelas/Semester : VII/Genap

Tahun pelajaran : 2024/2025

#### **Petunjuk:**

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran.
2. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang peserta didik.

No	Waktu/ Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Positif/ Negatif	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

## F. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

#### Refleksi Peserta Didik

1. Apakah kalian suka dengan kegiatan pembelajaran hari ini?
2. Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?
3. Apakah aku sudah berhasil mengidentifikasi faktor yang memengaruhi keragaman budaya Indonesia?

#### Refleksi Pendidik

1. Apakah saya menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai?
2. Apakah saya memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab?
3. Apakah saya sudah memberikan kesimpulan setelah memberikan pembelajaran?

## G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan:

1. Membuat rangkuman dari materi keragaman budaya di Indonesia

### Remedial:

1. Membuat mind maping mengenai faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia

## H. BAHAN BACAAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

### Bahan Bacaan Peserta Didik

#### A. Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat



**Gambar 4.2 Upacara Melasti**

*Sumber: Sudut Pandang Kusnadi/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 4.0*

Pernahkah kalian melihat atau melakukan kegiatan terkait budaya di sekitar tempat tinggal kalian? Karakteristik dari suatu kelompok masyarakat tempat kalian tinggal dan berinteraksi adalah bagian dari budaya. Seperti halnya konsep masyarakat, pengertian budaya banyak digunakan dalam sosiologi dan ilmu sosial lainnya (khususnya antropologi). Budaya merupakan salah satu sifat paling khas dari pergaulan sosial manusia. Keragaman sosial budaya di masyarakat dapat terjadi saat berbagai jenis suku dan agama yang ada di suatu ruang bertemu dan berinteraksi setiap harinya. Ruang tersebut adalah ruang yang ada pada masyarakat.

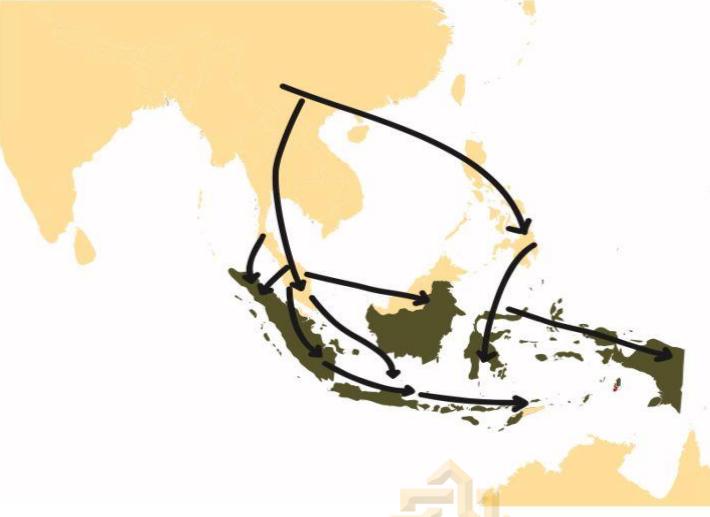
Beberapa elemen budaya, terutama keyakinan dan harapan, merupakan komponen dari semua hubungan sosial. Harapan dapat berupa harapan orang

tentang satu sama lain atau dapat pula tentang dunia tempatmereka tinggal. Jadi, budaya mengacu pada cara hidup anggota individu atau kelompok dalam masyarakat, cara berpakaian, adat istiadat dalam upacara pernikahan, jenis mata pencarian, hingga tata upacara keagamaan.

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang tinggi, kita harus bangga karena kekayaan budaya tersebut dapat hidup rukun dan berdampingan. Konsep keragaman budaya juga mencakup barang-barang yang dihasilkan oleh kelompok kebudayaan tersebut, seperti busur dan anak panah, alat bajak sawah, kitab hukum adat, dan rumah adat. Budaya dapat dianggap sebagai serangkaian rancangan untuk bertahan hidup, alat dari praktik, pengetahuan, dan simbol yang diperoleh melalui pembelajaran, bukan oleh naluri, yang memungkinkan orang untuk hidup dalam masyarakat. Dapat disimpulkan, masyarakat merupakan sekumpulan individu yang saling berbagi serta berinteraksi dalam sebuah kebudayaan yang sama. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keragaman budaya yang akan dijabarkan dalam penjelasan berikut.

### **1. Pengaruh Faktor Geografis yang Memengaruhi Keragaman Budaya**

Lingkungan fisik akan memengaruhi keragaman budaya. Manusia sebagai individu merupakan sebuah kesatuan antara raga, jiwa, dan perilaku. Didalam diri seseorang individu terdapat tiga unsur individu yaitu inteligensi, nafsu, dan semangat. Kombinasi dari unsur tersebut menghasilkan tindakan seseorang yang mencerminkan karakter atau budayanya. Kesatuan dari kepribadian-kepribadian seseorang pada suatu daerah yang mempunyai pola yang sama dapat membentuk budaya daerah tersebut yang membedakan dengan tempat lain. Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Keberagaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor.



Gambar 4.3 Proses masuknya nenek moyang bangsa Indonesia dari Yunan.

**a. Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya**

Indonesia adalah negara kepulauan, secara fisik setiap pulau dipisahkan oleh lautan. Dulunya, leluhur bangsa Indonesia datang dari Yunan (Tiongkok bagian selatan), kemudian secara berkelompok mereka dating ke Nusantara, menyebar dan bermukim di pulau-pulau besar maupun kepulauan di seluruh penjuru Nusantara.

Laut merupakan isolasi alamiah di antara kelompok-kelompok tersebut, kemudian menyebabkan mereka tumbuh dan berkembang menjadi satu kesatuan suku bangsa. Keterbatasan teknologi di bidang nautika (perkapalan) menyebabkan mereka tidak dapat berpindah atau bertemu dari pulau yang satu ke pulau lain. Akibat dari hal tersebut, akhirnya kelompok mengembangkan kebudayaan masing-masing sesuai keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, sesuai kebutuhan mereka untuk bertahan hidup yang berbeda satu sama lain.



Perbedaan antarkebudayaan suatu daerah dapat berdampak positif dan negatif. Keberagaman berbagai kebudayaan di Indonesia jika tidak dikelola dengan baik justru dapat berubah menjadi potensi konflik. Konflik yang mungkin terjadi di Indonesia adalah konflik antar kebudayaan, di mana terdapat pihak yang merasa kebudayaannya paling baik dibandingkan dengan kebudayaan lain. Hal tersebut dikenal dengan istilah Etnosentrisme. Konflik tersebut jika dibiarkan berlangsung dapat mengancam persatuan dan kesatuan Indonesia.

### **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ b. Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya**

Indonesia diwarnai oleh iklim mikro (kecil) yang amat beragam. Dalam sebuah ruang wilayah yang sempit, perbedaan ketinggian tempat dapat menghasilkan perbedaan suhu yang signifikan. Perbedaan antara satu wilayah dengan wilayah lain inilah menyebabkan perbedaan pola perilaku yang berbeda, mulai dari bahasa hingga ke sistem mata pencarian hidup dan sistem ekonomi.

Contoh nyata dari keragaman regional dapat dilihat pada masyarakat pesisir pantai utara Jawa, dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di wilayah pegunungan di pulau yang sama, yaitu Pulau Jawa. Di mana masyarakat pesisir tinggal pada daerah dengan suhu yang sedikit lebih tinggi, akan berbeda budayanya dengan mereka yang tinggal di lereng gunung dengan suhu rendah. Begitu pula masyarakat pesisir utara Pulau Sumatra, pakaian

adatnya akan berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di lereng Pegunungan Bukit Barisan.

Indonesia bagian barat memang didominasi oleh bioma hutan hujan tropis, tetapi tahukah kalian jika pulau Jawa secara mikro iklim dapat dibagi menjadi dua region. Region Jawa bagian barat masih merupakan bioma hutan hujan tropis, sedangkan Jawa bagian timur sudah dipengaruhi oleh bioma hutan musim tropis atau hutan gugur tropis, zona ini memanjang sampai ke Pulau Bali. Nusa Tenggara Barat (NTB) berbatasan dengan Selat Bali, tetapi kondisi yang ada di NTB sudah dapat dikategorikan sebagai sabana. Berbeda pula di Nusa Tenggara Timur (NTT) di mana kategori bioma yang tepat untuk menggambarkan kondisi iklim di NTT adalah stepa tropis.

Suhu yang dingin akan selaras dengan pakaian tradisional berlengan panjang. Masyarakat pesisir memiliki upacara adat sedekah laut yang merupakan wujud terima kasih atas tangkapan ikan yang mereka peroleh selama satu tahun. Perbedaan suhu membuat sistem pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi tidak sama. Bermukim di pedalaman hutan juga akan menimbulkan perbedaan yang mencolok pada bentuk rumah adat. Jenis makanan tradisional juga tidak terlepas dari kondisi iklim setempat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Gambar4.5** Gambar di atas menunjukkan perbandingan antara pakaian adat suku Dayak Iban di pedalaman hutan di Kalimantan yang cenderung bersuhu tinggi dan pakaian adat suku Bugis di pesisir Sulawesi yang suhunya cenderung dingin.

Sumber: John Ragai/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 2.0 (2018); Sumber: Roedy Rustam/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0 (2015)

Kearifan lokal yang berkembang di Nusantara akibat kondisi iklim juga terlihat pada Masyarakat Adat Baduy. Rumah warga di Desa Kanekes hanya boleh menghadap ke utara dan selatan, ini tujuannya supaya sinar matahari dapat masuk melalui jendela rumah. Kelembaban udara dilereng pegunungan cenderung lembab, sehingga apabila ventilasi tidak bekerja dengan baik maka sirkulasi udara tidak akan baik. Adaptasi bentuk rumah tradisional juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan di Indonesia yang disesuaikan dengan latar belakang kearifan lokal dan kondisi sekitar, seperti bentuk Joglo, Rumah Panggung, Honai, dan masih banyak lainnya.

### c. Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia secara geografis terletak di persilangan antara Benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi strategis inilah yang menyebabkan Indonesia banyak dilalui bangsa asing yang melintasi Selat Malaka sebagai penghubung antara belahan bumi bagian barat dan timur pada saat itu. Banyaknya bangsa asing yang



**Gambar 4.6 Gedung Sate, Bandung.**  
**Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Belanda.**

*Sumber: Merbabu/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0*



**Gambar 4.7 Masjid Cheng-Ho, Surabaya.**  
**Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Tionghoa.**

*Sumber: JV052Nikken/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0*

Berdasarkan latar belakang sejarahnya, budaya Indonesia dipengaruhi oleh ragam kebudayaan Hindu-Buddha, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Interaksi antara warga asing dan penduduk asli pada masa lalu memberikan pengaruh besar terhadap kebudayaan. Akulturasi berupa percampuran kebudayaan asing dengan kebudayaan asli Indonesia dengan tidak menghilangkan unsur kebudayaan asli membuat kebudayaan Indonesia semakin beragam. Akibat dari akulturasi tersebut menimbulkan terbentuknya ras, kepercayaan, dan agama yang berbeda-beda di Indonesia.

## Bahan Bacaan Guru

Secara interaktif guru dan peserta didik dapat berbagi sudut pandang terkait dengan keanekaragaman suku bangsa dan komunitas di Indonesia. Peserta didik diajak untuk mengaitkan dengan tema sebelumnya yakni diferensiasi atau keberagaman atas ras, etnis, agama dan gender. Peserta didik memperoleh informasi bahwa terdapat kelompok-kelompok budaya di Indonesia yang mendukung keberagaman kebudayaan di Indonesia. Dalam kerangka ke-IPSan, tema ini mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk membedakan manakah yang merupakan pembagian kelompok secara horizontal dan manakah yang merupakan pembagian kelompok atas dasar lapisan sosial atau secara vertikal. Keduanya berbeda dan memiliki peranan dalam

kelangsungan hidup dan proses sosialisasi dalam masyarakat. Keterdapatannya perbedaan kondisi lingkungan isik wilayah akan memengaruhi keberagaman budaya. Adanya seorang tokoh yang dianggap berpengaruh terhadap suatu wilayah, melahirkan kesepakatan antar warga dalam mengikuti kebiasaan tokoh tersebut dan menghasilkan budaya yang berbeda pula di masing-masing wilayah di Indonesia. Keanekaragaman budaya dapat menjadi potensi pariwisata, sekaligus menjadi potensi konlik yang berujung pada ancaman separatis apabila tidak dijaga. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis mampu membuat karya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarga dan masyarakat terdekat, kemudian melakukan releksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.

## I. GLOSARIUM

**Iklim** : Kondisi cuaca rata-rata tahunan pada suatu wilayah dan cakupan wilayah yang luas.

**iklim mikro** : Kondisi iklim pada suatu wilayah yang sangat terbatas/sempit.

## J. DAFTAR PUSTAKA DAN SUMBER GAMBAR

### Daftar Pustaka

Nursa'ban, M., dkk. 2021. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

### Sumber Gambar

[https://cdn.bmkg.go.id/Web/2020.10\\_CH\\_GSMAP.png](https://cdn.bmkg.go.id/Web/2020.10_CH_GSMAP.png)

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Bali\\_ngaben\\_pelebon\\_cremation\\_ceremony\\_Indonesia.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Bali_ngaben_pelebon_cremation_ceremony_Indonesia.jpg)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dewaruci.jpg>

<https://web.archive.org/web/20161016172930/http://www.panoramio.com/photo/42125739>

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gedung\\_Batu\\_Temple\\_Semarang.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gedung_Batu_Temple_Semarang.jpg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lawang\\_sewu.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lawang_sewu.jpg)

<https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/progresssmelter-pt-fi-capai-386-akhir-tahun-2022-selesai>

<https://www.esdm.go.id/assets/imagecache/bodyView/arsip-beritadivestasi-51-saham-pt-fi-simbol-kedaulatan-negara-tympxrm.jpg>

<https://geoportal.esdm.go.id/indonesia-overview/>

<https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190412/infografisutang-luar-negeri-4-tahun-trakhir-1-a18ef6c7f68ceec3ba4b98b6f1952ea5.png>



**Lampiran 9 modul ajar kontrol**

<b>MODUL AJAR KURIKULULUM MERDEKA</b>	
<b>IPS FASE D KELAS VII (KELAS KONTROL)</b>	
<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS</b>	
Penyusun	: Sofiyatun Hasanah
Instansi	: MTs Negeri 3 Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MTs
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: D / VII
Tema 04	: Pemberdayaan Masyarakat
Materi	: Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat
Elemen pembelajaran	<p>: a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keruangan dan koneksi antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional.</li> <li>▪ Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.</li> <li>▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi,</li> </ul>

**Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda.**

- **Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.**

**c) Elemen keterampilan proses**

- **Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.**

**Capaian Pembelajaran** : Memahami isu pemberdayaan masyarakat dalam kontes lok

**Alokasi Waktu** : 8 JP (4 Pertemuan)

<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>
2. Faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, Mandiri, bernalar kritis, dan bergotong royong.
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>
Media, Sumber Belajar, dan Alat
<p>1. Sumber Utama</p> <p>a. Kemendikbud. 2021. Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII, Jakarta; Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</p> <p>b. PPT Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat</p> <p>c. Laptop, Proyektor.</p> <p>2. Sumber Alternatif</p> <p>a. Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<p>1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p> <p>2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir atas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.</p>
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>
1. Model pembelajaran konvesional
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
Alur tujuan pembelajaran:
1. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi salah satu faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia.

<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>		
1. Pemahaman pada Peserta didik bahwa kondisi geografis indonesia beragam serta dapat memengaruhi jenis dan keragaman budaya di Indonesia		
<b>C. PERTANYAAN PEMATIK</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi keragaman budaya?</li> <li>2. Mengapa faktor Iklim dapat menciptakan keragaman budaya?</li> <li>3. Apakah terdapat pengaruh dari letak geografis terhadap keragaman budaya?</li> </ol>		
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>		
<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Pendahuluan	<p>1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa.</p> <p>2. Guru melakukan presensi kehadiran</p> <p>3. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kepada peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari dan dikaitkan dengan materi pembelajaran hari ini</p> <p>4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran hari ini mengenai keragaman sosial budaya di masyarakat</p>	10 Menit
Kegiatan Inti	1. Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi keragaman sosial budaya di masyarakat dengan guru menjelaskan menggunakan metode konvesional dan menggunakan papan tulis	60 Menit

	<p>2. Guru menanyakan kepada siswa mengenai materi yang belum dimengerti.</p> <p>3. Guru memancing respon peserta didik dengan Tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia. Selanjutnya guru membagi peserta didik menjadi kelompok yang terdiri dari 3-4 orang, dan memberikan LKPD kepada setiap kelompok</p> <p>4. Guru mempersilahkan beberapa kelompok untuk mempresentasikan atau menjelaskan jawaban 1-2 soal. kelompok lain diminta untuk memerhatikan, dan boleh berpendapat jika mempunyai jawaban yang berbeda.</p> <p>5. Guru memberikan kesimpulan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan</p>	
Penutup	<p>1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran.</p> <p>2. Peserta didik mendengarkan informasi dari guru tentang pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.</p> <p>3. Peserta didik bersama guru mengakhiri pertemuan dengan berdoa dan mengucap salam.</p>	10 Menit

<b>E. ASESMEN</b>						
<b>Jurnal Penilaian Sikap</b>						
Nama sekolah : MTs Negeri 3 Jember Kelas/Semester : VII/Genap Tahun pelajaran : 2024/2025						
<b>Petunjuk:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran.</li> <li>2. Pencatatan hanya pada perilaku ekstrim yang ditunjukkan oleh seorang peserta didik.</li> </ol>						
<b>No</b>	<b>Waktu/ Tanggal</b>	<b>Nama Peserta Didik</b>	<b>Catatan Perilaku</b>	<b>Butir Sikap</b>	<b>Positif/ Negatif</b>	<b>Tindak Lanjut</b>
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
<b>F. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK</b>						
<b>Refleksi Peserta Didik</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian suka dengan kegiatan pembelajaran hari ini?</li> <li>2. Apakah aku sudah mengumpulkan tugas secara tepat waktu?</li> <li>3. Apakah aku sudah berhasil mengidentifikasi faktor yang memengaruhi keragaman budaya Indonesia?</li> </ol>						
<b>Refleksi Pendidik</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah saya menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum pembelajaran dimulai?</li> <li>2. Apakah saya memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab?</li> <li>3. Apakah saya sudah memberikan kesimpulan setelah memberikan</li> </ol>						

pembelajaran?

## G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan:

1. Membuat rangkuman dari materi keragaman budaya di Indonesia

### Remedial:

2. Membuat mind maping mengenai faktor geografis yang memengaruhi keragaman budaya di Indonesia

## H. BAHAN BACAAN PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK

### Bahan Bacaan Peserta Didik

#### A. Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat



Gambar 4.2 Upacara Melasti

Sumber: Sudut Pa'ndang Kusnadi/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 4.0

Pernahkah kalian melihat atau melakukan kegiatan terkait budaya di sekitar tempat tinggal kalian? Karakteristik dari suatu kelompok masyarakat tempat kalian tinggal dan berinteraksi adalah bagian dari budaya. Seperti halnya konsep masyarakat, pengertian budaya banyak digunakan dalam sosiologi dan ilmu sosial lainnya (khususnya antropologi). Budaya merupakan salah satu sifat paling khas dari pergaulan sosial manusia. Keragaman sosial budaya di masyarakat dapat terjadi saat berbagai jenis suku dan agama yang ada di suatu ruang bertemu dan berinteraksi setiap harinya. Ruang tersebut adalah ruang yang ada pada masyarakat.

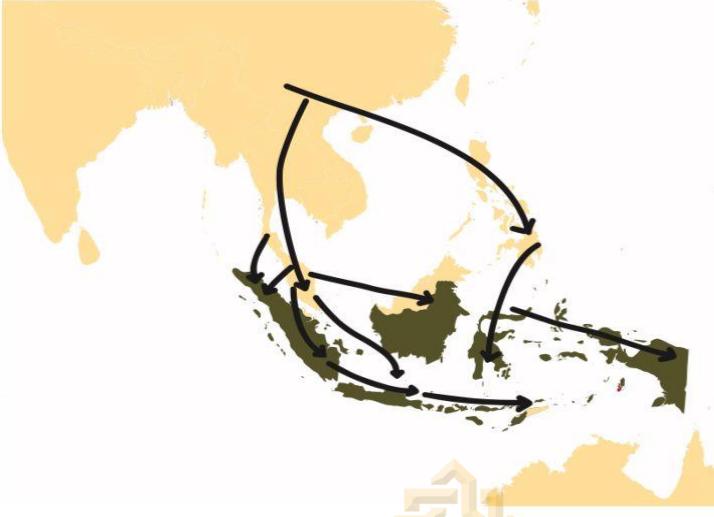
Beberapa elemen budaya, terutama keyakinan dan harapan, merupakan

komponen dari semua hubungan sosial. Harapan dapat berupa harapan orang tentang satu sama lain atau dapat pula tentang dunia tempat mereka tinggal. Jadi, budaya mengacu pada cara hidup anggota individu atau kelompok dalam masyarakat, cara berpakaian, adat istiadat dalam upacara pernikahan, jenis mata pencarian, hingga tata upacara keagamaan.

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang tinggi, kita harus bangga karena kekayaan budaya tersebut dapat hidup rukun dan berdampingan. Konsep keragaman budaya juga mencakup barang-barang yang dihasilkan oleh kelompok kebudayaan tersebut, seperti busur dan anak panah, alat bajak sawah, kitab hukum adat, dan rumah adat. Budaya dapat dianggap sebagai serangkaian rancangan untuk bertahan hidup, alat dari praktik, pengetahuan, dan simbol yang diperoleh melalui pembelajaran, bukan oleh naluri, yang memungkinkan orang untuk hidup dalam masyarakat. Dapat disimpulkan, masyarakat merupakan sekumpulan individu yang saling berbagi serta berinteraksi dalam sebuah kebudayaan yang sama. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keragaman budaya yang akan dijabarkan dalam penjelasan berikut.

### **1. Pengaruh Faktor Geografis yang Memengaruhi Keragaman Budaya**

Lingkungan fisik akan memengaruhi keragaman budaya. Manusia sebagai individu merupakan sebuah kesatuan antara raga, jiwa, dan perilaku. Didalam diri seorang individu terdapat tiga unsur individu yaitu inteligensi, nafsu, dan semangat. Kombinasi dari unsur tersebut menghasilkan laku seseorang yang mencerminkan karakter atau budayanya. Kesatuan dari kepribadian-kepribadian seseorang pada suatu daerah yang mempunyai pola yang sama dapat membentuk budaya daerah tersebut yang membedakan dengan tempat lain. Indonesia memiliki kebudayaan yang beragam. Keberagaman budaya di Indonesia dipengaruhi oleh faktor.



Gambar 4.3 Proses masuknya nenek moyang bangsa Indonesia dari Yunan.

**a. Pengaruh Isolasi Geografis terhadap Keragaman Budaya**

Indonesia adalah negara kepulauan, secara fisik setiap pulau dipisahkan oleh lautan. Dulunya, leluhur bangsa Indonesia datang dari Yunan (Tiongkok bagian selatan), kemudian secara berkelompok mereka dating ke Nusantara, menyebar dan bermukim di pulau-pulau besar maupun kepulauan di seluruh penjuru Nusantara.

Laut merupakan isolasi alamiah di antara kelompok-kelompok tersebut, kemudian menyebabkan mereka tumbuh dan berkembang menjadi satu kesatuan suku bangsa. Keterbatasan teknologi di bidang nautika (perkapalan) menyebabkan mereka tidak dapat berpindah atau bertemu dari pulau yang satu ke pulau lain. Akibat dari hal tersebut, akhirnya kelompok mengembangkan kebudayaan masing-masing sesuai keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka, sesuai kebutuhan mereka untuk bertahan hidup yang berbeda satu sama lain.



Perbedaan antarkebudayaan suatu daerah dapat berdampak positif dan negatif. Keberagaman berbagai kebudayaan di Indonesia jika tidak dikelola dengan baik justru dapat berubah menjadi potensi konflik. Konflik yang mungkin terjadi di Indonesia adalah konflik antar kebudayaan, di mana terdapat pihak yang merasa kebudayaannya paling baik dibandingkan dengan kebudayaan lain. Hal tersebut dikenal dengan istilah Etnosentrisme. Konflik tersebut jika dibiarkan berlangsung dapat mengancam persatuan dan kesatuan Indonesia.

### **UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ b. Pengaruh Iklim terhadap Keragaman Budaya**

Indonesia diwarnai oleh iklim mikro (kecil) yang amat beragam. Dalam sebuah ruang wilayah yang sempit, perbedaan ketinggian tempat dapat menghasilkan perbedaan suhu yang signifikan. Perbedaan antara satu wilayah dengan wilayah lain inilah menyebabkan perbedaan pola perilaku yang berbeda, mulai dari bahasa hingga ke sistem mata pencarian hidup dan sistem ekonomi.

Contoh nyata dari keragaman regional dapat dilihat pada masyarakat pesisir pantai utara Jawa, dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di wilayah pegunungan di pulau yang sama, yaitu Pulau Jawa. Di mana masyarakat pesisir tinggal pada daerah dengan suhu yang sedikit lebih tinggi, akan berbeda budayanya dengan mereka yang tinggal di lereng gunung dengan suhu rendah. Begitu pula masyarakat pesisir utara Pulau Sumatra, pakaian

adatnya akan berbeda jika dibandingkan dengan masyarakat yang tinggal di lereng Pegunungan Bukit Barisan.

Indonesia bagian barat memang didominasi oleh bioma hutan hujan tropis, tetapi tahukah kalian jika pulau Jawa secara mikro iklim dapat dibagi menjadi dua region. Region Jawa bagian barat masih merupakan bioma hutan hujan tropis, sedangkan Jawa bagian timur sudah dipengaruhi oleh bioma hutan musim tropis atau hutan gugur tropis, zona ini memanjang sampai ke Pulau Bali. Nusa Tenggara Barat (NTB) berbatasan dengan Selat Bali, tetapi kondisi yang ada di NTB sudah dapat dikategorikan sebagai sabana. Berbeda pula di Nusa Tenggara Timur (NTT) di mana kategori bioma yang tepat untuk menggambarkan kondisi iklim di NTT adalah stepa tropis.

Suhu yang dingin akan selaras dengan pakaian tradisional berlengan panjang. Masyarakat pesisir memiliki upacara adat sedekah laut yang merupakan wujud terima kasih atas tangkapan ikan yang mereka peroleh selama satu tahun. Perbedaan suhu membuat sistem pertanian di dataran rendah dan dataran tinggi tidak sama. Bermukim di pedalaman hutan juga akan menimbulkan perbedaan yang mencolok pada bentuk rumah adat. Jenis makanan tradisional juga tidak terlepas dari kondisi iklim setempat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**Gambar4.5** Gambar di atas menunjukkan perbandingan antara pakaian adat suku Dayak Iban di pedalaman hutan di Kalimantan yang cenderung bersuhu tinggi dan pakaian adat suku Bugis di pesisir Sulawesi yang suhunya cenderung dingin.

Sumber: John Ragai/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 2.0 (2018); Sumber: Roedy Rustam/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0 (2015)

Kearifan lokal yang berkembang di Nusantara akibat kondisi iklim juga terlihat pada Masyarakat Adat Baduy. Rumah warga di Desa Kanekes hanya boleh menghadap ke utara dan selatan, ini tujuannya supaya sinar matahari dapat masuk melalui jendela rumah. Kelembaban udara dilereng pegunungan cenderung lembab, sehingga apabila ventilasi tidak bekerja dengan baik maka sirkulasi udara tidak akan baik. Adaptasi bentuk rumah tradisional juga dimiliki oleh berbagai kebudayaan di Indonesia yang disesuaikan dengan latar belakang kearifan lokal dan kondisi sekitar, seperti bentuk Joglo, Rumah Panggung, Honai, dan masih banyak lainnya.

### c. Pengaruh Letak Geografis terhadap Keragaman Budaya

Indonesia secara geografis terletak di persilangan antara Benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi strategis inilah yang menyebabkan Indonesia banyak dilalui bangsa asing yang melintasi Selat Malaka sebagai penghubung antara belahan bumi bagian barat dan timur pada saat itu. Banyaknya bangsa asing yang



**Gambar 4.6 Gedung Sate, Bandung.**  
**Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Belanda.**

*Sumber: Merbabu/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0*



**Gambar 4.7 Masjid Cheng-Ho, Surabaya.**  
**Bangunan hasil akulturasi dengan arsitektur budaya Tionghoa.**

*Sumber: JV052Nikken/Wikimedia Commons/CC-BY-SA 3.0*

Berdasarkan latar belakang sejarahnya, budaya Indonesia dipengaruhi oleh ragam kebudayaan Hindu-Buddha, Islam, Tionghoa, dan Eropa. Interaksi antara warga asing dan penduduk asli pada masa lalu memberikan pengaruh besar terhadap kebudayaan. Akulturasi berupa percampuran kebudayaan asing dengan kebudayaan asli Indonesia dengan tidak menghilangkan unsur kebudayaan asli membuat kebudayaan Indonesia semakin beragam. Akibat dari akulturasi tersebut menimbulkan terbentuknya ras, kepercayaan, dan agama yang berbeda-beda di Indonesia.

## Bahan Bacaan Guru

Secara interaktif guru dan peserta didik dapat berbagi sudut pandang terkait dengan keanekaragaman suku bangsa dan komunitas di Indonesia. Peserta didik diajak untuk mengaitkan dengan tema sebelumnya yakni diferensiasi atau keberagaman atas ras, etnis, agama dan gender. Peserta didik memperoleh informasi bahwa terdapat kelompok-kelompok budaya di Indonesia yang mendukung keberagaman kebudayaan di Indonesia. Dalam kerangka ke-IPSan, tema ini mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk membedakan manakah yang merupakan pembagian kelompok secara horizontal dan manakah yang merupakan pembagian kelompok atas dasar lapisan sosial atau secara vertikal. Keduanya berbeda dan memiliki peranan dalam

kelangsungan hidup dan proses sosialisasi dalam masyarakat. Keterdapatannya perbedaan kondisi lingkungan isik wilayah akan memengaruhi keberagaman budaya. Adanya seorang tokoh yang dianggap berpengaruh terhadap suatu wilayah, melahirkan kesepakatan antar warga dalam mengikuti kebiasaan tokoh tersebut dan menghasilkan budaya yang berbeda pula di masing-masing wilayah di Indonesia. Keanekaragaman budaya dapat menjadi potensi pariwisata, sekaligus menjadi potensi konlik yang berujung pada ancaman separatis apabila tidak dijaga. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis mampu membuat karya atau melakukan aksi sosial yang relevan di lingkungan keluarga dan masyarakat terdekat, kemudian melakukan releksi dari setiap proses yang sudah dilakukan.

### I. GLOSARIUM

**Iklim** : Kondisi cuaca rata-rata tahunan pada suatu wilayah dan cakupan wilayah yang luas.

**iklim mikro** : Kondisi iklim pada suatu wilayah yang sangat terbatas/sempit.

### J. DAFTAR PUSTAKA DAN SUMBER GAMBAR

#### Daftar Pustaka

Nursa'ban, M., dkk. 2021. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

#### Sumber Gambar

[https://cdn.bmkg.go.id/Web/2020.10\\_CH\\_GSMAP.png](https://cdn.bmkg.go.id/Web/2020.10_CH_GSMAP.png)

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Bali\\_ngaben\\_pelebon\\_cremation\\_ceremony\\_Indonesia.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/64/Bali_ngaben_pelebon_cremation_ceremony_Indonesia.jpg)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Dewaruci.jpg>

<https://web.archive.org/web/20161016172930/http://www.panoramio.com/photo/42125739>

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gedung\\_Batu\\_Temple\\_Semarang.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gedung_Batu_Temple_Semarang.jpg)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lawang\\_sewu.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lawang_sewu.jpg)

<https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/progresssmelter-pt-fi-capai-386-akhir-tahun-2022-selesai>

<https://www.esdm.go.id/assets/imagecache/bodyView/arsip-beritadivestasi-51-saham-pt-fi-simbol-kedaulatan-negara-tympxrm.jpg>

<https://geoportal.esdm.go.id/indonesia-overview/>

<https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190412/infografisutang-luar-negeri-4-tahun-trakhir-1-a18ef6c7f68ceec3ba4b98b6f1952ea5.png>

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran

  
Dyah Wijayanti, S.Pd.I  
NIP. 197506172005012006

Jember, 08 Mei 2025

Peneliti

  
Sofiyatun Hasanah  
NIM. 212101090034

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10 surat izin penelitian



### KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-11529/ln.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MTs Negeri 3 Jember

Jln. Argopuro No. 5 Manggisan, Kec. Tanggul, Kabupaten Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101090034

Nama : SOFIYATUN HASANAH

Semester : Semester delapan

Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Hadi Naim, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 April 2025

an. Dekan,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 11 data pendidik MTsN 3 jember**

**Data Pendidik MTs Negeri 3 Jember**

No.	Nama Pendidik/Guru	NIP	Golongan Ruang	Pendidikan Terakhir
1.	Hadi Na'im, S.Pd.	197704102005011005	IV/b	S.1
2.	Dra. Anik Sudarwati	196909012005012003	IV/b	S.1
3.	Sri Taqwiyyati, S.Pd.I., M.Pd.I	197904182005012005	IV/b	S.2
4.	Dyah Wijayanti,S.Pd	197506172005012006	IV/b	S1
5.	Atik Historini Dwi Lestari, S.Pd	197406132005012011	IV/b	S1
6.	Husnul Hotimah, S.Pd	198004022005012004	IV/b	S1
7.	Luluk Indrawati, S.Pd	196711141994032003	IV/b	S1
8.	Awang Cahyo Dahono, M.Pd	197807142005011004	IV/a	S2
9.	Hartini,S.Pd	197105042005012004	IV/a	S1
10.	Endang Rohmawati, S.Ag	197107032006042046	IV/a	S1
11.	Linda Aguswati, S.Pd	196908072005012002	IV/a	S1
12.	Muhammad Mujibul Iman, S.Pd	197605032005011003	IV/a	S1
13.	Saiful Huda, S.Pd	197306232005011002	III/d	S1
14.	Uswatun Hasanah, S.Pd.I	196907122005012008	III/d	S1
15.	Yudi Yunidian, S.Pd	197606252007102007	III/d	S1
16.	Ach. Syaiful Bachri, S.Ag	197707072007101005	III/d	S1
17.	Syaifur Rohim, S.Ag	196805292007011013	III/d	S1
18.	Mutiatus Sakdiyah, S.Pd.I	197710092007102005	III/d	S1
19.	Suyanto, S.Sos, S.Pd	196706052007011075	III/b	S1
20.	Nurul Hayati, SE	196808222014112002	III/b	S1
21.	Muhamad Arif Zakaria, S.Pd	199102112019031012	III/b	S1
22.	Ida Lailatul Qoyumah, S.Pd	197103162006042013	III/c	S1
23.	Siti Asnah, S.Pd	197404102023212011	IX	S1
24.	Lusita Eka Rahmawati, S.Pd	198403252023212029	IX	S1
25.	Azimatun Nikmah Hs, M.Pd	-		S2
26.	M. Khoirul Anam Hs, M.Pd.I	-		S2
27.	Amelia Dwi Cahya, S.Pd	-		S1
<b>Kependidikan/Karyawan</b>				
1.	Laily Mazidatur Rohmah, S.Sos	197509302009012002	III/c	S1
2.	Nurul Hidayati,S.Sos	197602182009102001	III/c	S1
3.	Tebi Siswanto,Sos	196808062007011047	III/c	S1

4.	Nikmatul Umi,S.Sos	198105182007102004	III/b	S1
5.	Mokhamad Khotib	196808162009011005	II/c	SMA
6.	Mukri	196908172014111007	I/c	SD
7.	Mukrim, S.E	-	-	S1
8.	Sugiyanto,S.E	-	-	S1
9.	Edi Slamet	-	-	SMA
10.	Sofyan Noor, S.Pd.I	-	-	S1
11.	Suraji	-	-	SD

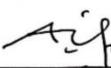
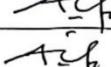
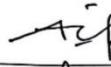


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12 jurnal kegiatan penelitian

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

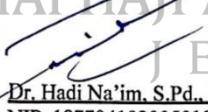
Peneliti : Sofiyatun Hasanah  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember

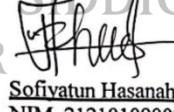
No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	Kamis, 24 April 2025	Menyerahkan surat permohonan izin penelitian ke MTs Negeri 3 Jember	
2.	Kamis, 08 Mei 2025	Pemberian modul ajar kelas kontrol dan eksperimen kepada guru IPS kelas VII	
3.	Jum'at, 09 Mei 2025	Uji coba soal untuk soal-soal yang akan diletakkan pada media gimkit dan uji coba angket dikelas VII A	
4.	Kamis, 15 mei 2025	Pelaksanaan pretest dikelas eksperimen dan penjelasan materi	
5.	Selasa, 20 Mei 2025	Pelaksanaan pretest dikelas kontrol dan penjelasan materi	
6.	Rabu, 21 Mei 2025	Pelaksanaan posttest di kelas kontrol	
7.	Kamis, 22 Mei 2025	Pembelajaran menggunakan media gimkit dan pelaksanaan posttest di kelas eksperimen	
8.	Jum'at, 23 Mei 2025	Pengurusan surat selesai penelitian di MTs Negeri 3 Jember	

Jember, 23 mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDIQ  
J E M B E R

Mengetahui  
 Kepala MTs Negeri 3 Jember  
  
 Dr. Hadi Na'im, S.Pd., M.Si.  
 NIP. 197704102005011005

Peneliti  
  
 Sofiyatun Hasanah  
 NIM. 212101090034

## Lampiran 13 surat keterangan penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER  
 MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 3  
 Jalan Argopuro No. 5 Tanggul – Jember  
 Telp. ( 0336 ) 441481  
 Email : mtsn3jbr@gmail.com

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 164 /Mts.13.03/TL,00/05/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jember

Nama : Hadi Na'im, S.Pd  
 NIP : 197704102005011005  
 Jabatan : Kepala MTs Negeri 3 Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : Sofiyatun Hasanah  
 NIM : 212101090034  
 Fakultas/Prodi : FTIK/Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Program S1, dan telah melakukan penelitian mulai tanggal 24 April 2025 sampai dengan 23 Mei 2025, dengan penyusunan skripsi berjudul *"Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember"*

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 J E M B E R

Jember, 23 Mei 2025

Kepala



Hadi Na'im, S.Pd



Dokumen ini telah ditandai tangan secara elektronik.  
 Token : 100Ss8VZ

### Lampiran 14 angket keaktifan belajar siswa

#### KUESIONER KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MTs NEGERI 3 JEMBER

##### **A. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah identitas anda terlebih dahulu
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan baik
3. Isilah kolom kolom dibawah ini sesuai dengan pendapat anda
4. Berikan tanda ceklis (✓) yang sesuai dengan pendapat anda
5. Semua pertanyaan yang ada dibawah ini mohon dijawab dengan satu jawaban tanpa ada yang terlewatkan satupun

##### **B. Identitas**

Nama :  
Kelas :  
Mata Pelajaran :  


##### **C. Keterangan**

1: STS (Sangat Tidak Setuju) 2: TS (Tidak Setuju) 3: S (Setuju) 4: SS (Sangat Setuju)

Sub Variabel	No .	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Visual Activities	1.	Saya memperhatikan guru				
	2.	Saya mengamati materi yang disampaikan oleh guru				
	3.	Saya membaca materi pembelajaran				
Oral Activities	4.	Saya ketersediaan bertanya				
	5.	Saya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru				
	6.	Saya berpartisipasi dalam kegiatan diskusi				
Listening Activities	7.	Saya mendengarkan materi pembelajaran				
	8.	Saya mendengarkan penjelasan dari teman				
Writing Activities	9.	Saya mencatat materi pembelajaran				
	10.	Saya mengerjakan tugas dari guru				
	11.	Saya mencatat penjelasan guru				
Motor Activities	12.	Saya duduk bersama kelompok nya				
	13.	Saya ikut serta dalam diskusi				
Mental Activities	14.	Saya mengingat materi yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran				
	15.	Saya kompeten dalam pemecahan masalah				
	16.	Saya bertanya kepada teman yang lebih paham ketika ada materi yang tidak diketahui				
	17.	Saya bertanya kepada guru ketika ada kesulitan				
	18.	Saya berani mengambil keputusan				
Emotional Activities	19.	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran				
	20.	Saya bersikap tenang saat pembelajaran				
	21.	Saya berminat mengikuti pembelajaran				
	22.	Saya berani selama mengikuti pembelajaran di kelas				
Total Skor						

## Lampiran 15 Hasil Uji Validasi Ahli Modul Ajar Kelas Eksperimen

**LEMBAR VALIDASI AHLI**  
**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**KELAS EKSPERIMENTASI**

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 3 Jember  
 Penyusun : Sofiyatun Hasanah  
 Pembimbing : Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

---

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

Sebelum mengisi angket validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Berilah tanda check list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
 

Skor 5 : Sangat Baik
Skor 4 : Baik
Skor 3 : Cukup Baik
Skor 2 : Kurang
Skor 1 : Sangat Kurang
2. Berilah komentar atau saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pernyataan apabila penilaian Bapak/Ibu kurang baik atau tidak baik.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

**B. Identitas Ahli Validasi Modul Ajar**

Nama : Nasobi Niki Suma, S.Pd., M.Sc.  
 NIP : 198907202019031003  
 Jabatan : Dosen  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**C. Angket**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Indikator dan Tujuan</b>					
	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan ATP.				✓	
	2. Capaian pembelajaran dan ATP sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓	
	3. Operasional Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓	
<b>II</b>	<b>Materi</b>					
	4. Kelengkapan materi pembelajaran			✓		
	5. Kebenaran konsep dalam materi pembelajaran				✓	
	6. Urutan materi pembelajaran				✓	
	7. Kesesuaian tingkat materi dengan tingkat pemahaman konsep siswa				✓	
	8. Kejelasan petunjuk atau arahan pembelajaran			✓		
<b>III</b>	<b>Bahasa</b>					
	9. Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah EYD.			✓		
	10. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	

**D. Komentar dan Saran**

• Gambar pada modul ajar diperjelas lagi!!!

• Saipirken gambar Gimiknya, kita Sudah jadi!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ  
J E M B E R

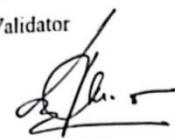
**E. Kesimpulan**

Lingkari pada nomer sesuai dengan kesimpulan, bahwa Modul Ajar dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa ada revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi sedikit
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Jember, 17 Maret 2025

Validator



Nasobi Niki Suma, S.Pd., M.Sc.  
NIP. 198907202019031003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 16 hasil uji validasi ahli modul ajar kelas kontrol

### LEMBAR VALIDASI AHLI MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA KELAS KONTROL

Judul Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 3 Jember
Penyusun	: Sofiyatun Hasanah
Pembimbing	: Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si
Instansi	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

Sebelum mengisi angket validasi, saya mohon Bapak/Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Berilah tanda check list (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:
  - Skor 5 : Sangat Baik
  - Skor 4 : Baik
  - Skor 3 : Cukup Baik
  - Skor 2 : Kurang
  - Skor 1 : Sangat Kurang
2. Berilah komentar atau saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan pada setiap butir pernyataan apabila penilaian Bapak/Ibu kurang baik atau tidak baik.
3. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

#### B. Identitas Ahli Validasi Modul Ajar

Nama	: Nasobi Niki Suma, S.Pd., M.Sc.
NIP	: 198907202019031003
Jabatan	: Dosen
Instansi	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

**C. Angket**

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Indikator dan Tujuan</b>					
	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan ATP.				✓	
	2. Capaian pembelajaran dan ATP sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.				✓	
	3. Operasional Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)				✓	
<b>II</b>	<b>Materi</b>					
	4. Kelengkapan materi pembelajaran			✓		
	5. Kebenaran konsep dalam materi pembelajaran				✓	
	6. Urutan materi pembelajaran				✓	
	7. Kesesuaian tingkat materi dengan tingkat pemahaman konsep siswa				✓	
	8. Kejelasan petunjuk atau arahan pembelajaran			✓		
<b>III</b>	<b>Bahasa</b>					
	9. Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai kaidah EYD.			✓		
	10. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	

**D. Komentar dan Saran**

• *UNIVERSITAS NEGERI KIAI HAMID SIDDIQ*

• *Gambarkan keterangan gambar pada modul ajar tipe jelas lagi!!!*

• *Media game sederhana masukkin pada kisi-kisi*

**E. Kesimpulan**

Lingkari pada nomer sesuai dengan kesimpulan, bahwa Modul Ajar dinyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa ada revisi
2. **Dapat digunakan dengan revisi sedikit**
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

Jember, 17 Maret 2025

Validator



Nasobi Niki Suma, S.Pd., M.Sc.  
NIP. 198907202019031003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 17 hasil uji validasi angket

### ANGKET VALIDASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 3 Jember  
 Penyusun : Sofiyatun Hasanah  
 Pembimbing : Rachma Dini Fitria, S.P., M.Si  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

---

Bapak/Ibu yang terhormat,

Sehubung dengan adanya penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Negeri 3 Jember, maka melalui instrumen ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap angket Keaktifan Belajar yang telah dibuat tersebut. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas angket Keaktifan Belajar. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

#### Petunjuk Pengisian:

- a. Berilah penilaian pada butir pernyataan dengan aspek yang amati. Kriteria penilaian sebagai berikut:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat kurang

- b. Mohon memberikan kritik dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada instrument yang telah dibuat. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/Ibu kami mohon untuk mengisi identitas secara lengkap terlebih dahulu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
 J E M B E R

### Identitas Validator

Nama : Dr. Moh. Sutomo, M.Pd  
 NIP : 197110151998021003  
 Pekerjaan : Dosen  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### Validasi Angket Keaktifan Belajar

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan format angket keaktifan belajar
2. Kriteria penilaian:

Skor 5 = Sangat baik

Skor 4 = Baik

Skor 3 = Cukup

Skor 2 = Kurang

Skor 1 = Sangat kurang

3. Mohon memberikan kritikan dan saran agar peneliti dapat memperbaiki kekurangan pada instrument yang telah dibuat.

No	Aspek Yang Diamati	Skor						Keterangan
		5	4	3	2	1		
1.	Petunjuk pengisian angket ditulis dengan jelas dan mudah dimengerti		✓					
2.	Keterkaitan indikator dengan tujuan		✓					
3.	Kesesuaian bahasa yang digunakan		✓					
4.	Rumusan kalimat soal komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal oleh siswa		✓					

**Kritik dan Saran Perbaikan:**

*Bersyarat dapat digunakan lagi karena  
diperbaiki*

**Kesimpulan:**

Instrument ini dinyatakan:

- a. Belum valid digunakan
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Dapat digunakan tanpa revisi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 18 hasil uji validasi ahli lembar observasi

#### LEMBAR OBSERVASI

##### A. Identitas Observer

Nama Observer : Dyah Wijayanti, S.Pd  
 Tanggal Observer : 22 Mei 2025  
 Kelas : VII  
 Mata Pelajaran : IPS  
 Materi : Keragaman Sosial Budaya di Masyarakat

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi lembar observasi dibawah ini observer harus mengisi identitas observer.
2. Isilah lembar observasi dibawah ini dengan skor yang Anda pilih.
3. Tulislah hal-hal penting atau komentar penting yang diamati pada kolom "catatan".

##### C. Aspek dan Indikator Pengamatan

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor				Catatan
			1	2	3	4	
1.	Persiapan	Menyiapkan modul ajar, alat dan media				✓	
		Memeriksa kesiapan siswa				✓	
		Membuka pembelajaran dengan salam dan doa				✓	
		Melakukan apersepsi				✓	
		Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓	
2.	Penyampaian materi	Menjelaskan materi dengan media				✓	

		Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya			✓	
3.	Membimbing peserta didik dalam pembelajaran menggunakan game edukasi gimkit	Membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok			✓	
		Menjelaskan langkah langkah penggunaan game edukasi gimkit			✓	
		Meminta peserta didik berdiskusi sesama teman kelompoknya			✓	
		Peserta didik mengikuti turnamen dengan game edukasi gimkit secara aktif			✓	
		Guru memberi apresiasi atas partisipasi peserta didik selama menggunakan game edukasi gimkit			✓	
4.	Menutup pembelajaran	Guru menyimpulkan hasil pembelajaran			✓	
		Peserta didik bersama guru melakukan refleksi			✓	
		Menutup pembelajaran dengan salam dan doa			✓	

**Keterangan:**

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

**D. Kesimpulan Observer**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 19 Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen

## Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen (pre test)

### Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperiment (Post-Test)

DATA KELAS EKSPERIMENT POSTTEST - Microsoft Excel (Product Activation Failed)

		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB
2	No	Nama	Kelas	Mata Pelajaran	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Total		
1 KUESIONER KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MTs NEGERI 3 JEMBER (EKSPERIMENT- POSTTEST)																													
3	1	ACHMAD FA'RIS JAFAR	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	83			
4	2	ARSA ILMI MADANI SETIAW	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	87		
5	3	DAFA MAKALIN	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	82		
6	4	FATIMATUL ZAHRAH	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	85		
7	5	GEA PUTRI ANGGRAENI	VII B	IPS	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	83		
8	6	INTAN NUR AINI	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	86		
9	7	M. FARHAN AR-RAUF	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	1	4	4	3	81		
10	8	MUAMMALA	VII B	IPS	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	83		
11	9	MUHAMMAD ALVIN	VII B	IPS	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	84		
12	10	MUHAMMAD SAMSUL ARIF	VII B	IPS	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	85		
13	11	NAZWA AULIA PUTRI AYU	VII B	IPS	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83		
14	12	NINDYTA MARSYA OKTAWI	VII B	IPS	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	82		
15	13	NURUL AINI	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	86		
16	14	PUTRI AMELIA DEVI	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88		
17	15	QOTRUNNADA MAHDYAH	VII B	IPS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88		
18	16	RAHMAD DWI PRANATA	VII B	IPS	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	82		
19	17	RIFFA DATUL HIKMAH	VII B	IPS	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	85		
20	18	TIKA SRIAINUL ROHMA	VII B	IPS	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	83		
21	19	WAHYU SUBIANTORO	VII B	IPS	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83		
22	20	YULIYANA ISTANTO	VII B	IPS	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84		
23	21	YUMA MANIS LATIFAH	VII B	IPS	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	82		
24	22	ZUCH HAFIN	VII B	IPS	3	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	83		
25																										84			
26																													
27																													
28																													
29																													
30																													
31																													
32																													
33																													
34																													
35																													
36																													
37																													

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Sheet1 Sheet2 Sheet3

Ready

69%

## Lampiran 20 Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol

### Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol (*Pre-Test*)

DATA KELAS KONTROL PRETEST - Microsoft Excel (Product Activation Failed)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB
1	KUESIONER KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MTs NEGERI 3 JEMBER (KONTROL - PRETEST)																											
2	No	Nama	Kelas	Mata Pelajaran	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Total	
3	1	ADELIA ACHI GRISELDA	VII C	IPS	4	4	4	3	3	3	4	1	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	78	
4	2	ADIAGUNG PRASETYO	VII C	IPS	2	4	2	4	4	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	61	
5	3	ALFIATUZ ZAHRO	VII C	IPS	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	79	
6	4	ALIFIAN THORIQ AKBAR	VII C	IPS	4	3	3	2	2	4	3	3	2	4	2	4	3	3	2	3	4	4	1	4	4	4	69	
7	5	ALMAS NAUFAL	VII C	IPS	3	4	3	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	82	
8	6	ANDIKA EZA SYAHPUTRA	VII C	IPS	2	4	2	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	65	
9	7	ENDRIYAWITA	VII C	IPS	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	73	
10	8	FARHANI NUGI WARDONO	VII C	IPS	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	1	3	3	3	63	
11	9	FITO RAMADHANI MUBAROH	VII C	IPS	4	4	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	75	
12	10	FINO SASTRA PUTRA	VII C	IPS	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	4	4	4	67	
13	11	INDAH NURAINA	VII C	IPS	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	71	
14	12	JUNIAIDI	VII C	IPS	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	1	4	3	4	2	3	1	62
15	13	KHANZA HANUN GHASANI	VII C	IPS	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	62	
16	14	MUHAMMAD FAHRI MAULANA	VII C	IPS	1	1	4	1	1	4	3	3	2	4	4	4	3	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	59
17	15	MUHAMMAD RADITYA ALDIANS	VII C	IPS	3	2	3	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
18	16	MUHAMMAD RIDHO FIRMANSYA	VII C	IPS	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	68	
19	17	MUHAMMAD ROFI'	VII C	IPS	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	61	
20	18	NEYDIVA IKHA APRILYANI	VII C	IPS	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	67	
21	19	REVANDI MAULANA	VII C	IPS	3	4	3	2	4	2	3	1	3	4	3	1	1	3	1	4	3	1	3	2	4	2	57	
22	20	RISKI AINIIN SYIFA	VII C	IPS	3	4	2	2	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	2	3	3	66	
23	21	SINTASARI	VII C	IPS	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	72	
24	22	UMIMATIRFAH	VII C	IPS	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	64	
25	23	VERLINA AJENG	VII C	IPS	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	79	
26	24	YULIYANTI	VII C	IPS	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	71	
27																										69		
28																												
29																												
30																												
31																												
32																												
33																												
34																												
35																												
36																												
37																												
38																												
39																												
40																												

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RIAH HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

### Hasil Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol (Post-Test)

DATA KELAS KONTROL POSTTEST - Microsoft Excel (Product Activation Failed)

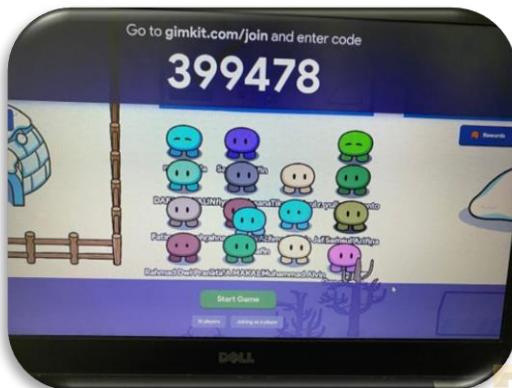
No	Nama	Kelas	Mata Pelajaran	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	Total
1 KUESIONER KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS VII MTs NEGERI 3 JEMBER (KONTROL - POSTTEST)																										
1	ADELIA ACHI GRISELDA	VII C	IPS	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	82
2	ADI AGUNG PRASETYO	VII C	IPS	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	82
3	ALFIATUZ ZAHRO	VII C	IPS	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	81
4	ALFIAN THORIQ AKBAR	VII C	IPS	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	82
5	ALMAS NAUFAL	VII C	IPS	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	83
6	ANDIKA EZZA SYAHPUTRA	VII C	IPS	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	82
7	ANITA RAYA AYU	VII C	IPS	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	81
8	FAIRHAN NUGI WARDONO	VII C	IPS	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	80
9	FITRIYAH ALIYAH	VII C	IPS	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	83
10	FINDO SASTRA PUTRA	VII C	IPS	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	82
11	INDAH NURAINA	VII C	IPS	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	85
12	JUNAIDI	VII C	IPS	3	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	86
13	KHANZA HANUN GHASIANI	VII C	IPS	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	82
14	MUHAMMAD FAHRU MAULAN	VII C	IPS	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	79
15	MUHAMMAD RADITYA ALDIA	VII C	IPS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	83
16	MUHAMMAD RIDHO FIRMAN	VII C	IPS	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	83
17	MUHAMMAD ROFI	VII C	IPS	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	86
18	NEYDIVA KA APRILYANI	VII C	IPS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	85
19	REVANDI MAULANA	VII C	IPS	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	82
20	RISKI AININ SYIFA	VII C	IPS	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	82
21	SINTASARI	VII C	IPS	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	85
22	UMI MARIFAH	VII C	IPS	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	4	82
23	VERLINA AJENG	VII C	IPS	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	83
24	YULIYANTI	VII C	IPS	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	85
25																									82,75	
26																										
27																										
28																										
29																										
30																										
31																										
32																										
33																										
34																										
35																										
36																										
37																										
38																										
39																										
40																										

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Sheet1 Sheet2 Sheet3

Ready

**Lampiran 21**  
**Tampilan Game Edukasi Gimkit**



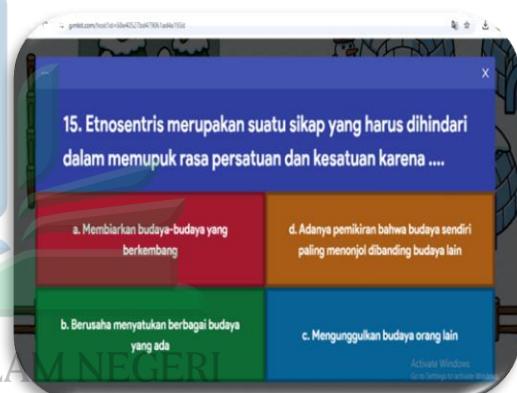
Tampilan Game Edukasi Gimkit  
 Sebelum Game di Mulai



Tampilan Game Edukasi Gimkit  
 Setelah Start Game



Pertanyaan yang Ada Pada Game  
 Edukasi Gimkit



Pertanyaan yang Ada Pada Game  
 Edukasi Gimkit

**Lampiran 22**  
**Dokumentasi Penelitian**



Penelitian di Kelas Kontrol



Pre-Test Angket Keaktifan Belajar Siswa  
di Kelas Kontrol



Penelitian di Kelas Eksperimen



Pre-Test Angket Keaktifan Belajar Siswa  
di Kelas Eksperimen



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

J E M B E R



*Post-Test Angket Keaktifan Belajar Siswa di Kelas Kontrol*



*Post-Test Angket Keaktifan Belajar Siswa di Kelas Eksperimen*



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan  
*Game edukasi gimkit*



Kegiatan Pembelajaran Menggunakan  
*Game edukasi gimkit*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



Nama	: Sofiyatun Hasanah
NIM	: 212101090034
Fakultas/Prodi	: FTIK/Tadris IPS
Tempat, Tanggal Lahir	: Jember, 04 November 2002
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Alamat	: Dusun Krajan II, Desa Patemon, Kec. Tanggul, Kab. Jember.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ**  
 Telepon/HP : 081217404993  
 E-mail : [sofiyatunhasanah362@gmail.com](mailto:sofiyatunhasanah362@gmail.com)

### **PENDIDIKAN FORMAL**

1. 2009-2015 MI Al Husna
2. 2015-2018 MTs Bustanul Ulum Bangsalsari
3. 2018-2021 MA Bustanul Ulum Bangsalsari