

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP
KOLABORASI DAN PARTISIPASI SISWA KELAS IX DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 3 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

QOMARIYAH

NIM. 208220074

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI PONOROGO**

2026

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP
KOLABORASI DAN PARTISIPASI SISWA KELAS IX DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 3 PONOROGO**

SKRIPSI

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

QOMARIYAH

NIM. 208220074

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI PONOROGO**

2026



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Qomariyah
NIM : 208220074
Prodi Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Kolaborasi
Dan Partisipasi Siswa Kelas IX Dalam Pembelajaran IPS Di
SMP N 3 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah:

Ponorogo, 01 Juli 2026

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua Program Studi

Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

Fiki Rahmita, M. Pd.

NIP. 199701012022032002



Siti Zazak Soraya, M. Ed.

NIP. 199006082019032020



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Qomariyah
NIM : 208220074
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Ponorogo
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kolaborasi dan Partisipasi Siswa Kelas IX dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3 Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 14 September 2026

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 22 September 2026

Ponorogo, 22 September 2026

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

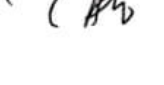


Tim Penguji

Ketua Sidang : Mukhlison Effendi, S.Ag., M.Ag.

Penguji I : Siti Zazak Soraya, M.Ed.

Penguji II : Khoirun Nikmah, M.Hum.

()
()
()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : QOMARIYAH
NIM : 208220074
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi/Tesis : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kolaborasi dan Partisipasi Siswa Kelas IX dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 30 September 2026

Penulis,


(QOMARIYAH)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Skripsi yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qomariyah
NIM : 208220074
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Ageng Muhammad
Besari Ponorogo
Judul : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap
Kolaborasi Dan Partisipasi Siswa Kelas IX Dalam
Pembelajaran IPS Di SMP N 3 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Segala bentuk kutipan atau referensi yang bersumber dari karya orang lain telah saya cantumkan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan atau pengambilalihan tulisan orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Ponorogo, 02 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Qomariyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan cahaya Islam dan ilmu pengetahuan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan yang dicapai tidak terlepas dari doa, dukungan, bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa syukur dan hormat, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk cinta pertama dan panutan saya, Bapak Misno. Terima kasih atas kasih sayang, doa, kerja keras, dan pengorbanan yang selalu mengiringi setiap langkah penulis. Meskipun Bapak tidak berkesempatan menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi, Bapak selalu memberikan motivasi, dukungan, dan semangat hingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar sarjana. Terima kasih atas setiap perjuangan Bapak sejak penulis duduk di bangku PAUD hingga sampai di titik ini. Semoga pencapaian ini menjadi bentuk kebahagiaan dan kebanggaan atas segala pengorbanan yang telah Bapak berikan.
2. Teruntuk pintu surga saya, Ibu Suratin. Terima kasih atas kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup penulis. Meskipun Ibu tidak berkesempatan menempuh pendidikan hingga perguruan tinggi, Ibu selalu mendukung dan menyemangati penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan dan meraih gelar sarjana. Terima kasih telah melahirkan, merawat, dan mendidik penulis dengan penuh

cinta dan ketulusan. Semoga pencapaian ini menjadi bentuk rasa syukur dan kebanggaan atas segala cinta dan pengorbanan yang telah Ibu berikan.

3. Teruntuk Kakek Juman dan Nenek Katijem, serta Kakek Rayut dan Nenek Sarti. Terimakasih atas kasih sayang, cinta, dan perhatian yang diberikan kepada penulis. Terimakasih sudah menjadi kakek dan nenek yang tidak membedakan cucunya. Terimakasih atas segala dukungan, doa dan materi yang sudah banyak diberikan kepada penulis.
4. Teruntuk kakak perempuan saya, Lusi Yuliana Putri. Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, doa, dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu memberikan semangat, nasihat, dan motivasi untuk terus berjuang meraih cita-cita. Setiap dukungan dan perhatian yang diberikan menjadi penguat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama menempuh pendidikan. Semoga pencapaian ini menjadi salah satu kebahagiaan dan kebanggaan untukmu. Terima kasih telah selalu hadir dan menemani perjalanan penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan ini.
5. Teruntuk sahabat terbaik saya, Dede Kurniasih, Putri Rintia Lailatul Rosida dan Risma Puji Lestari. Terima kasih atas setiap do'a, semangat, tawa, dan kebersamaan yang selalu kalian hadirkan di setiap langkahku. Kalian bukan hanya sahabat, tetapi juga saudara yang selalu ada di kala suka maupun duka. Dukungan, candaan, dan nasihat sederhana dari kalian menjadi energi besar yang membuat penulis mampu melewati berbagai proses hingga skripsi ini terselesaikan. Kehadiran kalian adalah anugerah indah yang akan selalu penulis kenang dan syukuri.

MOTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

(QS. An-Najm: 39)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. An-Najm: 39.

ABSTRAK

Qomariyah. 2026. *Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kolaborasi dan Partisipasi Siswa Kelas IX dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3 Ponorogo.* **Skripsi**, Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo. Pembimbing: Fiki Rahmita, M. Pd.

Kata Kunci: Gimkit, Kolaborasi, Partisipasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kolaborasi dan partisipasi siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 3 Ponorogo. Kolaborasi siswa belum berjalan secara optimal yang ditunjukkan dengan kurangnya kerja sama dalam kelompok, komunikasi yang belum efektif, pembagian tugas yang belum merata, serta rendahnya tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Partisipasi siswa juga masih rendah, terlihat dari kurangnya keberanian dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan terlibat dalam diskusi. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa, salah satunya melalui media pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu Gimkit.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo serta mengetahui peningkatan kolaborasi dan partisipasi siswa setelah diterapkan media pembelajaran Gimkit dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri dari 56 siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ponorogo, yaitu 28 siswa kelas IX F sebagai kelas eksperimen dan 28 siswa kelas IX E sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket kolaborasi dan partisipasi siswa. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample t-test, dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Gimkit efektif dalam meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$ pada kolaborasi dan partisipasi siswa. Peningkatan kolaborasi ditunjukkan dengan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 56,04, sedangkan kelas kontrol sebesar 50,86. Peningkatan partisipasi ditunjukkan dengan nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 61,95, sedangkan kelas kontrol sebesar 56,14. Kedua variabel berada pada kategori sedang, dengan peningkatan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran Gimkit efektif digunakan dalam meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa pada mata pelajaran IPS.

ABSTRACT

Qomariyah. 2026. *The Effectiveness of Gimkit Learning Media on the Collaboration and Participation of Grade IX Students in Social Studies Lessons at SMPN 3 Ponorogo.* **Thesis**, Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Kiai Ageng Muhammad Besari State Islamic University of Ponorogo. Supervisor: Fiki Rahmita, M.Pd.

Keywords: Gimkit, Collaboration, Participation.

This study was motivated by the low levels of student collaboration and participation in Social Studies (IPS) learning among ninth-grade students at SMP Negeri 3 Ponorogo. Student collaboration had not been optimal, as indicated by limited cooperation in groups, ineffective communication, unequal task distribution, and low responsibility in completing group tasks. Student participation was also low, as reflected in students' lack of confidence in asking questions, answering questions, expressing opinions, and engaging in classroom discussions. This condition indicates the need for learning media that can improve student collaboration and participation, one of which is gamification-based learning media, namely Gimkit.

This study aimed to examine the effectiveness of using Gimkit as learning media in improving the collaboration and participation of ninth-grade students in Social Studies learning at SMP Negeri 3 Ponorogo and to determine the improvement in students' collaboration and participation after the implementation of Gimkit in the learning process.

This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 56 ninth-grade students at SMP Negeri 3 Ponorogo, comprising 28 students from class IX F as the experimental group and 28 students from class IX E as the control group. Data were collected using student collaboration and participation questionnaires. Data analysis was conducted through validity testing, reliability testing, normality testing, homogeneity testing, the Independent Samples t-test, and the N-Gain test.

The results showed that Gimkit was effective in improving student collaboration and participation. The Independent Samples t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$ for both student collaboration and participation. The improvement in collaboration was indicated by an average N-Gain score of 56.04 in the experimental group, compared with 50.86 in the control group. The improvement in participation was indicated by an average N-Gain score of 61.95 in the experimental group, compared with 56.14 in the control group. Both variables were categorized as moderate, with the experimental group showing a higher average improvement than the control group. Therefore, Gimkit can be effectively used to improve student collaboration and participation in Social Studies learning.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kolaborasi dan Partisipasi Siswa Kelas IX dalam Pembelajaran IPS di SMP N 3 Ponorogo” dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., selaku Rektor UIN Ponorogo, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk menempuh pendidikan di UIN Ponorogo hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Mukhibat, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah memberikan dukungan, arahan, serta kebijakan akademik sehingga penulis dapat melaksanakan perkuliahan dengan baik.
3. Ibu Siti Zazak Soraya, M.Ed., selaku Ketua Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah membantu mempermudah mendapatkan informasi terkait skripsi.
4. Ibu Fiki Rahmita, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sudah membimbing penulis sejak awal hingga akhir.

5. Bapak Subhan Masruri, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Ponorogo, terimakasih sudah mengizinkan untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Ponorogo.
6. Ibu Sundari, S.Pd., selaku Guru IPS SMP Negeri 3 Ponorogo, terimakasih atas waktu yang diberikan untuk melakukan penelitian.
7. Semua Tenaga Kependidikan SMP Negeri 3 Ponorogo, yang sudah membantu mempermudah proses penelitian.
8. Semua Warga Sekolah SMP Negeri 3 Ponorogo, terutama kelas IX E dan IX F atas bantuan yang diberikan untuk mensukseskan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
9. Kedua orang tua, yang selalu memberikan do'a, dukungan, serta semangat.
10. Keluarga besar yang tidak pernah merendahkan perjalanan penulis.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Akhir kata, semoga Allah Swt senantiasa memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu.

Penulis, 02 Juli 2026



QOMARIYAH
NIM. 208220074

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTO	ix
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11

1. Manfaat Teoritis.....	12
2. Manfaat Praktis	12
G. Sistematika Pembahasan	13
1. BAB I PENDAHULUAN.....	13
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
3. BAB III METODE PENELITIAN	14
4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	15
5. BAB V PENUTUP	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Kolaborasi	12
2. Partisipasi.....	16
3. Media Pembelajaran.....	21
4. Media Gimkit.....	24
B. Telaah Penelitian Terdahulu	27
C. Kerangka Pikir	30
D. Hipotesis Penelitian/Pertanyaan Penelitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	31
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	32
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
F. Validitas Dan Reliabilitas	35

G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
1. Sejarah Singkat Sekolah SMP N 3 Ponorogo	45
2. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah.....	46
3. Keadaan Guru SMPN 3 Ponorogo.....	50
4. Keadaan Siswa SMPN 3 Ponorogo.....	50
B. Deskripsi Hasil Penelitian	51
1. Data Keterlaksanaan Menggunakan Pembelajaran Media Gimkit	51
2. Data Kolaborasi Siswa.....	55
3. Data Partisipasi Siswa.....	61
C. Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian	67
D. Pembahasan.....	77
1. Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo	77
2. Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo	81
BAB V PENUTUP.....	86
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Desain Penelitian <i>Quasi Eksperimental Design</i>	29
Tabel 3 2 Populasi Penelitian.....	31
Tabel 3 3 Indikator Variabel	34
Tabel 3 4 Validitas Pretest kolaborasi kontrol	37
Tabel 3 5 Validitas Pretest partisipasi kontrol	38
Tabel 3 6 Validitas Pretest kolaborasi eksperimen	38
Tabel 3 7 Validitas Pretest partisipasi eksperimen	39
Tabel 3 8 Validitas Posttest kolaborasi kontrol	39
Tabel 3 9 Validitas Posttest partisipasi kontrol.....	40
Tabel 3 10 Validitas Posttest kolaborasi eksperimen.....	40
Tabel 3 11 Validitas Posttest partisipasi eksperimen.....	41
Tabel 3 12 Pernyataan Kuesioner	42
Tabel 4 1 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Kolaborasi Kontrol	58
Tabel 4 2 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Kolaborasi Eksperimen.....	61
Tabel 4 3 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Partisipasi Kontrol	64
Tabel 4 4 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Partisipasi Eksperimen	66
Tabel 4 5 Hasil Uji Normalitas Kolaborasi.....	67
Tabel 4 6 Hasil Uji Normalitas Partisipasi.....	68
Tabel 4 7 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kolaborasi	69
Tabel 4 8 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kolaborasi.....	70
Tabel 4 9 Hasil Uji Homogenitas Pretest Partisipasi	71
Tabel 4 10 Hasil Uji Homogenitas Posttest Partisipasi.....	71
Tabel 4 11 Hasil Uji T Kolaborasi	73
Tabel 4 12 Hasil Uji T Partisipasi	74
Tabel 4 13 Hasil Uji N-Gain Kolaborasi.....	75
Tabel 4 14 Hasil Uji N-Gain Partisipasi	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Penelitian	30
Gambar 4 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	52
Gambar 4 2 Media Gimkit Membuat dan Mengatur Soal Pembelajaran.....	52
Gambar 4 3 Memilih Mode Permainan Gimkit dalam Pembelajaran.....	53
Gambar 4 4 Pengaturan Mode Permainan Fishtopia pada Gimkit.....	53
Gambar 4 5 (<i>Lobby</i>) dan Kode Masuk Gimkit.....	53
Gambar 4 6 (<i>Gameplay</i>) Fishtopia pada Gimkit	53
Gambar 4 7 Modul Ajar Kelas Kontrol	55
Gambar 4 8 Diagram Batang Pretest Kolaborasi Kelas Kontrol	56
Gambar 4 9 Diagram Batang Posttest Kolaborasi Kelas Kontrol	57
Gambar 4 10 Diagram Batang Pretest Kolaborasi Kelas Eksperimen.....	59
Gambar 4 11 Diagram Batang Posttest Kolaborasi Kelas Eksperimen	60
Gambar 4 12 Diagram Batang Pretest Partisipasi Kelas Kontrol	62
Gambar 4 13 Diagram Batang Posttest Partisipasi Kelas Kontrol.....	63
Gambar 4 14 Diagram Batang Pretest Partisipasi Kelas Eksperimen.....	64
Gambar 4 15 Diagram Batang Posttest Partisipasi Kelas Eksperimen	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar	97
Lampiran 2 Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen	118
Lampiran 3 Instrumen Penelitian	132
Lampiran 4 Hasil Uji Statistik.....	138
Lampiran 5 Media Gimkit.....	143
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	144
Lampiran 7 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	145
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian	146
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kolaborasi siswa memiliki urgensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan dalam pendidikan abad ke-21. Pembelajaran modern tidak lagi berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi juga pada pengembangan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah secara kolektif. Melalui kolaborasi, siswa belajar untuk saling menghargai perbedaan pendapat, membangun ide bersama, serta mencapai tujuan secara kooperatif.²

Secara konseptual, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif apabila peserta didik terlibat dalam interaksi dan kerja sama dengan orang lain. Melalui diskusi dan pertukaran gagasan, siswa dapat memperluas pemahaman, memperbaiki kekeliruan konsep, serta memperoleh sudut pandang baru yang mungkin tidak ditemukan ketika belajar secara mandiri. Dukungan dan kontribusi dari teman sebaya juga membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.³ Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi bukan sekadar strategi pembelajaran, melainkan kebutuhan untuk menciptakan proses belajar yang bermakna.

² Muhammad Japar dkk., *Inovasi Pembelajaran dan Keterampilan Abad 21* (Damera Press, 2025), 67.

³ Torang Siregar, *Peer Teaching* (Goresan Pena, 2025), 39.

Selain itu, kolaborasi berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa bekerja dalam kelompok, mereka terdorong untuk aktif berkontribusi, berbagi tugas, serta saling membantu untuk mencapai hasil terbaik. Proses ini melatih kemampuan komunikasi interpersonal, empati, serta keterampilan menyelesaikan konflik.⁴ Tanpa kolaborasi, pembelajaran cenderung bersifat individualistik dan kurang memberi ruang bagi pengembangan kompetensi sosial.

Urgensi kolaborasi juga berkaitan dengan tuntutan dunia kerja dan kehidupan sosial yang menekankan kemampuan bekerja dalam tim. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan seseorang tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelektual, tetapi juga oleh kemampuan bekerja sama dan beradaptasi dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran yang mengintegrasikan kolaborasi sejak dini akan membantu membentuk individu yang mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat.⁵

Dengan demikian, kolaborasi siswa memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membentuk keterampilan sosial yang berkelanjutan. Kolaborasi bukan hanya sarana untuk menyelesaikan tugas kelompok, melainkan proses pembentukan karakter, penguatan komunikasi,

⁴ Amir Rofiudin dkk., "Pembelajaran Kolaboratif di SMK: Peran Kerja Sama Siswa dalam Meningkatkan Keterampilan Soft skills," *Journal of Education Research* (Malang) 5, no. 4 (2024): 4446, <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.672>.

⁵ Ahmad Abni dkk., "Kolaborasi Tiga Pilar dalam Membentuk Nilai dan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025).

serta pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan akademik maupun sosial.⁶

Selain itu, partisipasi memiliki urgensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena mencerminkan keterlibatan aktif peserta didik secara fisik, mental, dan emosional. Pembelajaran yang efektif tidak hanya ditandai oleh penyampaian materi dari guru, tetapi juga oleh adanya respons, interaksi, dan kontribusi aktif dari peserta didik.⁷ Tanpa partisipasi, proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara konseptual, pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat langsung dalam prosesnya. Keterlibatan tersebut dapat berupa bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat, maupun menanggapi ide orang lain. Melalui aktivitas-aktivitas tersebut, pemahaman terhadap materi menjadi lebih kuat karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan menginternalisasikannya secara aktif. Partisipasi aktif juga membantu memperkuat daya ingat dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.⁸

⁶ Khaf Shah dan Fitri Oviyanti, "Analisis Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Keterampilan Kolaborasi Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Palembang) 14, no. 2 (2025): 2762.

⁷ Ririn Widiyadari, "Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa," *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP UMJ*, 2025, 4118.

⁸ Ujang Ruslandi dkk., "Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah," *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 1 (2025): 84, <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203>.

Partisipasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Ketika peserta didik terlibat secara aktif, mereka merasa memiliki peran dalam pembelajaran sehingga muncul dorongan intrinsik untuk memahami materi secara lebih mendalam. Sebaliknya, rendahnya partisipasi sering kali menunjukkan kurangnya minat, perhatian, atau keterlibatan emosional yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar.⁹

Selain itu, partisipasi mendukung pengembangan keterampilan komunikasi dan kepercayaan diri. Melalui aktivitas bertanya, menyampaikan ide, atau memberikan tanggapan, peserta didik belajar menyusun argumen secara logis serta menyampaikan pendapat dengan jelas. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman akademik, tetapi juga membentuk keberanian dan kemampuan berinteraksi dalam lingkungan sosial maupun profesional di masa depan.¹⁰

Dengan demikian, partisipasi memiliki urgensi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Partisipasi bukan sekadar keaktifan secara fisik, melainkan bentuk keterlibatan menyeluruh yang mendorong pemahaman yang lebih mendalam, peningkatan motivasi, serta pembentukan karakter dan keterampilan sosial yang berkelanjutan.¹¹

⁹ nida Winarti Dan Dina Pratiwi Dwi Santi, “Analisis Faktor Penyebab Degradasi Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukapura 2 Kota Cirebon,” *Jurnal Persada* 83 (2025): 20–28.

¹⁰ Dichi Akbar Wahyudi, “Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Pembelajaran Interaktif,” *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 2, no. 6 (2025): 14661–68.

¹¹ Mutya Ayu Henirwan dkk., “Partisipasi Guru Dalam Pengambilan Keputusan Untuk Pengembangan Organisasi,” *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 01 (2025): 329–37.

Namun, pada kenyataannya kolaborasi dan partisipasi siswa di SMP Negeri 3 Ponorogo masih tergolong rendah. Hasil pengamatan awal di kelas IX menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif dalam kerja kelompok, bergantung pada satu atau dua anggota saja, serta kurang melakukan komunikasi dan pembagian tugas secara merata, sehingga aktivitas kolaboratif belum berjalan optimal. Selain itu, dalam proses pembelajaran IPS sebagian besar siswa juga kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan guru, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan penggunaan metode yang monoton menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa, baik dalam kerja sama kelompok maupun partisipasi individu. Rendahnya kolaborasi dan partisipasi tersebut menjadi permasalahan serius karena berdampak pada tidak optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran IPS serta menghambat terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna.¹²

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan gamifikasi seperti Gimkit, karena platform ini dirancang sebagai media pembelajaran digital berbasis permainan yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif, baik secara individu

¹² Maryam Hanifah dan Hafidz, "Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa," *Journal Of Comprehensive Science* (Surakarta) 4, no. 7 (2025): 2232.

maupun kelompok.¹³ Penggunaan Gimkit dapat mendorong kerja sama melalui aktivitas permainan yang menuntut diskusi, penyusunan strategi bersama, serta pengambilan keputusan kelompok, sehingga berpotensi meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Selain itu, unsur permainan, kompetisi, dan umpan balik langsung yang ditawarkan mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan dan frekuensi partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Teori Edgar Dale tentang *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan partisipasi aktif berada pada tingkat pengalaman yang lebih konkret serta memiliki potensi retensi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat verbal. Dalam konteks ini, Gimkit sebagai media berbasis permainan menempatkan siswa pada posisi aktif (*learning by doing*), sehingga tidak hanya memperkuat pemahaman konsep IPS, tetapi juga meningkatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan partisipasi secara nyata. Oleh karena itu, penelitian mengenai efektivitas Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo penting dilakukan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna.¹⁴

¹³ Febiola Natasya Simangunsong dkk., “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Pembelajaran Gimkit Snowbrawl untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V,” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 5 (2025): 7297, <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3861>.

¹⁴ Endang Herawan dan Cahyo Hasanudin, *Eksplorasi Kurikulum dari Konsep hingga Sejarah* (Seval Literindo Kreasi, 2025), 68–69.



Gambar 1 1 Cone of Experience Edgar Dale

Efektivitas dalam proses pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran. Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila penggunaannya mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Efektivitas tidak hanya dilihat dari ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan, tetapi juga dari adanya perubahan atau peningkatan pada aspek pembelajaran yang menjadi tujuan penelitian. Efektivitas penggunaan media perlu dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh melalui pengukuran secara sistematis.¹⁵

Penelitian efektivitas media pembelajaran Gimkit ini diarahkan pada dua aspek utama, yaitu kolaborasi dan partisipasi siswa. Kolaborasi berkaitan dengan kemampuan siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, berbagi tugas, bertanggung jawab, dan mencapai tujuan pembelajaran secara bersama-sama. Partisipasi berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti kegiatan pembelajaran, menyampaikan pendapat, berdiskusi, serta menyelesaikan tugas yang

¹⁵ Arrifatul Shabrina dkk., "Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* (Sumenep) 1, no. 2 (2025): 122.

diberikan. Penggunaan Gimkit dalam penelitian ini tidak hanya dipandang sebagai media permainan atau evaluasi, tetapi sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran.¹⁶

Efektivitas penggunaan Gimkit dalam penelitian ini diuji melalui pengukuran sistematis, dengan membandingkan tingkat kolaborasi dan partisipasi siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Hasil pengukuran pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Gimkit dibandingkan dengan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan Gimkit. Analisis tersebut digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kolaborasi dan partisipasi siswa setelah diberikan perlakuan. Pengukuran tersebut menjadikan efektivitas Gimkit tidak hanya didasarkan pada anggapan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi berdasarkan data empiris yang diperoleh melalui instrumen penelitian dan analisis statistik.¹⁷

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo penting dilakukan. Penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan

¹⁶ Luthfiyah Nisrina Andini dan Siti Ekowati Rusdini, "Penerapan Game Based Learning Gimkit Untuk Meningkatkan Karakter Kolaborasi Dalam Pembelajaran IPS di SMP," *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* (Semarang) 6, no. 2 (2026): 835, <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10401>.

¹⁷ Amellia Saputeri dkk., "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Gimkit Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* (Lampung) 11, no. 04 (2025): 249.

Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi mengenai penggunaan Gimkit sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam mendukung keterlibatan siswa pada pembelajaran IPS serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.¹⁸

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS di sekolah masih cenderung berpusat pada guru, di mana proses belajar mengajar didominasi oleh penjelasan guru sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif.
2. Partisipasi siswa kelas IX dalam kegiatan pembelajaran masih rendah, terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, bertanya, ataupun menanggapi pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Kolaborasi antar siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS belum berjalan secara efektif, karena masih minimnya penerapan kegiatan belajar yang menuntut kerja sama kelompok.
4. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Gimkit, masih sangat terbatas di lingkungan sekolah, padahal media ini memiliki potensi

¹⁸ Salma Nabilah dan Durinda Puspasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site dengan Dukungan Gimkit Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB)," *Jurnal Wahana Pendidikan* 12, no. 1 (2025): 185, <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.15157>.

besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong kerja sama antarsiswa.

5. Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran Gimkit lebih banyak berfokus pada aspek motivasi belajar dan hasil kognitif, sementara pengaruhnya terhadap aspek sosial siswa seperti kolaborasi dan partisipasi masih jarang dikaji.
6. Belum adanya penelitian empiris di SMP Negeri 3 Ponorogo yang secara khusus meneliti efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, maka peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran Gimkit sebagai variabel bebas (X).
2. Aspek yang dikaji dari penggunaan media pembelajaran Gimkit dibatasi pada kolaborasi siswa dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS sebagai variabel terikat (Y).
3. Subjek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Ponorogo.
4. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penerapan media Gimkit dibatasi pada materi Perubahan Sosial Budaya yang sesuai dengan kurikulum sekolah pada semester penelitian berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dapat ditentukan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan kolaborasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan kolaborasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis digital seperti Gimkit dalam meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan dan menganalisis penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian pendidikan yang berbasis teknologi.

b. Bagi Guru dan Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Sekolah juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan sekolah.

c. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media pembelajaran Gimkit, siswa diharapkan lebih termotivasi, aktif, serta mampu berkolaborasi dan berpartisipasi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media ini juga diharapkan dapat membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih mudah dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa, baik dengan variabel yang berbeda maupun pada jenjang pendidikan yang lain, khususnya dalam bidang penggunaan media pembelajaran digital di sekolah.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab. Kelima bab tersebut saling berkaitan dan mendukung antara satu dengan yang lainnya. Adapun gambaran masing-masing bab adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah yang menjelaskan kondisi pembelajaran IPS serta permasalahan yang berkaitan dengan kolaborasi dan partisipasi siswa. Uraian tersebut menjadi dasar dalam mengidentifikasi dan membatasi masalah, merumuskan rumusan masalah, menetapkan tujuan penelitian, serta menjelaskan manfaat penelitian secara

teoritis dan praktis. Bab ini juga memuat sistematika pembahasan sebagai gambaran mengenai keseluruhan isi penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II Kajian Pustaka memuat landasan teori yang berkaitan dengan penelitian, meliputi media pembelajaran, media pembelajaran Gimkit, kolaborasi siswa, partisipasi siswa, serta teori-teori yang mendukung penelitian. Bab ini juga menyajikan penelitian terdahulu yang relevan, kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antarvariabel penelitian, serta hipotesis penelitian sebagai dugaan sementara yang akan diuji berdasarkan data empiris.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab III Metode Penelitian menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment*. Bab ini memuat lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional variabel, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data. Analisis data meliputi uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan uji *t* dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 3 Ponorogo. Bab ini diawali dengan gambaran umum lokasi penelitian, kemudian dilanjutkan dengan penyajian data hasil penelitian, data *pretest* dan *posttest*, hasil uji prasyarat analisis, hasil uji hipotesis, serta hasil uji N-Gain. Selanjutnya, hasil penelitian dibahas dengan mengaitkannya dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan untuk menjelaskan efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa.

5. BAB V PENUTUP

Bab V Penutup memuat kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis data dan digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa. Saran diberikan berdasarkan hasil penelitian dan ditujukan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya guru, sekolah, serta peneliti selanjutnya. Bab ini menjadi bagian akhir yang merangkum hasil penelitian secara keseluruhan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kolaborasi

a. Pengertian Kolaborasi

Kolaborasi mengandung makna yang sangat umum dan luas yang mendeskripsikan adanya situasi tentang terjadinya kerja sama antara dua orang ataupun institusi atau lebih yang saling memahami permasalahan masing-masing secara bersama-sama dan berusaha untuk saling membantu memecahkan permasalahan masing-masing secara bersama-sama pula.¹⁹

Menurut para ahli kolaborasi dapat didefinisikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Abdulsyani, mendefinisikan kolaborasi sebagai suatu proses sosial yang di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami aktivitas masing-masing.²⁰

¹⁹ M. Resa Syah Pahlevi dkk., "Teamship Competance (Kompetensi Kolektif/Kolaborasi)," *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 1, no. 4 (2023): 219, <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i4.493>.

²⁰ Ratih Indah Sari dkk., "Hubungan Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU 2 Palembang," *Ulil Albab : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2022): 1108.

- 2) Menurut Roucek dan Warren menjelaskan kolaborasi sebagai bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama, di mana setiap pihak membagi tugasnya demi tercapainya tujuan tersebut.²¹
- 3) Menurut Van Leeuwen & Janssen bahwa kolaborasi merujuk pada pembelajaran yang melibatkan lebih dari dua siswa dalam suatu kelompok yang bekerja sama agar tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.²²

Berdasarkan pendapat tiga para ahli, dapat disimpulkan bahwa kolaborasi diartikan sebagai proses bekerja sama antara dua orang atau lebih dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian tugas, saling membantu, dan memahami peran masing-masing. Dalam konteks pembelajaran, kolaborasi menunjukkan keterlibatan siswa dalam kerja kelompok untuk mencapai tujuan belajar secara bersama.

Konsep kolaborasi yang telah dijelaskan oleh para ahli sejalan dengan *Social Interdependence Theory* yang dikembangkan oleh Morton Deutsch (1949) dan kemudian diperluas oleh David W. Johnson serta Roger T. Johnson (1989). Teori Interdependensi Sosial menjelaskan bahwa keberhasilan individu dalam kelompok sangat

²¹ Resa Mertiani, "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Mendisiplinkan Beribadah Sholat Dan Belajar Siswa SDN 12 Lahat" (Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup, 2022), 13.

²² Ayu Irnadianis Ifada dkk., "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama," *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 448, <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.391>.

dipengaruhi oleh tindakan anggota lainnya, sehingga struktur hubungan yang terbangun akan menentukan apakah interaksi tersebut bersifat kooperatif atau kompetitif. Dalam konteks kolaborasi, teori ini menekankan adanya *positive interdependence* (ketergantungan positif), yaitu kondisi ketika setiap anggota kelompok menyadari bahwa mereka hanya dapat mencapai tujuan jika anggota lain juga berhasil.²³

Sejalan dengan definisi para ahli, kolaborasi dalam pembelajaran mencerminkan adanya hubungan saling ketergantungan positif antar siswa, di mana mereka berbagi tugas, saling membantu, dan memahami peran masing-masing untuk mencapai tujuan belajar bersama. Tujuan siswa dihubungkan secara positif, interaksi yang terjadi akan mendorong komunikasi yang efektif, tanggung jawab bersama, serta peningkatan partisipasi aktif. Dengan demikian, berdasarkan teori interdependensi sosial, kolaborasi bukan sekadar bekerja dalam kelompok, tetapi merupakan proses interaksi yang terstruktur di mana keberhasilan individu dan kelompok saling terkait dan saling memperkuat dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Indikator Kolaborasi

Indikator kolaborasi menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Wildan, indikator kolaborasi yaitu sebagai berikut:²⁴

²³ Anggia Sari Lubis dkk., *Kolaborasi Pentahelix Berbasis Kearifan Lokal Marsialapari dalam Meningkatkan Kinerja UMKM* (Umsu Press, 2025), 11–12.

²⁴ Mohammad Wildan Habibi dkk., *Kompetensi Internet Of Things (IOT) Pendidikan Vokasi: Teori, Pembelajaran, dan Implementasi* (Karya Bakti Mkmur (KBM) Indonesia, 2026), 79.

- a) Keterampilan bekerja dalam kelompok
 - b) Proses didalam kelompok
 - c) Tanggung jawab setiap individu.
 - d) Keterampilan komunikasi.
- 2) Menurut Janu, adapun indikator kolaborasi siswa antara lain:²⁵
- a) Saling ketergantungan yang positif
 - b) Berkomunikasi dengan tim
 - c) Memahami porsi kerja kelompok
 - d) Beradaptasi dengan teman
 - e) Kemampuan berkontribusi dengan kelompok
- 3) Menurut Jewarut, indikator kolaborasi untuk meningkatkan pembelajaran antara lain:²⁶
- a) Komunikasi yang efektif dengan anggota lembaga pendidikan menghasilkan peningkatan pembelajaran.
 - b) Organisasi tugas kolaboratif dengan teman sekelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
 - c) Terlibat dalam inisiatif yang mendukung pencapaian tujuan bersama dalam memajukan pembelajaran.

²⁵ Janu Arlinwibowo dkk., *Aplikasi Teori Respon Butir dengan R dan R studio* (Cahaya Harapan, 2024), 208.

²⁶ Siprianus Jewarut dan Helfra Durasa, *Transformasi Mengajar Guru Berbasis TPACK (Technology Pedagogical Content Knowledge) Dalam Bingkai Kurikulum Merdeka* (Uwais Inspirasi Indonesia, 2024), 61–62.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator kolaborasi meliputi:

- a) Saling ketergantungan yang positif.
- b) Keterampilan komunikasi.
- c) Organisasi tugas kolaboratif dengan teman sekelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran.
- d) Terlibat dalam inisiatif yang mendukung pencapaian tujuan bersama dalam memajukan pembelajaran.
- e) Keterampilan bekerja dalam kelompok.
- f) Tanggung jawab setiap individu.

2. Partisipasi

a. Pengertian Partisipasi

Secara bahasa, partisipasi berasal dari kata bahasa Inggris *participation* yang berarti keikutsertaan. Partisipasi merupakan keterlibatan aktif individu dalam suatu kegiatan, baik secara fisik maupun mental, untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, partisipasi siswa diartikan sebagai keikutsertaan siswa secara sadar dan sukarela dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui aktivitas seperti memperhatikan penjelasan guru, bertanya,

mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam diskusi dan kegiatan belajar lainnya.²⁷

Partisipasi tidak hanya terbatas pada kehadiran siswa di kelas, tetapi juga mencakup keterlibatan emosional dan intelektual siswa dalam memahami materi, bekerja sama dengan teman, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Dengan adanya partisipasi yang aktif, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan bermakna, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Menurut para ahli partisipasi dapat didefinisikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Haque, partisipasi siswa dipahami sebagai keterlibatan siswa dalam menerima pelajaran, bekerja dalam kelompok, berpartisipasi dalam presentasi kelompok, dan menyelesaikan tugas, yang menunjukkan keterlibatan aktif siswa di kelas.²⁸
- 2) Menurut Wihartanti, partisipasi peserta didik mencakup keterlibatan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengerjakan tugas selama proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa

²⁷ Yustina Sri Hartini dkk., *Prosiding Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagai "Pengembangan, Penerapan Dan Pendidikan 'Sains Dan Teknologi' Pasca Pandemi"* (Sanata Dharma University Press, 2022), 505.

²⁸ Marrisa Rizqil Haque dan Laela Hikmah Nurbatra, "The Use Of Problem-Based Learning To Enhance Student Participation," *Edulingua: Jurnal Linguistics Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris* 10, no. 2 (2023): 42.

partisipasi bukan sekadar hadir, tetapi melibatkan respons aktif siswa terhadap kegiatan pembelajaran.²⁹

- 3) Menurut Wulandari, Partisipasi siswa memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena keterlibatan siswa memungkinkan interaksi antara guru dan siswa serta *peer-to-peer*, yang berdampak positif terhadap pemahaman materi pelajaran.³⁰

Berdasarkan pendapat tiga para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa merupakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang tidak hanya sebatas kehadiran di kelas, tetapi ditunjukkan melalui aktivitas menerima pelajaran, bertanya, menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam kerja dan presentasi kelompok. Partisipasi ini mencerminkan respons aktif siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi dan efektivitas pembelajaran.

²⁹ Adisti Rizma Wihartanti, "Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Pada Blended Learning," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 368, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>.

³⁰ Tasha Wulandari, "Participation Role Student in Improving the Quality of Social Studies Learning in Elementary Schools," *Tekno-Pedagogi: Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 1 (2024): 43, <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v14i1.33205>.

Konsep partisipasi siswa yang telah dijelaskan selaras dengan *Social Constructivism* yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky pada tahun 1978. Teori Konstruktivisme Sosial menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial, dialog, dan kerja sama dengan orang lain. Menurut Vygotsky, pengetahuan tidak dibangun secara individual, melainkan dikonstruksi bersama melalui proses komunikasi dan kolaborasi dalam lingkungan sosial. Oleh karena itu, partisipasi aktif siswa dalam bentuk bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta bekerja dalam kelompok merupakan wujud nyata dari proses konstruksi pengetahuan secara sosial.³¹

Dalam perspektif Konstruktivisme Sosial, keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional sangat penting karena interaksi dengan guru maupun teman sebaya membantu siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Melalui dialog dan diskusi, siswa saling bertukar gagasan, mengklarifikasi pemahaman, serta membangun makna bersama terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, partisipasi siswa bukan sekadar respons terhadap instruksi guru, tetapi merupakan proses aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat partisipasi siswa, semakin

³¹ Evi Rizqi Salamah dkk., *Model Pembelajaran Simultaneous Roundtable* (Eureka Media Aksara, 2026), 15.

optimal pula proses konstruksi pengetahuan yang terjadi, sehingga berdampak positif terhadap kualitas dan efektivitas pembelajaran.

b. Indikator Partisipasi

Indikator partisipasi menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

- 1) Menurut Rahmat, menyebutkan beberapa indikator partisipasi belajar, yaitu:³²
 - a) Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
 - b) Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - c) Keberanian siswa untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.
 - d) Keikutsertaan siswa dalam kegiatan diskusi dan tugas pembelajaran.
 - e) Respons siswa terhadap kegiatan dan pertanyaan yang diberikan guru.
- 2) Menurut Operahmat, indikator partisipasi yang diamati meliputi:³³
 - a) Keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan
 - b) Mengajukan pendapat
 - c) Mengikuti diskusi kelompok
- 3) Menurut Masganti, indikator partisipasi siswa, yaitu:³⁴
 - a) Tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan kelas.

³² Rahmat Aziz, *Psikologi Pendidikan Membentuk Karakter Belajar Anak* (Deepublish Digital, 2025), 11.

³³ Operahmat Halawa dan Niko Riyadi Laow, *Membangun Etika Pendidikan Kristen Guru Sebagai Model Dan Inspirasi* (Andus Edukasi, 2026), 118.

³⁴ Masganti dkk., *Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah: Teori dan Best Practice* (CV. Merdeka Kreasi Group, 2025), 180.

b) Diskusi.

c) Proyek.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa indikator partisipasi meliputi:

a) Kehadiran siswa dalam kegiatan belajar.

b) Keterlibatan dalam diskusi.

c) Sikap menghargai pendapat teman.

d) Kedisiplinan mengerjakan tugas.

e) Kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok.

f) Kemampuan mengemukakan pendapat.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media ini berfungsi untuk membantu memperjelas materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa.³⁵

Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Melalui media, proses penyampaian materi menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, maupun berbasis teknologi digital. Keberadaan media membuat konsep

³⁵ Cut Dea dkk., *Media Pembelajaran* (Sumatera Barat: CV Alfa Pustaka, 2025), 79.

yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran mampu menyesuaikan materi dengan karakteristik peserta didik. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media pembelajaran juga mendorong terjadinya interaksi aktif antara guru dan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses pendidikan.

Konsep media pembelajaran sebagai perantara penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik sejalan dengan *Cone of Experience* yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Dalam teori Kerucut Pengalaman, Dale menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang diperoleh siswa, semakin tinggi tingkat pemahaman dan retensi informasi. Pengalaman belajar yang bersifat abstrak seperti membaca dan mendengarkan berada pada tingkat bawah efektivitas, sedangkan pengalaman langsung (*direct purposeful experiences*) berada pada tingkat paling konkret dan paling bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran baik visual, audio, audiovisual, maupun berbasis teknologi digital berperan penting dalam

mengonkretkan konsep yang abstrak sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.³⁶

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga selaras dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir anak berkembang melalui tahapan tertentu. Pada tahap operasional konkret, peserta didik lebih mudah memahami materi yang disajikan secara nyata, visual, dan kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran membantu menyesuaikan penyajian materi dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna. Berdasarkan kedua teori tersebut, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana penting dalam meningkatkan kualitas dan keberhasilan proses pembelajaran.³⁷

b. Kriteria Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai kriteria-kriteria media pembelajaran yaitu sebagai berikut.³⁸

- 1) Media pembelajaran ditentukan berdasarkan kesesuaian dengan tujuan instruksional yang telah dirumuskan agar penggunaannya dapat menunjang pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

³⁶ Ani Siti Anisah, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Panduan Bagi Calon Guru SD/MI* (Traz Media Publishing, 2025), 66–67.

³⁷ Jatim Desiyanto, *Psikologi Pendidikan Landasan Ilmiah Memahami Proses Belajar* (Serasi Media Teknologi, 2025), 34.

³⁸ Dwi Sari Ida Aflaha dkk., *Microteaching Sebagai Pengantar Panduan Teoritis Dan Praktis Untuk Menguasai Dasar-Dasar Pengajaran Efektif* (Widina Media Utama, 2025), 51–52.

- 2) Media pembelajaran harus relevan dengan materi yang diajarkan, baik yang berupa fakta, konsep, prinsip, maupun generalisasi, sehingga dapat membantu kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan sebaiknya bersifat praktis, fleksibel, dan tahan lama, sehingga dapat dimanfaatkan kapan saja dan di berbagai situasi pembelajaran.
- 4) Guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengoperasikan media pembelajaran, sebab keberhasilan penggunaan media sangat bergantung pada keterampilan guru dalam memanfaatkannya.
- 5) Pemilihan media perlu mempertimbangkan sasaran pengguna, karena media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sesuai jika digunakan untuk pembelajaran individu atau kelompok kecil.
- 6) Media pembelajaran harus memenuhi standar mutu teknis, khususnya pada media visual seperti gambar atau fotografi, agar tampilan jelas, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Media Gimkit

a. Pengertian Media Gimkit

Media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau alat penyalur pesan. Sementara itu, Gimkit berasal dari kata *game* (permainan) dan *kit* (perangkat atau alat), yang secara bahasa dapat diartikan sebagai perangkat permainan yang digunakan sebagai sarana

pendukung kegiatan belajar.³⁹ Media Gimkit secara istilah adalah salah satu platform pembelajaran dalam jaringan yang menggunakan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menyenangkan.⁴⁰

Game ini dirancang untuk membantu proses pembelajaran melalui kuis interaktif secara daring. Media Gimkit memungkinkan siswa untuk menjawab soal-soal pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan sistem skor, level, dan fitur kompetisi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di kelas, media Gimkit berfungsi sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi dan mengevaluasi pemahaman siswa secara menarik, interaktif, dan menyenangkan, baik secara individu maupun kelompok

b. Kriteria Media Gimkit

Kriteria media gimkit antara lain:

1) Interaktivitas

Gimkit menyediakan berbagai mode permainan yang membuat siswa aktif terlibat, bukan sekadar penonton. Fitur seperti kuis real-

³⁹ Ade Ariana dkk., “Penerapan Media Pembelajaran Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang,” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 5 (2025): 692, <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i5.6870>.

⁴⁰ Sonya Iklima Maulida dkk., “Pengaruh Model TGT Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2025): 485, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4448>.

time, poin, dan tantangan antarsiswa mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran.⁴¹

2) Motivasi Belajar

Unsur gamifikasi seperti sistem poin, kompetisi, dan reward langsung dalam Gimkit terbukti menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Siswa terdorong untuk terus menjawab soal karena adanya elemen "kesenangan" dalam belajar.

3) Umpan Balik Langsung

Gimkit memberikan respons instan atas setiap jawaban siswa (benar/salah), sehingga siswa dapat langsung mengetahui pemahaman mereka dan segera memperbaiki kesalahan.

4) Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran

Guru dapat menyesuaikan konten kuis di Gimkit sesuai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, sehingga media ini fleksibel untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang.

5) Kemudahan Penggunaan

Gimkit dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan, baik oleh guru dalam membuat soal maupun oleh siswa dalam mengakses permainan, tanpa memerlukan keahlian teknis khusus.

⁴¹ Reina Yustikadewi dan Erwin Rahayu Saputro, "The Effect of Using Gimkit on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students," *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2024): 27, <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.70872>.

6) Aksesibilitas Teknologi

Gimkit berbasis web sehingga dapat diakses melalui perangkat apa pun (laptop, tablet, *smartphone*) selama terhubung internet, mendukung pembelajaran di kelas maupun jarak jauh.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Arifuttaqi (2025) meneliti efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Gimkit dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Jenangan. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa secara signifikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan Gimkit dan mata pelajaran IPS, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti, yaitu minat belajar, bukan kolaborasi dan partisipasi.⁴²

Indri Reska Oktari (2025) dalam skripsinya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 3 Negeri Agung menggunakan metode *nonequivalent control group design* untuk menguji peningkatan pemahaman peserta didik. Hal ini memiliki kesamaan dengan penelitian Anda yang juga mengevaluasi efektivitas platform Gimkit dalam

⁴² Kholis Al Arifuttaqi, “Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Gimkit untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Jenangan” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2025).

konteks pembelajaran di jenjang SMP. Namun, terdapat perbedaan signifikan dalam variabel yang diukur serta lokasi dan subjek penelitian, di mana penelitian Indri berfokus pada hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 3 Negeri Agung, sedangkan penelitian Anda secara spesifik meneliti kolaborasi dan partisipasi siswa pada mata pelajaran IPS di SMP N 3 Ponorogo.⁴³

Vina Alifatin Laila (2025) meneliti penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di SMK Negeri 2 Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada penggunaan media Gimkit, sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta fokus variabel penelitian, yaitu minat belajar, bukan kolaborasi dan partisipasi.⁴⁴

Sofiyatun Hasanah (2023) dalam skripsinya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit terhadap Keaktifan Belajar Siswa

⁴³ Indri Reska Oktari, *Penerapan Pembelajaran Gamification Tipe Gimkit Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMPN 3 Negeri Agung*, (Sripsi, Universitas Lampung), 2025.

⁴⁴ Vina Alifatin Laila, "Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025).

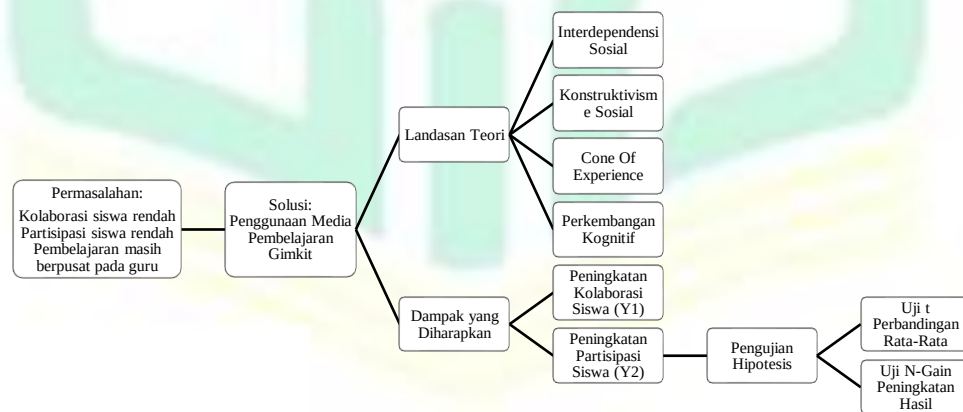
meneliti efektivitas media pembelajaran berbasis game Gimkit dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, di mana data dikumpulkan melalui angket dan observasi keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Gimkit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama mengkaji penggunaan media pembelajaran Gimkit. Perbedaannya terletak pada fokus dan konteks penelitian, di mana penelitian Sofiyatun Hasanah menitikberatkan pada keaktifan belajar siswa secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus meneliti efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP N 3 Ponorogo.⁴⁵

Zein Attaqwiyyati (2024) dalam sebuah penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman meneliti efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gim digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

⁴⁵ Sofiyatun Hasanah, "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 Jember, 2025).

metode eksperimen, melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) serta dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan karena sama-sama mengkaji penggunaan media pembelajaran Gimkit. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan variabel terikat, di mana penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar Fikih siswa kelas XI, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada kolaborasi dan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP N 3 Ponorogo.⁴⁶

C. Kerangka Pikir



Gambar 2 1 Kerangka Penelitian

⁴⁶ Zein Attaqwiyyati, "Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024).

Kerangka berpikir penelitian ini diawali dengan permasalahan dalam pembelajaran IPS, yaitu rendahnya kolaborasi dan partisipasi siswa serta pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan media pembelajaran Gimkit melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bekerja sama. Penggunaan Gimkit didukung oleh Teori Interdependensi Sosial, Teori Konstruktivisme Sosial, Cone of Experience, dan Teori Perkembangan Kognitif.

Penggunaan Gimkit diharapkan dapat meningkatkan kolaborasi (Y1) dan partisipasi siswa (Y2). Kolaborasi dilihat dari kemampuan bekerja sama, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama, sedangkan partisipasi dilihat dari keterlibatan siswa, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mengikuti diskusi. Efektivitas Gimkit diuji melalui uji t dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan uji N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kolaborasi dan partisipasi siswa.

D. Hipotesis Penelitian/Pertanyaan Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang disusun berdasarkan teori atau kajian pustaka yang relevan, namun belum didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis perlu diuji melalui penelitian agar dapat diketahui apakah jawaban sementara tersebut dapat diterima atau ditolak

berdasarkan hasil analisis data.⁴⁷ Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Parsial (Uji t)

a. Efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi siswa

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kolaborasi siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Gimkit dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kolaborasi siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Gimkit dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

b. Efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap partisipasi siswa

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam partisipasi siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Gimkit dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam partisipasi siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Gimkit dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

⁴⁷ Astuti Amin dkk., *Metodologi Penelitian dan Biostatistik untuk Mahasiswa Kesehatan* (Eureka Media Aksara, 2024), 92–93.

2. Hipotesis Peningkatan (Uji N-Gain)

- a. Efektivitas media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan kolaborasi siswa

H_0 : Penggunaan media pembelajaran Gimkit tidak efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

H_1 : Penggunaan media pembelajaran Gimkit efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

- b. Efektivitas media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan partisipasi siswa

H_0 : Penggunaan media pembelajaran Gimkit tidak efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

H_1 : Penggunaan media pembelajaran Gimkit efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas IX dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan melalui prosedur statistik atau cara kuantifikasi lainnya.⁴⁸ Penelitian ini mengolah data berupa angka yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen seperti angket atau tes, kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan eksperimen semu (*quasi experiment design*). Penelitian Eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan membuktikan pengaruh suatu perlakuan terhadap akibat dari perlakuan tersebut.⁴⁹ Penelitian ini tidak menggunakan pengacakan subjek penuh, tetapi memberikan perlakuan terstruktur pada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Penelitian desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Gimkit dan kelas kontrol

⁴⁸ Dzakia Fifi Mahardini dkk., "Quantitative Research Philosophy in Research Methodology," *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 9, no. 4 (2024): 1137, <https://doi.org/10.58258/jupe.v9i4.7830>.

⁴⁹ M. Farhan Arib dkk., "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* (Palembang) 4, no. 1 (2024): 5499, <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.

yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa media Gimkit. Melalui desain ini, peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan serta melihat perbedaan hasil antara kedua kelompok.⁵⁰

Kedua kelompok akan melakukan tes awal (*pretest*) untuk melihat bagaimana keadaan mereka sebelum mendapatkan perlakuan. Kemudian, kelompok eksperimen akan menerima perlakuan khusus, sedangkan kelompok kontrol tidak akan mendapatkan perlakuan. Setelah itu, kedua kelompok akan mengikuti tes akhir (*posttest*) untuk mengamati perubahan yang terjadi.

Desain *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini bisa dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3 1 Desain Penelitian Quasi Eksperimental Design

Kelompok Peserta Didik	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₃
Kontrol	O ₂	X ₂	O ₄

Keterangan:

O₁ : Kolaborasi dan partisipasi awal siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen

O₂ : Kolaborasi dan partisipasi awal siswa sebelum diberi perlakuan pada kelas kontrol

⁵⁰ Gisela Anantasia dan Sulastrri Rini Rindrayani, "Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen," *Adiba: Journal Of Education* 5, no. 2 (2025): 186.

O₃ : Kolaborasi dan partisipasi akhir siswa setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen

O₄ : Kolaborasi dan partisipasi akhir siswa setelah diberi perlakuan pada kelas kontrol

X₁ : Kelas yang menggunakan media pembelajaran Gimkit dalam pembelajaran IPS

X₂ : Kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Gimkit (pembelajaran konvensional)

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Ponorogo, yang beralamat di Jl. MT. Haryono Gg. IV No.26, Beduri, Kec. Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah ini terdapat tantangan dalam hal kolaborasi dan partisipasi siswa yang rendah, serta kurangnya penggunaan media oleh guru. Meskipun demikian, sekolah ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini membuka peluang untuk memanfaatkan media digital seperti Gimkit dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di SMP Negeri 3 Ponorogo. Adapun rangkaian kegiatan penelitian direncanakan berlangsung pada bulan Februari sampai Maret 2026. Tahap persiapan dan penyusunan instrumen penelitian dilakukan pada pertengahan Februari 2026, dilanjutkan dengan uji coba instrumen dan

perbaikan pada akhir Februari 2026. Pelaksanaan penelitian (pemberian perlakuan menggunakan media pembelajaran Gimkit serta pengumpulan data) dilaksanakan pada bulan Maret 2026. Selanjutnya, tahap pengolahan data, analisis hasil penelitian, serta penyusunan laporan dilakukan pada bulan Maret 2026 hingga penelitian dinyatakan selesai.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 3 Ponorogo, yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah siswa 173 siswa dengan rincian pada kelas A 29 siswa, kelas B 30 siswa, Kelas C 29 siswa, kelas D 28 siswa, kelas E 28 siswa, dan kelas F 29 siswa.

Tabel 3 2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IX A	18	11	29
2	IX B	21	9	30
3	IX C	18	11	29
4	IX D	16	12	28
5	IX E	17	11	28
6	IX F	14	14	28
Total				173

⁵¹ Nidia Suriani dkk., “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan,” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* (Jambi) 1, no. 2 (2023): 26, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kesetaraan awal kondisi kolaborasi dan partisipasi siswa pada kelas IX E dan F. Teknik ini dipilih karena penelitian menggunakan desain *quasi experiment* yang melibatkan kelas-kelas yang telah terbentuk sebelumnya sehingga peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek secara penuh. Sampel yang dipilih terdiri dari 56 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang dipilih terdiri dari dua kelas, yaitu:

No	Kelas	Jumlah
1	IX E	28
2	IX F	28
Total		56

Kelas IX E dipilih sebagai kelas kontrol karena memiliki karakteristik yang relatif setara dengan kelas IX F dan digunakan sebagai kelas pembandingan dalam penelitian. Kelas IX F dipilih sebagai kelas eksperimen karena memiliki karakteristik yang relatif setara dengan kelas IX E serta memungkinkan untuk diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Gimkit. Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada pertimbangan guru mata pelajaran IPS dan kondisi kelas yang mendukung pelaksanaan penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas terhadap variabel penelitian agar dapat diukur secara objektif.

1. Media Pembelajaran Gimkit (X)

Media pembelajaran Gimkit adalah media pembelajaran Interaktivitas, motivasi belajar, umpan balik langsung, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, aksesibilitas teknologi.

2. Kolaborasi Siswa (Y_1)

Kolaborasi siswa meliputi saling ketergantungan yang positif, keterampilan komunikasi, organisasi tugas kolaboratif dengan teman sekelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran, terlibat dalam inisiatif yang mendukung pencapaian tujuan bersama dalam memajukan pembelajaran, keterampilan bekerja dalam kelompok, dan tanggung jawab setiap individu..

3. Partisipasi Siswa (Y_2)

Partisipasi siswa adalah kehadiran siswa dalam kegiatan belajar, keterlibatan dalam diskusi, sikap menghargai pendapat teman, kedisiplinan mengerjakan tugas, kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, dan kemampuan mengemukakan pendapat.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner (angket)

Kuesioner (angket) digunakan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat kolaborasi dan partisipasi siswa sebelum pelaksanaan perlakuan (*pretest*) maupun setelah perlakuan diberikan (*posttest*). Instrumen ini

dibagikan kepada peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk memperoleh data mengenai perubahan kolaborasi dan partisipasi siswa setelah proses pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian seperti foto kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Lembar Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator kolaborasi dan partisipasi siswa yang telah ditetapkan. Pemberian kuesioner dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan sebagai *pretest* dan setelah perlakuan sebagai *posttest*, untuk mengukur perubahan pada kedua aspek tersebut.

Tabel 3.3 Indikator Variabel

Variabel	Indikator
Kolaborasi	a. Saling ketergantungan yang positif. b. Keterampilan komunikasi. c. Organisasi tugas kolaboratif dengan teman sekelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran. d. Terlibat dalam inisiatif yang mendukung pencapaian tujuan

Variabel	Indikator
	bersama dalam memajukan pembelajaran. e. Keterampilan bekerja dalam kelompok. f. Tanggung jawab setiap individu.
Partisipasi	a. Kehadiran siswa dalam kegiatan belajar. b. Keterlibatan dalam diskusi. c. Sikap menghargai pendapat teman. d. Kedisiplinan mengerjakan tugas. e. Kerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok. f. Kemampuan mengemukakan pendapat.

F. Validitas Dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas instrumen penelitian merupakan aspek penting untuk memastikan kualitas penelitian karena instrumen yang valid mampu menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya sesuai dengan tujuan pengukuran penelitian.⁵² Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan

⁵² Silvira Andani dkk., “Validitas Instrumen Penelitian: Pengaruh Pendekatan Ethno-RME Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Bangkinang Kota,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 8, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.190>.

sebagai alat ukur adalah validitas isi (*Content Validity*). Validitas isi menunjukkan sejauh mana butir-butir instrumenn telah mewakili secara keseluruhan indikator variabel yang akan diukur, yaitu variable kolaborasi dan partisipasi. Untuk memperkuat hasil validasi isi digunakan rumus Aiken's V sebagai berikut.⁵³

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V = Koefisien validitas isi

S = Skor selisih ($r - l_0$)

r = Skor yang diberikan oleh validator

l_0 = Skor terendah dalam skala penilaian

c = Skor penilaian tertinggi

n = Jumlah penilai/ahli

Setelah instrumen dinyatakan layak maka selanjutnya dilakukan uji validitas empiris dalam penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan rumus sebagai berikut.⁵⁴

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara skor butir (X) dan skor total (Y)

⁵³ Islamiani Safitri dkk., *Teori Pengukuran dan Evaluasi* (CV. Ruang Tentor, 2024), 64.

⁵⁴ Untung Rhardja dkk., *Statistik Deskriptif Teori Rumus Kasus Untuk Penelitian* (Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM), 2023), 134.

N: Jumlah responden

X: Skor setiap butir/item instrumen

Y: Skor total instrumen

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian antara skor X dan Y

Untuk menentukan tingkat validitas instrumen, terlebih dahulu dihitung nilai koefisien korelasi (r-hitung). Nilai r-hitung yang diperoleh kemudian dibandingkan dengan nilai koefisien korelasi pada tabel Pearson (r-tabel) pada taraf signifikansi tertentu, biasanya menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05) dengan n menunjukkan jumlah data atau responden. Adapun kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut:

- 1) Instrumen valid, jika r-hitung = r-tabel
- 2) Instrumen tidak valid, jika r-hitung < r-tabel

Tabel 3 4 Validitas Pretest kolaborasi kontrol

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,4340	Valid
Item 2	0,3739	0,6392	Valid
Item 3	0,3739	0,3917	Valid
Item 4	0,3739	0,5355	Valid
Item 5	0,3739	0,4285	Valid
Item 6	0,3739	0,6099	Valid
Item 7	0,3739	0,4506	Valid
Item 8	0,3739	0,5082	Valid
Item 9	0,3739	0,5383	Valid
Item 10	0,3739	0,7519	Valid

Tabel 3 5 Validitas Pretest partisipasi kontrol

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,5238	Valid
Item 2	0,3739	0,7784	Valid
Item 3	0,3739	0,6809	Valid
Item 4	0,3739	0,4243	Valid
Item 5	0,3739	0,5322	Valid
Item 6	0,3739	0,3772	Valid
Item 7	0,3739	0,6695	Valid
Item 8	0,3739	0,3766	Valid
Item 9	0,3739	0,6906	Valid
Item 10	0,3739	0,5371	Valid

Tabel 3 6 Validitas Pretest kolaborasi eksperimen

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,3761	Valid
Item 2	0,3739	0,3931	Valid
Item 3	0,3739	0,4337	Valid
Item 4	0,3739	0,7811	Valid
Item 5	0,3739	0,6028	Valid
Item 6	0,3739	0,6348	Valid
Item 7	0,3739	0,7169	Valid
Item 8	0,3739	0,7640	Valid
Item 9	0,3739	0,6762	Valid
Item 10	0,3739	0,7399	Valid

Tabel 3 7 Validitas Pretest partisipasi eksperimen

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,7612	Valid
Item 2	0,3739	0,5984	Valid
Item 3	0,3739	0,7382	Valid
Item 4	0,3739	0,7446	Valid
Item 5	0,3739	0,5328	Valid
Item 6	0,3739	0,7833	Valid
Item 7	0,3739	0,5281	Valid
Item 8	0,3739	0,7396	Valid
Item 9	0,3739	0,3926	Valid
Item 10	0,3739	0,5024	Valid

Tabel 3 8 Validitas Posttest kolaborasi kontrol

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,3927	Valid
Item 2	0,3739	0,4202	Valid
Item 3	0,3739	0,4960	Valid
Item 4	0,3739	0,5787	Valid
Item 5	0,3739	0,3784	Valid
Item 6	0,3739	0,4017	Valid
Item 7	0,3739	0,3914	Valid
Item 8	0,3739	0,4154	Valid
Item 9	0,3739	0,4103	Valid
Item 10	0,3739	0,5113	Valid

Tabel 3 9 Validitas Posttest partisipasi kontrol

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,4341	Valid
Item 2	0,3739	0,3881	Valid
Item 3	0,3739	0,4345	Valid
Item 4	0,3739	0,4798	Valid
Item 5	0,3739	0,4051	Valid
Item 6	0,3739	0,4069	Valid
Item 7	0,3739	0,4352	Valid
Item 8	0,3739	0,4388	Valid
Item 9	0,3739	0,4352	Valid
Item 10	0,3739	0,4138	Valid

Tabel 3 10 Validitas Posttest kolaborasi eksperimen

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,5319	Valid
Item 2	0,3739	0,5538	Valid
Item 3	0,3739	0,5750	Valid
Item 4	0,3739	0,4067	Valid
Item 5	0,3739	0,5581	Valid
Item 6	0,3739	0,4799	Valid
Item 7	0,3739	0,4007	Valid
Item 8	0,3739	0,4394	Valid
Item 9	0,3739	0,6249	Valid
Item 10	0,3739	0,4971	Valid

Tabel 3 11 Validitas Posttest partisipasi eksperimen

Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,5901	Valid
Item 2	0,3739	0,5094	Valid
Item 3	0,3739	0,6238	Valid
Item 4	0,3739	0,3806	Valid
Item 5	0,3739	0,7154	Valid
Item 6	0,3739	0,4329	Valid
Item 7	0,3739	0,4583	Valid
Item 8	0,3739	0,4625	Valid
Item 9	0,3739	0,3933	Valid
Item 10	0,3739	0,3917	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat konsistensi suatu alat ukur yang menunjukkan bahwa instrumen dapat dipercaya karena mampu memberikan hasil yang tetap meskipun digunakan berulang kali pada waktu, tempat, atau kondisi yang berbeda. Oleh karena itu, reliabilitas menjadi salah satu syarat penting yang harus dipenuhi instrumen sebelum digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.⁵⁵ Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien *Cronbach Alpha*. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:⁵⁶

⁵⁵ Achmad Rasyid Ridha dkk., “Reliabilitas Alat Ukur, Jenis-Jenis, Cara Pengukuran Dan Faktor- Faktor,” *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 122, <https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>.

⁵⁶ Hermina Disnawati dan Eko Wahyudi, *Esensi Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan: Teori dan Praktik* (CV. Ruang Tentor, 2024), 165.

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

k = jumlah butir pernyataan dalam instrumen

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir instrumen

σ_t^2 = varians skor total

Menurut Sugiyono kriteria Cronbach's Alpha > 0,6 sudah reliabel. Item pernyataan dalam kuesioner sudah dinyatakan reliabel.⁵⁷

Tabel 3 12 Pernyataan Kuesioner

Pernyataan	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
Pretest Kolaborasi Kelas Kontrol	0,660	Reliabel
Pretest Partisipasi Kelas Kontrol	0,677	Reliabel
Pretest Kolaborasi Kelas Eksperimen	0,694	Reliabel
Pretest Partisipasi Kelas Eksperimen	0,754	Reliabel
Posttest Kolaborasi Kelas Kontrol	0,778	Reliabel
Posttest Partisipasi Kelas Kontrol	0,828	Reliabel

⁵⁷ Apriani dkk., "Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6493.

Pernyataan	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
Posttest Kolaborasi Kelas Eksperimen	0,845	Reliabel
Posttest Partisipasi Kelas Eksperimen	0,861	Reliabel

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah skor kolaborasi dan partisipasi siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Shapiro wilk*. Kriteria pengambilan Keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:⁵⁸

- 1) Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok yang dibandingkan bersifat homogen atau tidak. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan

⁵⁸ Ardianik dkk., *Uji t Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual Dan SPSS)* (PT Nas Media Indonesia, 2025), 80.

terhadap data kolaborasi dan partisipasi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Levene*. Sugiyono menyatakan data dinyatakan homogen apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Sebaliknya, apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dinyatakan tidak homogen. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$W = \frac{(N - k)}{(k - 1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_{i.} - \bar{Z}_{..})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_{i.})^2}$$

Keterangan:

W: Nilai statistik uji homogenitas (Levene)

N: Jumlah seluruh sampel dari semua kelompok

k: Jumlah kelompok sampel (misalnya eksperimen dan kontrol = 2)

n_i : Jumlah sampel pada kelompok ke-i

Z_{ij} : Nilai transformasi data dari skor Y_{ij} , biasanya $Z_{ij} = (Y_{ij} - \bar{Y}_{i.})$

$\bar{Z}_{i.}$: Rata-rata nilai Z pada kelompok ke-i

$\bar{Z}_{..}$: Rata-rata keseluruhan nilai Z

i : Kelompok ke-i

j : Anggota sampel dalam kelompok ke-i

2. Uji hipotesis

a. Uji t (parsial)

Uji t adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok data. Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh media

Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sampel t-test* dengan rumus sebagai berikut:⁵⁹

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\frac{\sqrt{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}}{n_1 + n_2}} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)$$

Keterangan:

t : Nilai uji t (untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua kelompok)

$\bar{X}_1$: Rata-rata skor kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$: Rata-rata skor kelompok kontrol

n_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelompok kontrol

s_1^2 : Varians kelompok eksperimen

s_2^2 : Varians kelompok kontrol

$n_1 + n_2 - 2$: Derajat kebebasan (*degree of freedom*)

Kriteria pengambilan keputusan:

- 1) Jika Sig. < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak (ada pengaruh)
- 2) Jika Sig. $\geq$ 0,05 atau $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima (tidak ada pengaruh)

b. Uji N-Gain

N-Gain (*Normalized Gain*) digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara *pretest*

⁵⁹ Norfai, *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)* (CV. Penerbit Qiara Media, 2021), 36.

(sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran), dalam penelitian ini N-Gain berfungsi untuk menilai seberapa efektif penggunaan media Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Nilai\ Posttest - Nilai\ Pretest}{Nilai\ Maksimum - Nilai\ Pretest}$$

Kategori efektivitas:⁶⁰

Tinggi jika $N-Gain > 0,7$

Sedang jika $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$

Rendah jika $N-Gain < 0,3$

Kriteria Pengujian Hipotesis:

- 1) Jika nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, maka media Gimkit efektif meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa.
- 2) Jika nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih rendah dari kelas kontrol maka, media Gimkit tidak efektif untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dan uji N-Gain. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa. Dengan uji t dapat diketahui perbedaan hasil antara

⁶⁰ Siti Hajar dkk., *Cara Jitu Menguasai SPSS Dalam Pembelajaran Fisika* (Eureka Media Aksara, 2026), 31.

kelas eksperimen dengan menggunakan media Gimkit dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Sedangkan uji N-Gain digunakan untuk melihat sejauh mana kolaborasi dan partisipasi siswa mengalami peningkatan dari awal (*pretest*) ke kondisi akhir (*posttest*) dan untuk melihat seberapa efektif media Gimkit digunakan dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan kedua uji tersebut, penelitian ini tidak hanya menunjukkan ada atau tidak pengaruh, tetapi juga dapat melihat seberapa efektif media Gimkit digunakan untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah SMP N 3 Ponorogo

SMPN 3 Ponorogo merupakan salah satu sekolah yang berstatus negeri yang ada di Ponorogo. SMPN 3 Ponorogo merupakan integrasi dari SMEP (Sekolah Menengah Ekonomi Pertama) yang berdiri sekitar tahun 1959. Sekolah yang dahulu berada di Jalan Pemuda 52 Kelurahan Banyudono tersebut memiliki luas 1.477m², sekarang telah menjadi Jalan Soekarno-Hatta 57 Kelurahan Banyudono Ponorogo. Kemudian pada tahun 1979, tepatnya pada tanggal 17 Februari SMEP berganti nama menjadi SMP Negeri 3 Ponorogo. Namun, seiring proses perkembangan pendidikan yang maju pihak SMPN 3 Ponorogo tidak bisa lagi menampung jumlah murid yang semakin bertambah. Pada tahun 1992 SMPN 3 Ponorogo realokasi oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Ponorogo di Jl. MT Haryono Gg IV Nomor 26 Ponorogo dengan pertimbangan Aset Daerah yang memiliki lahan yang luas dan dapat dimaksimalkan dalam perkembangan pendidikan SMPN 3 Ponorogo.⁶¹

⁶¹ SMPN 3 Ponorogo, diakses 15 September 2026, <https://smpn3ponorogo.sch.id/>.

2. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah

a. Visi Sekolah

“Beriman, bertakwa, berkarakter, berprestasi, berbudaya, dan berwawasan lingkungan”

Indikator visi:⁶²

- 1) Terwujudnya lulusan yang beriman.
- 2) Terwujudnya lulusan yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 3) Terwujudnya lulusan yang berkarakter mulia dan berkepribadian sesuai dengan norma-norma dan budaya Indonesia.
- 4) Terwujudnya lulusan yang berkompetensi dalam bidang akademik dan non akademik.
- 5) Terwujudnya pengembangan KTSP yang adaptif dan proaktif.
- 6) Terwujudnya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 7) Terwujudnya lulusan yang cerdas dan kompetitif dalam bidang akademik dan non akademik.
- 8) Terwujudnya SDM yang memiliki kemampuan dan kesanggupan kerja yang tinggi.
- 9) Terwujudnya kepedulian warga sekolah terhadap pelestarian budaya daerah (Reog, Batik, Angklung, Karawitan, Tari Nusantara).

⁶² SMPN 3 Ponorogo, diakses 15 September 2026, <https://smpn3ponorogo.sch.id/visi-dan-misi/>.

- 10) Terwujudnya kepedulian warga sekolah terhadap budaya lingkungan hidup.
- 11) Terwujudnya pelestarian lingkungan hidup sekolah yang hijau, bersih, sehat, dan indah.
- 12) Terwujudnya pencegahan pencemaran lingkungan sekolah dan sekitar.
- 13) Terwujudnya penanggulangan kerusakan lingkungan sekolah dan sekitar.
- 14) Terwujudnya sarana dan prasarana Pendidikan yang relevan.
- 15) Terwujudnya kelembagaan dan manajemen sekolah yang Tangguh.
- 16) Terwujudnya penggalangan dana Pendidikan yang memadai.
- 17) Terwujudnya warga sekolah yang sehat.

b. Misi Sekolah

Misi dari SMPN 3 Ponorogo adalah sebagai berikut:⁶³

- 1) Melaksanakan pengembangan kegiatan bidang agama
- 2) Melaksanakan pengembangan Pendidikan karakter di lingkungan sekolah
- 3) Melaksanakan pengembangan kurikulum standart pendidikan
- 4) Melaksanakan pengembangan inovasi pembelajaran
- 5) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik yang kompetitif
- 6) Melaksanakan pengembangan kompetensi kelulusan

⁶³ SMPN 3 Ponorogo, diakses 15 September 2026, <https://smpn3ponorogo.sch.id/visi-dan-misi/>.

- 7) Melaksanakan pengembangan kualifikasi tenaga Pendidikan dan tenaga kependidikan
- 8) Melaksanakan pelestarian lingkungan hidup sekolah yang hijau, bersih, sehat, dan indah.
- 9) Melaksanakan penanggulangan kerusakan lingkungan sekolah dan sekitar
- 10) Melaksanakan pencegahan pencemaran lingkungan sekolah dan sekitar
- 11) Melaksanakan Pendidikan lingkungan (PLH)
- 12) Melaksanakan pengembangan fasilitas sarana prasarana pendidikan
- 13) Melaksanakan pengembangan pengelolaan manajemen sekolah
- 14) Melaksanakan pengembangan otonomi sekolah (kemandirian, penggalangan, partisipasi, dan Kerjasama *Stake Holder*, dll)
- 15) Melaksanakan pengembangan model penilaian

c. Tujuan Sekolah

Tujuan Pendidikan SMPN 3 Ponorogo meliputi tujuan jangka menengah (empat tahunan) dan tujuan Pendidikan pada tahun pelajaran 2025/2026 adalah sebagai berikut:⁶⁴

- 1) Terwujudnya warga sekolah yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa

⁶⁴ SMPN 3 Ponorogo, diakses 15 September 2026, <https://smpn3ponorogo.sch.id/visi-dan-misi/>.

- 2) Terwujudnya warga sekolah yang memiliki sikap dan perilaku toleran terhadap pemeluk agama
- 3) Terwujudnya pencapaian delapan standar nasional pendidikan
- 4) Berkembangnya potensi setiap peserta didik sesuai tuntutan standar kompetensi lulusan
- 5) Berkembang dan berdayanya potensi setiap tenaga pendidik dan kependidikan
- 6) Terlaksananya penguatan Pendidikan karakter dan gerakan literasi sekolah
- 7) Terbangun jejaringan atau Kerjasama antara sekolah, orang tua, dan masyarakat
- 8) Tetap mempertahankan Sekolah Adiwiyata Mandiri dengan tetap menumbuh kembangnya budaya gemar melakukan upaya pelestarian lingkungan, mencegah pencemaran, dan mencegah kerusakan lingkungan.
- 9) Tumbuh dan berkembangnya etik moral dan jiwa sosial kebangsaan yang tinggi.
- 10) Terwujudnya kebiasaan berkomunikasi yang santun, berbudi pekerti luhur, berestetika dan kinestetika yang tinggi.
- 11) Terwujudnya lulusan yang beriman, bertqwa, bebas narkoba, bermartabat, berbudaya, berkarakter, berilmu, dan berketerampilan untuk berkompetisi di kancah global.
- 12) Terwujudnya penguasaan ilmu teknologi.

13) Terbangunnya jiwa kompetitif pada diri peserta didik.

3. Keadaan Guru SMPN 3 Ponorogo

Keadaan guru di SMPN 3 Ponorogo memiliki kualitas mengajar yang baik dan sesuai dengan standar kualifikasi yang telah menyelesaikan Pendidikan D4/S1 kependidikan. Selain itu guru pengajar juga harus memiliki pengalaman mengajar dan memiliki sertifikat profesi dari asosiasi profesi. Keadaan guru di SMPN 3 Ponorogo lebih dari cukup untuk mengajar para peserta didik, yakni berjumlah 48 guru pengajar, dari jumlah guru yang ada semua terdiri dari PNS/CPNS dan PPPK 2019 yang berjumlah 39, GTT berjumlah 3 dan guru formasi PPPK 2021 berjumlah 6.

4. Keadaan Siswa SMPN 3 Ponorogo

Siswa SMPN 3 Ponorogo memiliki kualitas dan kuantitas yang baik dan sudah mencapai jumlah yang lebih dari cukup. Siswa yang ada di SMPN 3 Ponorogo tidak hanya berasal dari daerah Ponorogo tetapi juga ada yang berasal dari luar daerah Ponorogo. Jumlah siswa yang ada di SMPN 3 Ponorogo yaitu 617 dengan perincian sebagai berikut:

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
VII	117	106	223
VIII	147	74	221
IX	104	69	173

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Data Keterlaksanaan Menggunakan Pembelajaran Media Gimkit

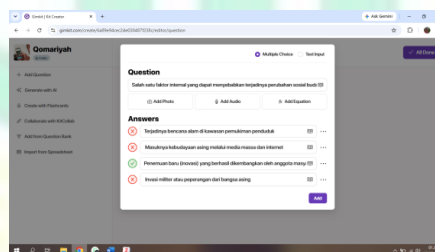
Pada penelitian ini membahas mengenai perubahan tingkat kolaborasi dan partisipasi siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran Gimkit dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2026 dengan objek penelitian yaitu kelas IX F sebagai kelas eksperimen dan kelas IX E sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa pada kelas IX F sebanyak 28 siswa dan kelas IX E sebanyak 28 siswa. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi IPS yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah dengan materi Perubahan Sosial Budaya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, yang terdiri atas dua pertemuan pada kelas eksperimen dan dua pertemuan pada kelas kontrol. Pada pertemuan pertama di kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa, khususnya dalam aspek kolaborasi dan partisipasi. Selanjutnya, pada pertemuan kedua dilakukan kegiatan pembelajaran yang berbeda antara kedua kelas. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* berbantuan Gimkit, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah dan tanya jawab.

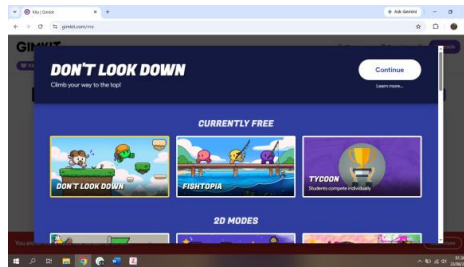
6	FASE 3 Kuis Tim (STAD) - Menjelaskan aturan kuis tim Gimkit: setiap kelompok STAD berkompetisi, skor individu diakumulasi untuk tim. - Membagikan kode Gimkit Team Mode dan memastikan semua siswa berhasil bergabung. - Memulai sesi kuis tim: 15 soal tentang faktor penyebab, penghambat, dan dampak perubahan sosial budaya. - Memantau papan skor real-time dan mendorong persaingan sehat antar kelompok. - Menutup sesi Gimkit dan menampilkan skor akhir setiap tim.	★ GIMKIT → Team Mode (STAD): Setiap peserta menjawab soal secara mandiri, namun skor berkontribusi ke tim. - Berkompetisi secara aktif dan sportif bersama kelompok STAD. - Saling menyemangati anggota kelompok. - Mendiskusikan soal yang salah bersama anggota tim setelah sesi selesai.	15 menit
---	--	---	----------

7	FASE 4 Presentasi Hasil - Memandu setiap kelompok STAD mempresentasikan hasil analisis kasus perubahan sosial budaya (dari tugas JP 1-2). - Memfasilitasi sesi tanya jawab antar kelompok. - Memberikan umpan balik konstruktif terhadap setiap presentasi. - Mengonfirmasi dan memperkuat jawaban yang benar.	- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis kasus secara bergantian (2-3 menit per kelompok). - Kelompok lain memberikan pertanyaan atau tanggapan. - Mencatat masukan dan perbaikan dari presentasi kelompok lain.	25 menit
---	---	---	----------

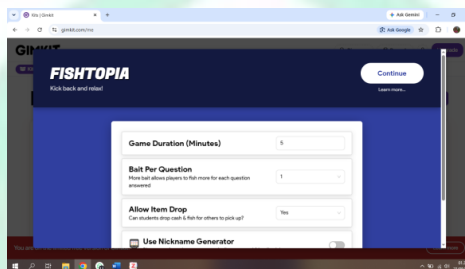
Gambar 4 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen



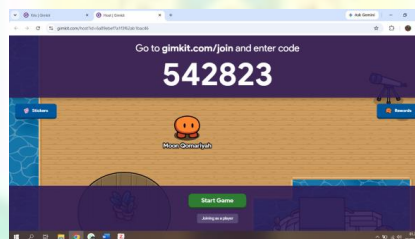
Gambar 4 2 Media Gimkit Membuat dan Mengatur Soal Pembelajaran



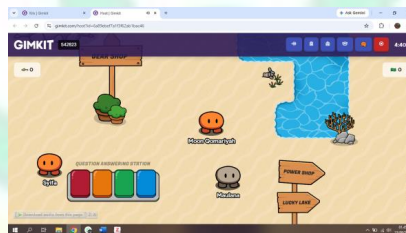
Gambar 4 3 Memilih Mode Permainan Gimkit dalam Pembelajaran



Gambar 4 4 Pengaturan Mode Permainan Fishtopia pada Gimkit



Gambar 4 5 (Lobby) dan Kode Masuk Gimkit



Gambar 4 6 (Gameplay) Fishtopia pada Gimkit

Pada kelas eksperimen model *Cooperative Learning*, implementasi pembelajaran pada tahap ketiga difokuskan pada kuis tim dengan menerapkan *Team Mode* pada aplikasi Gimkit untuk mendukung model *Student Teams Achievement Divisions* (STAD). Dalam kegiatan ini, guru

menetapkan aturan kompetisi di mana perolehan skor individu diakumulasikan menjadi skor tim, kemudian memandu pengerjaan 15 soal mengenai faktor penyebab, penghambat, dan dampak perubahan sosial budaya. Guru berperan aktif dalam memantau papan skor secara *real-time* untuk memicu semangat persaingan sehat, sementara siswa dituntut untuk berkompetisi secara sportif, saling memberikan dukungan moral antaranggota kelompok, serta melakukan refleksi bersama untuk mendiskusikan soal-soal yang belum dipahami setelah sesi berakhir.

Memasuki tahap keempat, kegiatan pembelajaran beralih pada presentasi hasil analisis terkait fenomena perubahan sosial budaya yang telah disusun oleh masing-masing kelompok STAD. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya presentasi, memberikan penguatan melalui umpan balik konstruktif, serta mengonfirmasi jawaban yang benar guna memperkuat pemahaman materi bagi seluruh siswa. Selama durasi presentasi selama 2-3 menit per kelompok, siswa lainnya berpartisipasi aktif dengan memberikan tanggapan atau mengajukan pertanyaan, sementara kelompok yang tampil mencatat setiap masukan yang diberikan untuk menyempurnakan hasil kerja kelompoknya.

2	KEGIATAN INTI	Ceramah Interaktif	60
	a. Guru menjelaskan pengertian perubahan sosial budaya menurut beberapa ahli. b. Guru menyajikan contoh nyata perubahan sosial budaya di Indonesia. c. Guru menjelaskan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya (evolusi, revolusi, terencana, tidak terencana, besar, kecil). d. Guru memberikan pertanyaan pancingan: "Apa contoh perubahan sosial yang kalian rasakan di sekitar kalian?" e. Guru menjelaskan faktor-faktor penyebab perubahan sosial budaya (internal & eksternal) disertai contoh. f. Peserta didik mencatat poin-poin penting dalam buku catatan. g. Sesi tanya jawab: peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi. h. Guru mengonfirmasi dan memperjelas jawaban.	Tanya Jawab	menit

Gambar 4 7 Modul Ajar Kelas Kontrol

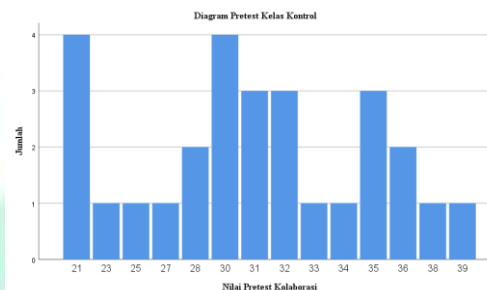
Berbeda dengan kelas eksperimen, pembelajaran pada kelas kontrol diterapkan menggunakan metode ceramah konvensional dengan materi yang setara, yakni perubahan sosial budaya. Alur pembelajaran diawali dengan pemaparan materi oleh pendidik yang mencakup pengertian perubahan sosial budaya, memberikan contoh nyata, menjelaskan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya. Selama proses tersebut, peserta didik merangkum poin-poin esensial yang dipaparkan oleh pendidik. Kegiatan belajar kemudian dilanjutkan dengan sesi interaksi tanya jawab dan diakhiri dengan penguatan konsep oleh pendidik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

2. Data Kolaborasi Siswa

a. Kelas Kontrol

Data penelitian diperoleh dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, yaitu kelas IX E SMPN 3 Ponorogo yang berjumlah 28 siswa. Data hasil *pretest* didapatkan sebelum adanya perlakuan dan

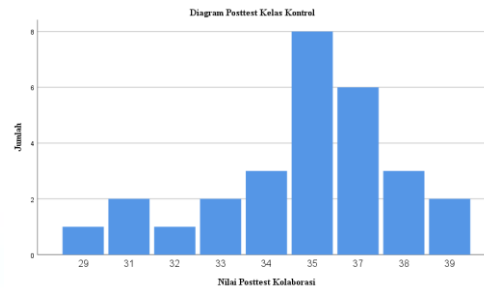
data *posttest*. Adapun hasil *pretest* pada kelas kontrol disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4 8 Diagram Batang Pretest Kolaborasi Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang *pretest* kolaborasi pada kelas kontrol, nilai siswa menunjukkan variasi kemampuan awal yang cukup beragam dengan rentang 21 hingga 39. Dengan nilai maksimal adalah 40 yang didapatkan dari angket kolaborasi dengan skala 1-4. Dilihat dari distribusinya, frekuensi tertinggi berada pada skor 21 dan 30, di mana masing-masing nilai tersebut diraih oleh 4 siswa. Selain itu, terdapat kecenderungan pengelompokan nilai pada rentang 30 hingga 35, yang ditunjukkan oleh skor 31, 32, dan 35 dengan frekuensi masing-masing 3 siswa, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa meskipun terdapat perbedaan antarindividu, sebagian besar siswa memiliki kemampuan awal yang relatif mirip pada rentang nilai tersebut.

Setelah mengetahui kondisi awal hasil *pretest* tingkat kolaborasi siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir tingkat kolaborasi siswa pada kelas kontrol. Hasil *posttest* kolaborasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4 9 Diagram Batang Posttest Kolaborasi Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang *posttest* kolaborasi kelas kontrol, nilai siswa berada pada rentang 29 hingga 39. Dengan nilai maksimal 40 yang didapatkan dari angket kolaborasi dengan skala 1-4. Nilai 35 mendapat 8 siswa, diikuti nilai 37 dengan 6 siswa, serta nilai 34 dan 38 masing-masing mendapat 3 siswa. Nilai dengan jumlah siswa yang sedikit berada pada 29 dan 32 yang masing-masing hanya 1 siswa. Sebagian besar siswa sudah berada pada rentang nilai 34 sampai 38. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kolaborasi siswa dengan lebih banyak siswa yang memperoleh nilai lebih baik.

Dari data diagram batang hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol diatas, selanjutnya peneliti melakukan uji dengan menggunakan SPSS untuk melihat deskriptif statistik dari nilai minimum dan maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (SD) pada variabel kolaborasi. Adapun deskriptif statistik nilai *pretest* dan *posttest* kolaborasi siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

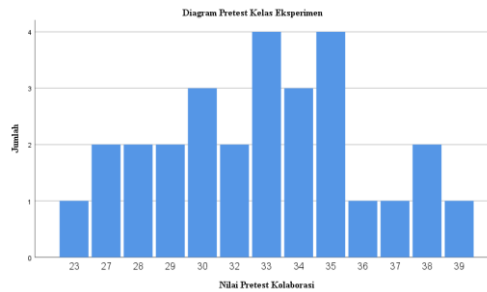
Tabel 4 1 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Kolaborasi Kontrol

Statistics			
		Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		30,18	35,18
Median		31,00	35,00
Std. Deviation		5,257	2,510
Minimum		21	29
Maximum		39	39

Dari tabel dapat diketahui nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol *pretest* kolaborasi sebesar 30,18 dengan standar deviasi (SD) sebesar 5,257. Sedangkan hasil *posttest* kolaborasi diperoleh dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 35,18 dengan standar deviasi (SD) sebesar 2,510.

b. Kelas Eksperimen

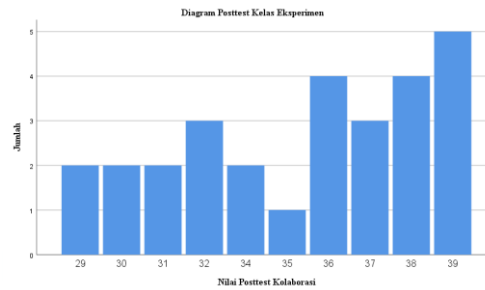
Data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yaitu kelas IX F SMPN 3 Ponorogo yang berjumlah 28 siswa. Data hasil *pretest* didapatkan sebelum adanya perlakuan dan data *posttest* didapatkan setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Gimkit. Adapun hasil *pretest* pada kelas eksperimen disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4 10 Diagram Batang Pretest Kolaborasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram batang *pretest* kolaborasi pada kelas eksperimen, nilai siswa menunjukkan variasi kemampuan awal yang cukup beragam dengan rentang 23 hingga 39. Dengan nilai maksimal 40 yang didapatkan dari angket kolaborasi dengan skala 1-4. Dilihat dari distribusinya, frekuensi tertinggi berada pada skor 33 dan 35, di mana masing-masing nilai tersebut diraih oleh empat siswa. Selain itu, terdapat kecenderungan pengelompokan nilai pada rentang 30 hingga 35, di mana sebagian besar siswa terkonsentrasi di area tersebut, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa meskipun terdapat perbedaan antarindividu, mayoritas siswa memiliki kemampuan awal yang relatif mirip pada rentang nilai tersebut.

Setelah mengetahui hasil *pretest* sebagai kondisi awal tingkat kolaborasi siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir tingkat kolaborasi siswa pada kelas eksperimen. Hasil *posttest* kolaborasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4 11 Diagram Batang Posttest Kolaborasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram batang *posttest* kolaborasi siswa pada kelas eksperimen, nilai siswa menunjukkan variasi kemampuan akhir yang beragam dengan rentang nilai 29 hingga 39. Dengan nilai maksimal 40 yang diperoleh dari angket kolaborasi menggunakan skala 1–4. Dilihat dari distribusinya, frekuensi tertinggi berada pada skor 39 yang diraih oleh 5 siswa. Selain itu, skor 36 dan 38 masing-masing diperoleh oleh 4 siswa, sedangkan skor 32 dan 37 diperoleh oleh 3 siswa. Terdapat kecenderungan pengelompokan nilai pada rentang 36 hingga 39, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terkonsentrasi pada kategori nilai tinggi. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan kolaborasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Gimkit telah mengalami peningkatan dan menunjukkan capaian yang lebih baik pada rentang nilai tersebut.

Dari data diagram batang hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diatas, selanjutnya peneliti melakukan uji dengan menggunakan SPSS untuk melihat deskriptif statistik dari nilai minimum dan maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (SD) pada variabel kolaborasi. Adapun deskriptif statistik nilai *pretest* dan

posttest kolaborasi siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4 2 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Kolaborasi Eksperimen

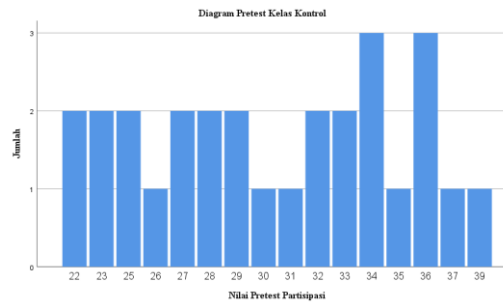
		Statistics	
		Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		32,39	35,43
Median		33,00	36,00
Std. Deviation		3,862	3,036
Minimum		23	29
Maximum		39	39

Berdasarkan tabel diketahui nilai rata-rata (*mean*) hasil *pretest* sebesar 32,39 dengan standar deviasi (SD) sebesar 3,862. Sedangkan hasil *posttest* nilai rata-rata sebesar 35,43 dengan standar deviasi (SD) sebesar 3,036.

3. Data Partisipasi Siswa

a. Kelas Kontrol

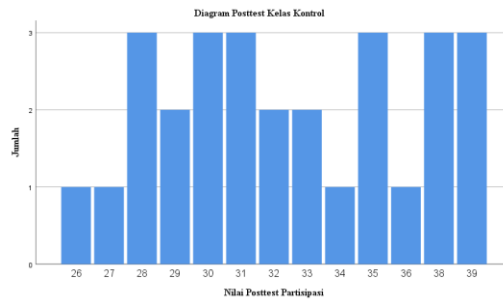
Data penelitian diperoleh dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol, yaitu kelas IX E SMPN 3 Ponorogo yang berjumlah 28 siswa. Data hasil *pretest* didapatkan sebelum adanya perlakuan dan data *posttest*. Adapun hasil *pretest* pada kelas kontrol disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4 12 Diagram Batang Pretest Partisipasi Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang *pretest* partisipasi pada kelas kontrol, nilai siswa menunjukkan variasi kemampuan awal yang cukup beragam dengan rentang 22 hingga 39. Dengan nilai maksimal adalah 40 yang didapatkan dari angket partisipasi dengan skala 1-4. Dilihat dari distribusinya, frekuensi tertinggi berada pada skor 34 dan 36, di mana nilai tersebut diraih oleh 4 siswa. Selain itu, terdapat kecenderungan pengelompokan nilai pada rentang 22 hingga 33, yang ditunjukkan oleh skor 22, 23, 25, 27, 28, 29, 32 dan 33 dengan frekuensi yang cukup menonjol, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa meskipun terdapat perbedaan antarindividu, sebagian besar siswa memiliki kemampuan awal yang relatif mirip pada rentang nilai tersebut.

Setelah mengetahui kondisi awal hasil *pretest* tingkat partisipasi siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir tingkat partisipasi siswa pada kelas kontrol. Hasil *posttest* partisipasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4 13 Diagram Batang Posttest Partisipasi Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram batang *posttest* partisipasi pada kelas kontrol, nilai siswa berada pada rentang 26 hingga 39. Dengan nilai maksimal 40 yang didapatkan dari angket partisipasi dengan skala 1-4. Nilai 28, 30, 31, 35, 38, dan 39 masing-masing diraih oleh 3 siswa, diikuti nilai 29, 32, dan 33 yang masing-masing diraih oleh 2 siswa. Nilai dengan jumlah siswa yang paling sedikit berada pada 26, 27, 34, dan 36 yang masing-masing hanya diraih oleh 1 siswa. Sebagian besar siswa sudah berada pada rentang nilai 28 sampai 39. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dengan lebih banyak siswa yang memperoleh nilai lebih baik.

Dari data diagram batang hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol diatas, selanjutnya peneliti melakukan uji dengan menggunakan SPSS untuk melihat deskriptif statistik dari nilai minimum dan maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi (SD) pada variabel partisipasi. Adapun deskriptif statistik nilai *pretest* dan *posttest* partisipasi siswa pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

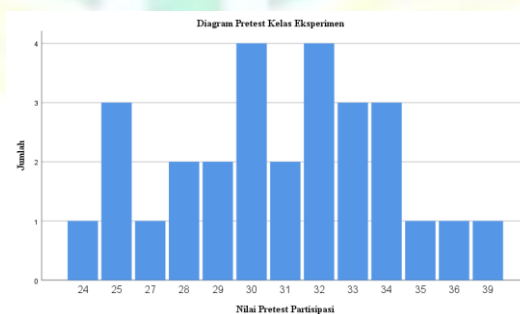
Tabel 4 3 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Partisipasi Kontrol

Statistics		Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		30,21	32,64
Median		30,50	32,00
Std. Deviation		4,932	4,011
Minimum		22	26
Maximum		39	39

Berdasarkan tabel diketahui nilai rata-rata (*mean*) hasil *pretest* sebesar 30,21 dengan standar deviasi (SD) sebesar 4,932. Sedangkan hasil *posttest* nilai rata-rata sebesar 32,64 dengan standar deviasi (SD) sebesar 4,011.

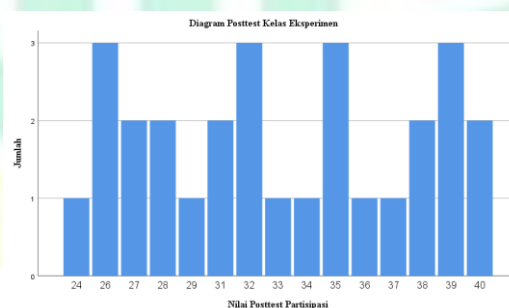
b. Kelas Eksperimen

Data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yaitu kelas IX F SMPN 3 Ponorogo yang berjumlah 28 siswa. Data hasil *pretest* didapatkan sebelum adanya perlakuan dan data *posttest* didapatkan setelah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Gimkit. Adapun hasil *pretest* pada kelas eksperimen disajikan pada diagram berikut:

**Gambar 4 14 Diagram Batang Pretest Partisipasi Kelas Eksperimen**

Berdasarkan diagram batang *pretest* partisipasi pada kelas eksperimen, nilai siswa menunjukkan variasi kemampuan awal yang cukup beragam dengan rentang 24 hingga 39. Dengan nilai maksimal 40 yang didapatkan dari angket partisipasi dengan skala 1-4. Dilihat dari distribusinya, frekuensi tertinggi berada pada skor 30 dan 32, di mana masing-masing nilai tersebut diraih oleh 4 siswa. Selain itu, terdapat kecenderungan pengelompokan nilai pada rentang 25 hingga 34, yang ditunjukkan oleh skor 25, 33, dan 34 dengan frekuensi masing-masing 3 siswa, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa meskipun terdapat perbedaan antarindividu, sebagian besar siswa memiliki kemampuan awal yang relatif mirip pada rentang nilai tersebut.

Setelah mengetahui hasil *pretest* sebagai kondisi awal tingkat partisipasi siswa, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir tingkat partisipasi siswa pada kelas eksperimen. Hasil *posttest* partisipasi siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4 15 Diagram Batang Posttest Partisipasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram batang *posttest* partisipasi siswa pada kelas eksperimen, nilai siswa menunjukkan variasi kemampuan akhir yang

beragam dengan rentang 24 hingga 40. Dengan nilai maksimal 40 yang didapatkan dari angket partisipasi dengan skala 1-4. Dilihat dari distribusinya, frekuensi tertinggi berada pada skor 26, 32, 35, dan 39, di mana masing-masing nilai tersebut diraih oleh 3 siswa. Selain itu, terdapat kecenderungan pengelompokan nilai pada rentang 32 hingga 40, di mana banyak siswa terkonsentrasi di area skor tinggi tersebut, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa kemampuan partisipasi siswa telah menunjukkan capaian yang lebih baik pada rentang nilai tersebut.

Dari data diagram batang hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen diatas, selanjutnya peneliti melakukan uji dengan menggunakan SPSS untuk melihat deskriptif statistik dari nilai minimum dan maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (SD) pada variabel partisipasi. Adapun deskriptif statistik nilai *pretest* dan *posttest* partisipasi siswa pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4 4 Hasil Statistic Pretest dan Posttest Partisipasi Eksperimen

Statistics			
		Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		30,75	32,75
Median		31,00	32,50
Std. Deviation		3,597	4,979
Minimum		24	24
Maximum		39	40

Berdasarkan tabel diketahui nilai rata-rata (*mean*) hasil *pretest* sebesar 30,75 dengan standar deviasi (SD) sebesar 3,597. Sedangkan hasil *posttest* nilai rata-rata sebesar 32,75 dengan standar deviasi (SD) sebesar 4,979.

C. Hasil Uji Hipotesis/Jawaban Pertanyaan Penelitian

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas data dengan tujuan memeriksa apakah persebaran data penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Teknik pengujian yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji ini yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal. Pengujian normalitas diterapkan pada kedua kelompok sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang masing-masing diuji pada variabel kolaborasi dan partisipasi. Adapun hasil dari perhitungan *pretest* dan *posttest* uji normalitas kelas eksperimen dan kontrol variabel kolaborasi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 5 Hasil Uji Normalitas Kolaborasi

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	,935	28	,081
Pretest_Eksperimen	,970	28	,590
Posttest_Kontrol	,944	28	,140
Posttest_Eksperimen	,949	28	,187

Hasil uji normalitas pada variabel kolaborasi menunjukkan bahwa *pretest* kontrol mendapat Sig. 0,081, *pretest* eksperimen mendapat Sig.0,590, *posttest* kontrol mendapat Sig.0,140, dan *posttest* eksperimen mendapat Sig. 0,187. Maka dapat disimpulkan hasil dari *pretest posttest* kelas kontrol dan eksperimen pada variabel kolaborasi berdistribusi normal. Karena keputusan uji dari Shapiro-Wilk jika Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dan dari data diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. dari *pretest posttest* kelas kontrol maupun eksperimen $> 0,05$ artinya data pada variabel kolaborasi berdistribusi normal.

Kemudian di bawah ini adalah hasil dari *pretest posttest* kelas kontrol dan eksperimen pada variabel partisipasi sebagai berikut:

Tabel 4 6 Hasil Uji Normalitas Partisipasi

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	,954	28	,249
Pretest_Eksperimen	,974	28	,692
Posttest_Kontrol	,939	28	,102
Posttest_Eksperimen	,955	28	,260

Hasil uji normalitas pada variabel partisipasi menunjukkan bahwa *pretest* kontrol mendapat Sig. 0,249, *pretest* eksperimen mendapat Sig.0,692, *posttest* kontrol mendapat Sig.0,102, dan *posttest* eksperimen mendapat Sig. 0,260. Maka dapat disimpulkan hasil dari *pretest posttest* kelas kontrol dan eksperimen pada variabel kolaborasi

berdistribusi normal. Karena keputusan uji dari Shapiro-Wilk jika Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dan dari data diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. dari *pretest posttest* kelas kontrol maupun eksperimen $> 0,05$ artinya data pada variabel partisipasi berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sifat homogen atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode uji Levene berbantuan SPSS yang diterapkan pada data *pretest posttest* kolaborasi serta partisipasi siswa sebagai dasar pengujian hipotesis. Ketentuan pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig) pada *Based on Mean*, di mana data dianggap homogen apabila nilai Sig. $> 0,05$, dan dinyatakan tidak homogen jika nilai Sig. $< 0,05$. Berikut adalah data hasil SPSS uji homogenitas *pretest* kelas kontrol dan *pretest* kelas eksperimen variabel kolaborasi sebagai berikut:

Tabel 4 7 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kolaborasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kolaborasi	Based on Mean	1,757	1	54	,191
	Based on Median	1,630	1	54	,207
	Based on Median and with adjusted df	1,630	1	48,640	,208
	Based on trimmed mean	1,788	1	54	,187

Uji homogenitas pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen kolaborasi didapat nilai Sig. 0,191, yang dapat diartikan bahwa data tersebut homogen. Karena Sig. 0,191 > 0,05, dalam pengambilan keputusan data dinyatakan homogen. Jadi, pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama dan memenuhi asumsi homogenitas.

Berikut adalah data hasil SPSS uji homogenitas *posttest* kelas kontrol dan eksperimen variabel kolaborasi sebagai berikut:

Tabel 4 8 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kolaborasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Kolaborasi	Based on Mean	,491	1	54	,486
	Based on Median	,113	1	54	,738
	Based on Median and with adjusted df	,113	1	51,084	,738
	Based on trimmed mean	,457	1	54	,502

Uji homogenitas pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen kolaborasi didapat nilai Sig. 0,486, yang dapat diartikan bahwa data tersebut homogen. Karena Sig. 0,486 > 0,05, dalam pengambilan keputusan data dinyatakan homogen. Jadi, pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama dan memenuhi asumsi homogenitas. Berikut adalah data hasil SPSS uji homogenitas *pretest* kelas kontrol dan eksperimen variabel partisipasi sebagai berikut:

Tabel 4 9 Hasil Uji Homogenitas Pretest Partisipasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Partisipasi	Based on Mean	2,241	1	54	,140
	Based on Median	1,990	1	54	,164
	Based on Median and with adjusted df	1,990	1	53,732	,164
	Based on trimmed mean	2,178	1	54	,146

Uji homogenitas pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen partisipasi didapat nilai Sig. 0,140, yang dapat diartikan bahwa data tersebut homogen. Karena Sig. 0,140 > 0,05, dalam pengambilan keputusan data dinyatakan homogen. Jadi, pada *pretest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama dan memenuhi asumsi homogenitas. Berikut adalah data hasil SPSS uji homogenitas *posttest* kelas kontrol dan eksperimen variabel partisipasi sebagai berikut:

Tabel 4 10 Hasil Uji Homogenitas Posttest Partisipasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Partisipasi	Based on Mean	,816	1	54	,370
	Based on Median	,890	1	54	,350
	Based on Median and with adjusted df	,890	1	53,811	,350
	Based on trimmed mean	,816	1	54	,370

Uji homogenitas pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen partisipasi didapat nilai Sig. 0,370, yang dapat diartikan bahwa data

tersebut homogen. Karena $\text{Sig. } 0,370 > 0,05$, dalam pengambilan keputusan data dinyatakan homogen. Jadi, pada *posttest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki varians yang sama dan memenuhi asumsi homogenitas.

2. Uji Hipotesis

a. Uji t (Parsial)

Penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media Gimkit terhadap tingkat kolaborasi dan partisipasi siswa. Uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T-Test*, yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok subjek yang berbeda. Penentuan signifikansi hasil keputusan didasarkan pada kriteria berikut: jika nilai $\text{Sig. (2-tailed)} < 0,05$, maka hipotesis diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai $\text{Sig. (2-tailed)} > 0,05$, maka disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antar variabel yang diuji.

Berikut data uji t untuk variabel kolaborasi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 11 Hasil Uji T Kolaborasi

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
Kolaborasi	Equal variances assumed	16,453	,000	3,705	110	,000	3,661	,988	1,703	5,619
	Equal variances not assumed			3,705	97,190	,000	3,661	,988	1,700	5,621

Berdasarkan data nilai Sig pada variabel kolaborasi adalah sebesar 0,000. Nilai t hitung sebesar 3,705 dengan derajat kebebasan (df) 110. Dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 3,661 menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata kolaborasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Interval kepercayaan 95% berada pada kisaran 1,703 sampai 5,619, yang seluruhnya bernilai positif dan tidak mencakup angka nol. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata tersebut bersifat konsisten dan memiliki kekuatan yang cukup tinggi secara statistik. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak H_1 diterima karena $\text{Sig. } 0,000 < 0,005$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media Gimkit dengan kelas

kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada variabel kolaborasi. Berikut data uji t untuk variabel partisipasi diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4 12 Hasil Uji T Partisipasi

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
Partisipasi	Equal variances assumed	3,136	,079	8,885	110	,000	5,679	,639	4,412	6,945
	Equal variances not assumed			8,885	103,247	,000	5,679	,639	4,411	6,946

Berdasarkan data nilai Sig pada variabel partisipasi adalah sebesar 0,000. Nilai t hitung sebesar 8,885 dengan derajat kebebasan (df) 110. Dengan selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 5,679 menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata kolaborasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Interval kepercayaan 95% berada pada kisaran 4,412 sampai 6,945 , yang seluruhnya bernilai positif dan tidak mencakup angka nol. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata tersebut bersifat konsisten dan memiliki kekuatan yang cukup tinggi secara statistik. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak H_1 diterima karena $\text{Sig. } 0,000 < 0,005$, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media Gimkit dengan kelas

kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada variabel partisipasi.

3. Uji N-Gain

Tabel 4 13 Hasil Uji N-Gain Kolaborasi

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
N-Gain Kolaborasi	1	Mean	56,04	4,169
	2	Mean	50,86	4,986

Berdasarkan hasil uji N-Gain kolaborasi diperoleh nilai rata-rata peningkatan pada kelas 1 yaitu kelas eksperimen sebesar 56,04. Sedangkan kelas 2 yaitu kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata peningkatan sebesar 50,86. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerjasama.

Kategori perolehan nilai N Gain menurut Hake adalah jika N-Gain $> 0,7$ maka dikategorikan tinggi, jika $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$ kategori sedang, jika $\text{N-Gain} < 0,3$ kategori rendah.⁶⁵ Dari data diatas N Gain pada kolaborasi pada kelas eksperimen diperoleh 56,04 yang dapat dikategorikan sedang. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh N gain

⁶⁵ Ibnu Setyo Nugroho dan Laras Budyo Taruno, "Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Macromedia Flash Pada Kompetensi Instalansi Penerangan Listrik Di SMK Negeri 2 Wonosari," *Jurusan Teknik Elektro* 5, no. 3 (2022): 33.

sebesar 50,86 yang berada pada kategori sedang. Akan tetapi, N Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi, jadi terdapat peningkatan kolaborasi pada kelas eksperimen.

Tabel 4 14 Hasil Uji N-Gain Partisipasi

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
N-Gain Partisipasi	1	Mean	61,95	3,557
	2	Mean	56,14	4,679

Berdasarkan hasil uji N Gain partisipasi diperoleh nilai rata-rata peningkatan pada kelas 1 yaitu kelas eksperimen sebesar 61,95. Sedangkan pada kelas 2 yaitu kelas kontrol mendapat nilai rata-rata peningkatan sebesar 56,14. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen lebih efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Kategori perolehan nilai N Gain menurut Hake adalah jika N-Gain $> 0,7$ maka dikategorikan tinggi, jika $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$ kategori sedang, jika N-Gain $< 0,3$ kategori rendah. Dari data diatas N Gain kolaborasi pada kelas eksperimen diperoleh 61,95 yang dapat dikategorikan sedang. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh N gain sebesar 56,14 yang berada pada kategori sedang. Akan tetapi, N Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi, jadi terdapat peningkatan partisipasi pada kelas eksperimen.

D. Pembahasan

1. Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo

Untuk mengukur seberapa besar efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi siswa, digunakan analisis uji N-Gain. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh nilai rata-rata gain pada kelas eksperimen sebesar 56,04, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 50,86. Terdapat selisih sebesar 5,18 poin antara kedua kelas yang menunjukkan bahwa peningkatan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Kedua nilai tersebut berada pada kategori sedang, namun nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit lebih efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selisih tersebut mencerminkan bahwa penggunaan media Gimkit memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan seluruh indikator kolaborasi siswa secara keseluruhan.

Jika dilihat melalui perspektif keenam indikator kolaborasi, peningkatan N-Gain pada kelas eksperimen mencerminkan perkembangan yang berbeda pada setiap indikator. Indikator saling ketergantungan positif dan keterlibatan dalam mencapai tujuan bersama menunjukkan respons yang paling cepat terhadap penggunaan Gimkit. Hal ini karena sistem permainan yang diterapkan dalam Gimkit mendorong siswa untuk bekerja sama dalam memperoleh poin dan mencapai target kelompok. Setiap anggota kelompok

menyadari bahwa keberhasilan tim sangat bergantung pada kontribusi seluruh anggota sehingga siswa terdorong untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain. Sementara itu, indikator keterampilan komunikasi dan tanggung jawab individu membutuhkan proses perkembangan yang lebih panjang karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, mendengarkan pendapat orang lain, serta menjalankan peran masing-masing secara konsisten dalam kelompok.

Indikator organisasi tugas kolaboratif dan keterampilan bekerja dalam kelompok menunjukkan peningkatan yang lebih bervariasi antar siswa. Sebagian siswa mampu beradaptasi dengan cepat dalam pembagian tugas dan koordinasi kelompok, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran kolaboratif yang diterapkan. Keberagaman peningkatan ini menunjukkan bahwa efektivitas Gimkit dalam mengembangkan keterampilan bekerja sama tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan sosial, karakter, dan pengalaman kerja kelompok yang dimiliki masing-masing siswa.

Efektivitas media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan kolaborasi siswa dapat dijelaskan melalui Teori *Interdependensi Sosial* yang dikembangkan oleh Morton Deutsch dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Johnson dan Johnson. Teori ini menjelaskan bahwa individu akan bekerja lebih efektif ketika memiliki tujuan yang saling bergantung dengan anggota kelompok lainnya. Melalui sistem permainan yang berbasis

kerja sama, Gimkit menciptakan kondisi ketergantungan positif yang mendorong siswa untuk berinteraksi, berbagi informasi, membantu teman, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan kelompok. Penggunaan media ini secara langsung berdampak pada meningkatnya seluruh indikator kolaborasi siswa, terutama indikator saling ketergantungan positif, keterlibatan dalam mencapai tujuan bersama, dan kerja sama kelompok yang menjadi inti dari pembelajaran kolaboratif.

Pengaruh tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori Konstruktivisme Sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut teori ini, pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kerja sama dengan orang lain. Pembelajaran menggunakan Gimkit memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman materi IPS yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang mendukung kolaborasi. Aktivitas belajar yang melibatkan interaksi antarsiswa secara aktif menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Tingkat efektivitas yang diperoleh masih berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat dipengaruhi oleh durasi penelitian yang relatif singkat sehingga siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan media Gimkit. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih menyesuaikan diri dengan mekanisme permainan, aturan kerja kelompok,

dan strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam konteks kolaborasi, masa adaptasi ini terutama memengaruhi indikator komunikasi, organisasi tugas kolaboratif, dan tanggung jawab individu yang memerlukan pembiasaan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, apabila penggunaan Gimkit dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang, peningkatan pada seluruh indikator kolaborasi berpotensi menjadi lebih optimal.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Sofiyatun Hasanah (2025) yang menemukan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁶⁶ Selain itu, penelitian Zein Attaqwiyyati (2024) menunjukkan bahwa Gimkit efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.⁶⁷ Konsistensi temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Gimkit secara umum memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa, termasuk dalam meningkatkan kolaborasi. Efektivitasnya pada seluruh indikator kolaborasi, khususnya komunikasi, kerja sama kelompok, dan tanggung jawab individu, dapat lebih dioptimalkan apabila diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

⁶⁶ Hasanah, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember."

⁶⁷ Attaqwiyyati, "Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman."

2. Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo

Untuk mengukur seberapa besar efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap partisipasi siswa, digunakan analisis uji N-Gain. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperoleh nilai rata-rata gain partisipasi pada kelas eksperimen sebesar 61,95, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 56,14. Terdapat selisih sebesar 5,81 poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa peningkatan partisipasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Meskipun kedua kelas berada pada kategori sedang, nilai N-Gain kelas eksperimen yang lebih tinggi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selisih tersebut mencerminkan bahwa penggunaan media Gimkit memberikan kontribusi nyata terhadap perkembangan seluruh indikator partisipasi siswa yang diukur dalam penelitian ini.

Jika dilihat melalui perspektif keenam indikator partisipasi, peningkatan N-Gain pada kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang relatif merata pada seluruh indikator. Indikator kehadiran siswa dalam kegiatan belajar dan keterlibatan dalam diskusi menunjukkan respons yang paling cepat terhadap penggunaan Gimkit. Hal ini disebabkan karena karakteristik Gimkit yang berbasis permainan mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam setiap aktivitas yang dilakukan. Suasana kompetitif yang tercipta selama

permainan membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran dan lebih antusias berinteraksi dengan anggota kelompoknya dibandingkan pembelajaran konvensional.

Indikator kemampuan mengemukakan pendapat dan kerja sama dalam kelompok juga menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Melalui aktivitas diskusi yang terintegrasi dengan permainan, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk menyampaikan ide, memberikan saran, serta berkontribusi terhadap strategi kelompok. Meskipun demikian, kedua indikator tersebut memerlukan proses adaptasi yang lebih panjang dibandingkan indikator kehadiran dan keterlibatan dalam diskusi karena berkaitan dengan keberanian siswa dalam berkomunikasi dan kemampuan bekerja sama dengan teman yang memiliki karakter berbeda-beda.

Indikator sikap menghargai pendapat teman dan kedisiplinan mengerjakan tugas menunjukkan peningkatan yang lebih bervariasi antar siswa. Sebagian siswa dapat dengan cepat menyesuaikan diri dengan pola kerja kelompok yang diterapkan, sementara sebagian lainnya masih memerlukan waktu untuk mengembangkan sikap menghargai perbedaan pendapat serta meningkatkan tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Variasi peningkatan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Gimkit dalam mengembangkan indikator partisipasi tertentu juga dipengaruhi oleh karakteristik individu dan pengalaman belajar siswa sebelumnya.

Efektivitas tersebut juga dapat dijelaskan melalui teori Konstruktivisme Sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut teori ini, pembelajaran berlangsung secara efektif ketika siswa terlibat dalam interaksi sosial dan membangun pengetahuan bersama dengan teman sebaya. Melalui Gimkit, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif berdiskusi, bertukar ide, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Aktivitas tersebut berkontribusi terhadap peningkatan seluruh indikator partisipasi, terutama keterlibatan dalam diskusi, kemampuan mengemukakan pendapat, kerja sama kelompok, dan sikap menghargai pendapat teman. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.⁶⁸

Hal yang menarik dari hasil N-Gain partisipasi adalah bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan partisipasi setelah penggunaan media Gimkit. Kondisi ini menunjukkan bahwa media Gimkit mampu menciptakan kesempatan belajar yang lebih merata bagi seluruh siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung memberikan ruang partisipasi lebih besar kepada siswa yang aktif dan percaya diri, Gimkit menyediakan mekanisme permainan yang mendorong seluruh siswa untuk ikut terlibat tanpa terkecuali. Oleh karena itu, peningkatan partisipasi tidak hanya terjadi

⁶⁸ Salamah dkk., *Model Pembelajaran Simultaneous Roundtable*.

pada siswa tertentu, tetapi dapat dirasakan oleh hampir seluruh siswa dalam kelas eksperimen.

Tingkat efektivitas yang masih berada pada kategori sedang dapat dipengaruhi oleh durasi penelitian yang relatif singkat. Pada pertemuan awal, sebagian siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan Gimkit, baik dalam memahami mekanisme permainan maupun dalam menyesuaikan diri dengan pola pembelajaran yang lebih aktif. Dalam konteks partisipasi, masa adaptasi ini terutama memengaruhi indikator yang berkaitan dengan keberanian dan keterampilan sosial, seperti mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, dan kerja sama kelompok. Dengan penggunaan yang lebih intensif dan berkelanjutan, peningkatan pada seluruh indikator partisipasi berpotensi menjadi lebih optimal.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Teori Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) Edgar Dale yang menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang lebih konkret akan menghasilkan keterlibatan dan pemahaman yang lebih tinggi. Gimkit menempatkan siswa pada pengalaman belajar yang aktif melalui kegiatan menjawab soal, berdiskusi, bekerja sama, dan berkompetisi secara langsung. Pengalaman belajar yang konkret tersebut membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh indikator partisipasi berkembang lebih baik dibandingkan pada pembelajaran konvensional yang lebih banyak berpusat pada guru.

Penelitian ini selaras dengan penelitian Sofiyatun Hasanah (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran.⁶⁹ Selain itu, penelitian Indri Reska Oktari (2025) juga membuktikan bahwa penggunaan media Gimkit efektif meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik.⁷⁰ Meskipun penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar, temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa media pembelajaran Gimkit efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo.

⁶⁹ Hasanah, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VII MTs Negeri 3 Jember."

⁷⁰ Oktari, *Penerapan Pembelajaran Gamification Tipe Gimkit Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMPN 3 Negeri Agung*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran Gimkit terhadap kolaborasi dan partisipasi siswa kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa efektivitas peningkatan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain kolaborasi pada kelas eksperimen sebesar 56,04, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 50,86. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gimkit efektif untuk meningkatkan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa efektivitas peningkatan partisipasi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata N-Gain partisipasi pada kelas eksperimen sebesar 61,95, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 56,14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Gimkit efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa pada mata pelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Gimkit efektif dalam meningkatkan kolaborasi dan partisipasi

siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Ponorogo, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah perlu meningkatkan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti ketersediaan akses internet yang stabil, perangkat pembelajaran yang memadai, serta dukungan teknis bagi guru dan siswa. Infrastruktur yang baik akan mendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit secara lebih optimal dan berkelanjutan.

2. Bagi Guru IPS

Guru IPS diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang interaktif, termasuk Gimkit, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Guru juga disarankan memadukan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis media digital sehingga dapat memilih strategi yang paling efektif sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia untuk memperdalam pemahaman materi. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau keterampilan berpikir kritis. Selain itu, penelitian dapat dilakukan pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran yang berbeda untuk mengetahui konsistensi efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam berbagai konteks pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abni, Ahmad, Umar Syam, St Hasmawati, dan Sirajuddin Saleh. “Kolaborasi Tiga Pilar dalam Membentuk Nilai dan Karakter Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 1 (2025).
- Aflaha, Dwi Sari Ida, Rory Anugraha, dan Devi Surya Aljanah. *Microteaching Sebagai Pengantar Panduan Teoritis Dan Praktis Untuk Menguasai Dasar-Dasar Pengajaran Efektif*. Widina Media Utama, 2025.
- Amin, Astuti, Deniyati, dan Ahmad Irsyad Aliah. *Metodologi Penelitian dan Biostatistik untuk Mahasiswa Kesehatan*. Eureka Media Aksara, 2024.
- Anantasia, Gisela, dan Sulastri Rini Rindrayani. “Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen.” *Adiba: Journal Of Education* 5, no. 2 (2025): 183–92.
- Andani, Silvira, Zulfah, dan Lussy Midani Rizki. “Validitas Instrumen Penelitian: Pengaruh Pendekatan Ethno-RME Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Bangkinang Kota.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 7–11. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.190>.
- Andini, Luthfiah Nisrina, dan Siti Ekowati Rusdini. “Penerapan Game Based Learning Gimkit Untuk Meningkatkan Karakter Kolaborasi Dalam Pembelajaran IPS di SMP.” *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* (Semarang) 6, no. 2 (2026): 833–45. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10401>.
- Anisah, Ani Siti. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Panduan Bagi Calon Guru SD/MI*. Traz Media Publishing, 2025.
- Apriani, Agnes Angelia Hartanto, dan Vilda Ana Setyawati. “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS Untuk Uji Validitas dan Reliabilitas.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6491–504.

- Ardianik, Rusjiono, dan Hari Sugiharto Setyaedhi. *Uji t Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual Dan SPSS)*. PT Nas Media Indonesia, 2025.
- Ariana, Ade, Abdul Kher, dan Alihan Satra. “Penerapan Media Pembelajaran Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang.” *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2, no. 5 (2025): 690–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jmia.v2i5.6870>.
- Arib, M. Farhan, Meiliza Suci Rahayu, Rusdy A. Sidorj, dan M. Win Afgani. “Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan.” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* (Palembang) 4, no. 1 (2024): 5497–511. <https://doi.org/https://j-innovative.org/index.php/Innovative>.
- Arifuttaqi, Kholis Al. “Efektivitas Model Pembelajaran TGT Berbantuan Gimkit untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMPN 1 Jenangan.” Skripsi, IAIN Ponorogo, 2025.
- Arlinwibowo, Janu, Heri Retnawati, dan Samsul Hadi. *Aplikasi Teori Respon Butir dengan R dan R studio*. Cahaya Harapan, 2024.
- Attaqwiyyati, Zein. “Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Aziz, Rahmat. *Psikologi Pendidikan Membentuk Karakter Belajar Anak*. Deepublish Digital, 2025.
- Dea, Cut, Yulda Najura, dan Nazlia Alfurqani. *Media Pembelajaran*. CV Alfa Pustaka, 2025.
- Desiyanto, Jatim. *Psikologi Pendidikan Landasan Ilmiah Memahami Proses Belajar*. Serasi Media Teknologi, 2025.

Disnawati, Hermina, dan Eko Wahyudi. *Esensi Pengukuran dan Evaluasi Pendidikan: Teori dan Praktik*. CV. Ruang Tentor, 2024.

Habibi, Mohammad Wildan, Gusti Putu Asto Buditjahjanto, Tri Rijanto, dan Ratna Suhartini. *Kompetensi Internet Of Things (IOT) Pendidikan Vokasi: Teori, Pembelajaran, dan Implementasi*. Karya Bakti Mkmur (KBM) Indonesia, 2026.

Hajar, Siti, Siti Maryam Ulfa, Jan Pieter, dan Putu Victoria M. *Cara Jitu Menguasai SPSS Dalam Pembelajaran Fisika*. Eureka Media Aksara, 2026.

Halawa, Operahmat, dan Niko Riyadi Laow. *Membangun Etika Pendidikan Kristen Guru Sebagai Model Dan Inspirasi*. Andus Edukasi, 2026.

Hanifah, Maryam, dan Hafidz. “Analisis Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa.” *Journal Of Comprehensive Science* (Surakarta) 4, no. 7 (2025): 2230–36.

Haque, Marrisa Rizqil, dan Laela Hikmah Nurbatra. “The Use Of Problem-Based Learning To Enhance Student Participation.” *Edulingua: Jurnal Linguistics Terapan Dan Pendidikan Bahasa Inggris* 10, no. 2 (2023): 41–52.

Hartini, Yustina Sri, Antonia Brigita Putri Lefanska, dan Amellya Anastasya Ursia. *Prosiding Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagai “Pengembangan, Penerapan Dan Pendidikan ‘Sains Dan Teknologi’ Pasca Pandemi.”* Sanata Dharma University Press, 2022.

Hasanah, Sofiyatun. “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 Jember, 2025.

- Henirwan, Mutya Ayu, Naifa Filda Putri, dan Fifin Wildanah. “Partisipasi Guru Dalam Pengambilan Keputusan Untuk Pengembangan Organisasi.” *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan* 02, no. 01 (2025): 329–37.
- Herawan, Endang, dan Cahyo Hasanudin. *Eksplorasi Kurikulum dari Konsep hingga Sejarah*. Seval Literindo Kreasi, 2025.
- Ifada, Ayu Irnadianis, Muhamad Toyib, dan Siti Marhamah. “Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem Based Learning Di Sekolah Menengah Pertama.” *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 4, no. 2 (2024): 447–60. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.391>.
- Japar, Muhammad, Hermanto Maman, Robinson Situmorang, dan Djunaidi. *Inovasi Pembelajaran dan Keterampilan Abad 21*. Damera Press, 2025.
- Jewarut, Siprianus, dan Helfra Durasa. *Transformasi Mengajar Guru Berbasis TPACK (Technology Pedagogical Content Knowledge) Dalam Bingkai Kurikulum Merdeka*. Uwais Inspirasi Indonesia, 2024.
- Laila, Vina Alifatin. “Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2025.
- Lubis, Anggia Sari, Horia Siregar, dan Sari Wulandari. *Kolaborasi Pentahelix Berbasis Kearifan Lokal Marsialapari dalam Meningkatkan Kinerja UMKM*. Umsu Press, 2025.
- M. Resa Syah Pahlevi, Arifatul Amalia Febrianti, dan Moch Isa Ansori. “Teamship Competance (Kompetensi Kolektif/Kolaborasi).” *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa* 1, no. 4 (2023): 215–26. <https://doi.org/10.54066/jikma.v1i4.493>.

- Mahardini, Dzakia Fifi, Ikas Kasenda, Muhammad Win Afgani, dan Muhammad Isnaini. "Quantitative Research Philosophy in Research Methodology." *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala* 9, no. 4 (2024): 1135–43. <https://doi.org/10.58258/jupe.v9i4.7830>.
- Masganti, Inom Nasution, Azizah Hanum, dan Robingatin. *Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah: Teori dan Best Practice*. CV. Merdeka Kreasi Group, 2025.
- Maulida, Sonya Iklima, Iis Nurasih, dan Arsyi Rizqia Amalia. "Pengaruh Model TGT Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 11, no. 1 (2025): 482–94. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4448>.
- Mertiani, Resa. "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Mendisiplinkan Beribadah Sholat Dan Belajar Siswa SDN 12 Lahat." Institut Agama Islam Negeri IAIN Curup, 2022.
- Nabilah, Salma, dan Durinda Puspasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site dengan Dukungan Gimkit Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (DMPLB)." *Jurnal Wahana Pendidikan* 12, no. 1 (2025): 183. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.15157>.
- Norfai. *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)*. CV. Penerbit Qiara Media, 2021.
- Nugroho, Ibnu Setyo, dan Laras Budyo Taruno. "Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Macromedia Flash Pada Kompetensi Instalansi Penerangan Listrik Di SMK Negeri 2 Wonosari." *Jurusan Teknik Elektro* 5, no. 3 (2022): 31–40.

- Oktari, Indri Reska. *Penerapan Pembelajaran Gamification Tipe Gimkit Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SMPN 3 Negeri Agung*. (Sripsi, Universitas Lampung), 2025.
- Rhardja, Untung, Sudaryono, dan Mochamad Heru Riza Chakim. *Statistik Deskriptif Teori Rumus Kasus Untuk Penelitian*. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (APTIKOM), 2023.
- Ridha, Achmad Rasyid, Sudarto, dan Fajarullah Al Ghifari. “Reliabilitas Alat Ukur, Jenis-Jenis, Cara Pengukuran Dan Faktor- Faktor.” *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 121–31. <https://doi.org/https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi>.
- Rofiudin, Amir, Luhur Adi Prasetya, dan Didik Dwi Prasetya. “Pembelajaran Kolaboratif di SMK: Peran Kerja Sama Siswa dalam Meningkatkan Keterampilan Soft skills.” *Journal of Education Research* (Malang) 5, no. 4 (2024): 4444–55. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.672>.
- Safitri, Islamiani, Dewi Lestarani, dan Rahman Dwi Nor Wita Imtikhanah. *Teori Pengukuran dan Evaluasi*. CV. Ruang Tentor, 2024.
- Salamah, Evi Rizqi, Zuni Eka Tiyas Rifayanti, dan Desty Dwi Rochmania. *Model Pembelajaran Simultaneous Roundtable*. Eureka Media Aksara, 2026.
- Saputeri, Amellia, Nur Aisyah, dan Ahmad Suriansyah. “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Gimkit Dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* (Lampung) 11, no. 04 (2025): 246–58.
- Sari, Ratih Indah, Choirun Niswah, dan Fuaddilah Ali Sofyan. “Hubungan Pembelajaran Collaborative Learning Terhadap Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Muslimat NU 2 Palembang.” *Ulil Albab : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2022): 1105–13.

- Shabrina, Arrifatul, Rosita Putri, dan Achmad Khairi. “Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* (Sumenep) 1, no. 2 (2025): 120–31.
- Shah, Khaf, dan Fitri Oviyanti. “Analisis Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Keterampilan Kolaborasi Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Palembang) 14, no. 2 (2025).
- Simangunsong, Febiola Natasya, Hizmi Wardani, Fita Fatria, dan Herni Savana Br Tanjung. “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Pembelajaran Gimkit Snowbrawl untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 5 (2025): 7296–301. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3861>.
- Siregar, Torang. *Peer Teaching*. Goresan Pena, 2025.
- Suriani, Nidia, Risnita, dan M. Syahrani Jailani. “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.” *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* (Jambi) 1, no. 2 (2023): 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Ujang Ruslandi, Siti Qomariyah, dan Mimit Sumitra. “Peran Metode Pembelajaran Diskusi dalam Menciptakan Keaktifan Belajar Siswa di MAS Tarbiyatul Islamiyah.” *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 1 (2025): 79–90. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i1.1203>.
- Wahyudi, Dichi Akbar. “Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Pembelajaran Interaktif.” *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 2, no. 6 (2025): 14661–68.

- Widiyasari, Ririn. “Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa.” *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP UMJ*, 2025, 4114–19.
- Wihartanti, Adisti Rizma. “Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Pada Blended Learning.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 2 (2022): 367–77. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>.
- Winarti, Nida, dan Dina Pratiwi Dwi Santi. “Analisis Faktor Penyebab Degradasi Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Sukapura 2 Kota Cirebon.” *Jurnal Persada* 83 (2025): 20–28.
- Wulandari, Tasha. “Participation Role Student in Improving the Quality of Social Studies Learning in Elementary Schools.” *Tekno-Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 1 (2024): 42–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v14i1.33205>.
- Yustikadewi, Reina, dan Erwin Rahayu Saputro. “The Effect of Using Gimkit on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students.” *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2024): 26–31. <https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i1.70872>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) Perubahan Sosial Budaya

A. IDENTITAS MODUL	
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Jenjang / Kelas	SMP / Kelas IX
Semester	Genap
Alokasi Waktu	4 JP (4 x 40 menit = 160 menit)
Metode Pembelajaran	Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan
Materi Pokok	Perubahan Sosial Budaya
Sub Materi	1. Pengertian Perubahan Sosial Budaya 2. Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial Budaya 3. Faktor Penyebab Perubahan Sosial Budaya 4. Faktor Penghambat Perubahan Sosial Budaya 5. Dampak Perubahan Sosial Budaya
Sarana & Prasarana	Papan Tulis, Spidol Buku IPS Kelas IX Kemdikbud, LKPD
B. KOMPETENSI & TUJUAN PEMBELAJARAN	
Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami perubahan sosial budaya di masyarakat, menganalisis faktor-faktor yang memengaruhinya, serta mengevaluasi dampak perubahan terhadap kehidupan masyarakat Indonesia.
Tujuan Pembelajaran	Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik mampu: 1. Menjelaskan pengertian perubahan sosial budaya dengan benar. 2. Mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan sosial budaya. 3. Menganalisis faktor penyebab dan penghambat perubahan sosial budaya.

	4. Mengevaluasi dampak positif dan negatif perubahan sosial budaya. 5. Menyajikan contoh perubahan sosial budaya di lingkungan sekitar.
Profil Pelajar Pancasila	Bernalar Kritis, Gotong Royong, Berkebhinekaan Global, Kreatif
C. MATERI PEMBELAJARAN	
1. PENGERTIAN PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA Perubahan sosial budaya adalah perubahan yang terjadi dalam struktur sosial dan kebudayaan masyarakat, mencakup nilai, norma, perilaku, lembaga sosial, maupun kebudayaan. Menurut Selo Soemardjan, perubahan sosial adalah perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan dalam suatu masyarakat yang memengaruhi sistem sosialnya. Ciri-cirinya: universal, berkelanjutan, adaptif, dan bisa direncanakan. 2. BENTUK-BENTUK PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA a. Berdasarkan Kecepatan: 1) Evolusi: perubahan lambat dan bertahap (contoh: perubahan sistem pertanian tradisional ke modern) 2) Revolusi: perubahan cepat dan mendasar (contoh: Revolusi Industri 4.0) b. Berdasarkan Pengaruh: 1) Perubahan kecil: tidak berdampak luas (contoh: perubahan mode pakaian) 2) Perubahan besar: berdampak luas (contoh: industrialisasi) c. Berdasarkan Perencanaan: 1) Perubahan terencana (planned change): disengaja, contoh: program Keluarga Berencana (KB) 2) Perubahan tidak terencana (unplanned change): tidak disengaja, contoh: bencana alam 3. FAKTOR PENYEBAB PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA a. Faktor Internal: 1) Pertambahan/berkurangnya penduduk 2) Penemuan baru (discovery, invention, inovasi) 3) Pertentangan (konflik) dalam masyarakat 4) Pemberontakan atau revolusi b. Faktor Eksternal: 1) Lingkungan alam/bencana alam 2) Peperangan dengan negara lain 3) Pengaruh kebudayaan masyarakat lain (difusi, akulturasi, asimilasi) 4. FAKTOR PENGHAMBAT PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA	

- a. Kurangnya hubungan dengan masyarakat lain (isolasi geografis)
- b. Perkembangan ilmu pengetahuan yang terlambat
- c. Sikap masyarakat yang tradisional/konservatif
- d. Prasangka terhadap hal baru (xenofobia)
- e. Adat dan kebiasaan yang kuat
- f. Hambatan ideologis

5. DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

a. Dampak Positif:

- 1) Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 2) Tingkat kehidupan yang lebih baik
- 3) Terjadinya modernisasi dan globalisasi
- 4) Munculnya nilai-nilai demokrasi

b. Dampak Negatif:

- 1) Disorganisasi sosial
- 2) Kesenjangan sosial
- 3) Masuknya budaya asing yang tidak sesuai nilai lokal
- 4) Kriminalitas dan kenakalan remaja

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

No.	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Waktu
PERTEMUAN 1 (JP 1-2): Pengertian, Bentuk, dan Faktor Perubahan Sosial Budaya (80 menit)			
1	KEGIATAN PENDAHULUAN a. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa. b. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. c. Guru menyampaikan apersepsi: terkait perbandingan kehidupan desa dulu dan sekarang. d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi. e. Guru memberikan motivasi pentingnya memahami perubahan sosial budaya.	Ceramah	10 menit
2	KEGIATAN INTI a. Guru menjelaskan pengertian perubahan sosial budaya menurut beberapa ahli.	Ceramah Interaktif Tanya Jawab	60 menit

	b. Guru menyajikan contoh nyata perubahan sosial budaya di Indonesia c. Guru menjelaskan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya (evolusi, revolusi, terencana, tidak terencana, besar, kecil). d. Guru memberikan pertanyaan pancingan: 'Apa contoh perubahan sosial yang kalian rasakan di sekitar kalian?' e. Guru menjelaskan faktor-faktor penyebab perubahan sosial budaya (internal & eksternal) disertai contoh. f. Peserta didik mencatat poin-poin penting dalam buku catatan. g. Sesi tanya jawab: peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi. h. Guru mengonfirmasi dan memperjelas jawaban.		
3	KEGIATAN PENUTUP a. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan materi JP 1-2. b. Guru memberikan refleksi: 'Apa yang paling menarik dari materi hari ini?' c. Guru menyampaikan tugas: peserta didik mencari 1 contoh perubahan sosial budaya di daerahnya. d. Guru menyampaikan gambaran materi pertemuan berikutnya. e. Guru menutup pelajaran dengan doa.	Ceramah, Refleksi	10 menit
PERTEMUAN 2 (JP 3-4): Faktor Penghambat, Dampak, dan Evaluasi (80 menit)			
4	KEGIATAN PENDAHULUAN a. Guru membuka dengan salam dan doa. b. Guru mengecek kehadiran peserta didik. c. Guru melakukan review singkat materi pertemuan sebelumnya melalui pertanyaan lisan.	Ceramah, Tanya Jawab	10 menit

	d. Guru meminta 2-3 peserta didik menyampaikan contoh perubahan sosial yang mereka temukan (dari tugas sebelumnya). e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.		
5	KEGIATAN INTI a. Guru menjelaskan faktor-faktor penghambat perubahan sosial budaya dengan contoh konkret (adat kuat, isolasi, sikap konservatif). b. Guru menampilkan studi kasus: masyarakat Baduy sebagai contoh resistensi terhadap perubahan. c. Guru menjelaskan dampak positif perubahan sosial budaya (kemajuan IPTEK, modernisasi, demokratisasi). d. Guru menjelaskan dampak negatif perubahan sosial budaya (disorganisasi, kesenjangan, westernisasi berlebihan). e. Guru memandu diskusi kelas: 'Bagaimana cara menyikapi perubahan sosial budaya agar tetap berlandaskan nilai Pancasila?' f. Peserta didik mengerjakan LKPD secara mandiri: menganalisis satu kasus perubahan sosial budaya beserta faktor dan dampaknya. g. Beberapa peserta didik mempresentasikan hasil LKPD secara lisan. h. Guru memberikan penguatan dan koreksi.	Ceramah Interaktif Tanya Jawab Penugasan (LKPD)	55 menit
6	KEGIATAN PENUTUP a. Guru bersama peserta didik menyimpulkan seluruh materi perubahan sosial budaya (JP 1-4). b. Guru melakukan evaluasi formatif: kuis lisan/tulis 5 soal pilihan ganda.	Ceramah, Kuis	15 menit

	c. Guru memberikan refleksi akhir dan pesan moral pentingnya menyikapi perubahan secara bijak. d. Guru menyampaikan informasi materi berikutnya. e. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.		
--	--	--	--

E. PENILAIAN

Jenis Penilaian	Teknik / Instrumen	Keterangan
Sikap	Observasi selama pembelajaran (lembar pengamatan)	Keaktifan, disiplin, tanggung jawab
Pengetahuan	Kuis lisan (JP 3-4) + Tes tulis pilihan ganda & uraian singkat	10 soal PG + 3 soal uraian; KKM 75
Keterampilan	LKPD analisis studi kasus perubahan sosial budaya	Rubrik penilaian: kelengkapan, kelogisan, kerapian

F. CONTOH SOAL EVALUASI

A. Pilihan Ganda

- Perubahan sosial yang berlangsung lambat dan terjadi secara bertahap disebut
 - Revolusi
 - Evolusi
 - Akulturas
 - Asimilasi
- Penemuan telepon genggam yang mengubah cara komunikasi masyarakat merupakan faktor penyebab perubahan sosial dari dalam berupa
 - Konflik sosial
 - Penemuan baru
 - Bencana alam
 - Peperangan
- Masyarakat Baduy yang menolak masuknya teknologi modern merupakan contoh faktor penghambat perubahan sosial budaya, yaitu
 - Sikap terbuka terhadap perubahan
 - Sistem pendidikan yang maju

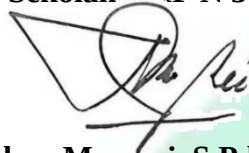
- c. Adat istiadat yang kuat
 - d. Kontak dengan budaya lain
4. Dampak negatif perubahan sosial budaya yang paling menonjol di era globalisasi adalah
- a. Meningkatnya ilmu pengetahuan
 - b. Berkembangnya teknologi
 - c. Lunturnya nilai budaya lokal
 - d. Bertambahnya sarana komunikasi
5. Perubahan sosial yang dilakukan secara sadar dan direncanakan oleh pemerintah disebut
- a. Perubahan revolusi
 - b. Perubahan tidak direncanakan
 - c. Perubahan yang direncanakan
 - d. Perubahan kecil
6. Berikut yang merupakan contoh perubahan sosial budaya yang bersifat revolusi adalah
- a. Perubahan gaya berpakaian
 - b. Pergantian kurikulum sekolah
 - c. Reformasi tahun 1998
 - d. Penggunaan media sosial
7. Masuknya budaya asing yang diterima dan dipadukan dengan budaya lokal tanpa menghilangkan budaya asli disebut
- a. Asimilasi
 - b. Akulturasi
 - c. Revolusi
 - d. Evolusi
8. Salah satu faktor pendorong terjadinya perubahan sosial budaya adalah ...
- a. Sikap masyarakat yang tertutup
 - b. Prasangka terhadap hal baru
 - c. Kontak dengan kebudayaan lain
 - d. Adat istiadat yang sangat kuat
9. Berikut yang merupakan dampak positif perubahan sosial budaya adalah ...
- a. Meningkatnya perilaku konsumtif
 - b. Berkurangnya rasa gotong royong
 - c. Meningkatnya pengangguran
 - d. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
10. Perubahan dari penggunaan surat menjadi pesan instan melalui aplikasi digital merupakan contoh perubahan sosial dalam bidang
- a. Politik

- b. Komunikasi
- c. Keagamaan
- d. Kesenian

Ponorogo, 26 Februari 2026

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMP N 3 Ponorogo



Subhan Masiuri, S.Pd,M.Pd

NIP.107005071999031007

Penyusun



Qomariyah

NIM. 208220074

MODUL AJAR

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Perubahan Sosial Budaya

A. IDENTITAS MODUL

Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Jenjang / Kelas	:	SMP / Kelas IX
Semester	:	Genap
Alokasi Waktu	:	4 JP (4 × 40 menit = 160 menit)
Model Pembelajaran	:	Cooperative Learning (Student Teams Achievement Divisions / STAD)
Media Pembelajaran	:	Gimkit (Live Game, Trust No One, Draw That, Fishtopia)
Materi Pokok	:	Perubahan Sosial Budaya
Sub Materi	:	1. Pengertian Perubahan Sosial Budaya 2. Bentuk-Bentuk Perubahan Sosial Budaya 3. Faktor Penyebab Perubahan Sosial Budaya 4. Faktor Penghambat Perubahan Sosial Budaya 5. Dampak Perubahan Sosial Budaya
Sarana & Prasarana	:	HP/Laptop peserta didik, WiFi/data seluler, proyektor

		Akun Gimkit guru, kode bergabung Gimkit, LKPD cetak/digital
--	--	---

B. KOMPETENSI & TUJUAN PEMBELAJARAN

Elemen Capaian	:	Pemahaman Konsep Sosial & Proses Berpikir Kritis
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mampu memahami dan menganalisis perubahan sosial budaya di masyarakat, mengevaluasi faktor-faktor yang memengaruhinya, serta merefleksikan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia.
Tujuan Pembelajaran	:	Melalui Cooperative Learning berbantuan Gimkit, peserta didik mampu: 1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik perubahan sosial budaya dengan benar. 2. Mengklasifikasikan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya secara sistematis. 3. Menganalisis faktor penyebab dan penghambat perubahan sosial budaya. 4. Mengevaluasi dampak positif dan negatif perubahan sosial budaya. 5. Merancang sikap bijak dalam menghadapi perubahan sosial budaya berlandaskan nilai Pancasila.
Profil Pelajar Pancasila	:	1. Bernalar Kritis: Menganalisis masalah perubahan sosial secara mendalam 2. Gotong Royong: Bekerja sama dalam tim pada permainan Gimkit 3. Berkebhinekaan Global: Menghargai perbedaan budaya dan perubahan sosial 4. Kreatif: Menghasilkan solusi inovatif terhadap dampak perubahan

C. RINGKASAN MATERI PEMBELAJARAN

1. PENGERTIAN PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

Perubahan sosial budaya adalah perubahan yang terjadi dalam struktur sosial dan kebudayaan masyarakat, mencakup nilai, norma, perilaku, lembaga sosial, maupun kebudayaan. Menurut Selo Soemardjan, perubahan sosial adalah perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan dalam suatu masyarakat yang memengaruhi sistem sosialnya. Ciri-cirinya: universal, berkelanjutan, adaptif, dan bisa direncanakan.

2. BENTUK-BENTUK PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

a. Berdasarkan Kecepatan:

- 1) Evolusi: perubahan lambat dan bertahap (contoh: perubahan sistem pertanian tradisional ke modern)
- 2) Revolusi: perubahan cepat dan mendasar (contoh: Revolusi Industri 4.0)

b. Berdasarkan Pengaruh:

- 1) Perubahan kecil: tidak berdampak luas (contoh: perubahan mode pakaian)
- 2) Perubahan besar: berdampak luas (contoh: industrialisasi)

c. Berdasarkan Perencanaan:

- 1) Perubahan terencana (planned change): disengaja, contoh: program Keluarga Berencana (KB)
- 2) Perubahan tidak terencana (unplanned change): tidak disengaja, contoh: bencana alam

3. FAKTOR PENYEBAB PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

a. Faktor Internal:

- 1) Pertambahan/berkurangnya penduduk
- 2) Penemuan baru (discovery, invention, inovasi)
- 3) Pertentangan (konflik) dalam masyarakat
- 4) Pemberontakan atau revolusi

b. Faktor Eksternal:

- 1) Lingkungan alam/bencana alam
- 2) Peperangan dengan negara lain
- 3) Pengaruh kebudayaan masyarakat lain (difusi, akulturasi, asimilasi)

4. FAKTOR PENGHAMBAT PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

- a. Kurangnya hubungan dengan masyarakat lain (isolasi geografis)
- b. Perkembangan ilmu pengetahuan yang terlambat
- c. Sikap masyarakat yang tradisional/konservatif
- d. Prasangka terhadap hal baru (xenofobia)
- e. Adat dan kebiasaan yang kuat
- f. Hambatan ideologis

5. DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA

a. Dampak Positif:

- 1) Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi
- 2) Tingkat kehidupan yang lebih baik
- 3) Terjadinya modernisasi dan globalisasi
- 4) Munculnya nilai-nilai demokrasi

b. Dampak Negatif:

- 1) Disorganisasi sosial
- 2) Kesenjangan sosial
- 3) Masuknya budaya asing yang tidak sesuai nilai lokal
- 4) Kriminalitas dan kenakalan remaja

D. DESAIN AKTIVITAS GIMKIT

Gimkit adalah platform game edukasi berbasis kuis interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar melalui mode permainan yang menyenangkan dan kompetitif. Dalam modul ini, Gimkit diintegrasikan ke dalam model Cooperative Learning untuk meningkatkan keaktifan, kolaborasi, dan pemahaman konsep.

No.	Mode Gimkit	Deskripsi Aktivitas	Tujuan Pedagogis	Waktu
1	Live (Classic)	Kuis individu real-time: peserta menjawab soal pilihan ganda tentang pengertian dan bentuk perubahan sosial. Skor ditampilkan langsung di layar proyektor.	Evaluasi formatif, membangun pemahaman konsep dasar secara mandiri	JP 1-2 (Penutup): 10 menit
2	Team Mode (STAD)	Permainan tim: kelompok STAD berkompetisi menjawab soal faktor penyebab & penghambat perubahan sosial. Skor tim diakumulasi.	Mendorong kerja sama tim, akuntabilitas individu dalam kelompok, motivasi belajar bersama	JP 3-4 (Inti): 15 menit
3	Homework / Assignment	Soal evaluasi akhir: 20 soal pilihan ganda tentang seluruh materi (dampak & sikap menghadapi perubahan). Dapat dikerjakan dalam kelas atau sebagai PR.	Penilaian sumatif formatif, umpan balik otomatis bagi siswa dan guru	JP 3-4 (Penutup): 10 menit

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN (SINTAKS COOPERATIVE LEARNING + GIMKIT)

PERTEMUAN 1 (JP 1–2) — Pembentukan Tim & Penyajian Materi — 80 menit

No.	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
1	PENDAHULUAN	a. Membuka kelas dengan salam dan doa. b. Memeriksa kehadiran peserta didik. c. Apersepsi: menampilkan gambar/video singkat perbandingan gaya hidup masyarakat Indonesia tahun 2000 vs 2024. d. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan model Cooperative Learning yang akan digunakan. e. Membagi peserta didik ke dalam kelompok STAD (4-5 orang per kelompok, heterogen berdasarkan prestasi dan jenis kelamin).	a. Menjawab salam dan berdoa bersama. b. Menyimak apersepsi dan merespons pertanyaan pemantik: “Apa yang berubah dari kehidupan kalian dibanding 5 tahun lalu?” ★ GIMKIT → Quick Poll: Siswa bergabung kode Gimkit, menjawab 3 soal pre-test cepat untuk mengukur pengetahuan awal. c. Bergabung dalam kelompok STAD yang telah ditentukan guru.	15 menit

No.	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
2	FASE 1 Penyajian Materi	a. Menyajikan materi pengertian perubahan sosial budaya menggunakan slide/proyektor. b. Menampilkan video pendek (3-5 menit) tentang perubahan sosial di Indonesia (urbanisasi, K-Pop, digitalisasi). c. Menjelaskan bentuk-bentuk perubahan sosial budaya (evolusi, revolusi, terencana, tidak terencana). d. Memberikan contoh nyata yang relevan dengan kehidupan peserta didik kelas IX. e. Memandu sesi tanya jawab singkat untuk mengecek pemahaman awal.	a. Menyimak penjelasan guru dengan aktif dan mencatat poin penting. b. Menonton video dan mencatat contoh perubahan sosial yang ditemukan. c. Mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan guru. d. Mendiskusikan contoh perubahan sosial dalam kelompok STAD.	25 menit
3	FASE 2 Belajar Tim	a. Membagikan LKPD kepada setiap kelompok: analisis bentuk-bentuk perubahan sosial dan faktor penyebabnya.	a. Mengerjakan LKPD secara tim: setiap anggota berkontribusi aktif. b. Saling menjelaskan	30 menit

No.	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
		b. Memandu kelompok untuk berdiskusi dan saling mengajarkan satu sama lain (peer teaching). c. Berkeliling memantau dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan. d. Mengingatn nilai akuntabilitas: setiap anggota harus memahami semua jawaban, bukan hanya mencontek teman.	konsep kepada anggota yang belum paham (peer teaching). c. Mendiskusikan contoh nyata faktor penyebab perubahan sosial di lingkungan sekitar.	
4	PENUTUP JP 1-2	a. Mengonfirmasi hasil diskusi kelompok secara klasikal. b. Memandu peserta didik menyimpulkan materi JP 1-2. c. Menginformasikan tugas: peserta didik mencari 1 contoh kasus perubahan sosial budaya di daerahnya untuk dipresentasikan di JP 3-4.	a. Menyampaikan kesimpulan hasil belajar JP 1-2. ★ GIMKIT → Live (Classic): Kuis individu 10 soal tentang pengertian dan bentuk perubahan sosial (skor tercatat otomatis sebagai nilai harian).	10 menit

No.	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
		d. Menutup pelajaran dengan doa.	b. Mencatat tugas untuk JP 3-4.	

PERTEMUAN 2 (JP 3–4) — Kuis Tim Gimkit, Presentasi & Evaluasi — 80 menit

No .	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
5	PENDAHULUAN JP 3-4	a. Membuka kelas dengan salam dan doa. b. Memeriksa kehadiran peserta didik. c. Melakukan review materi JP 1-2 melalui tanya jawab lisan singkat. d. Meminta 2-3 peserta didik menyampaikan hasil temuan kasus perubahan sosial budaya di daerah masing-masing. e. Menyampaikan agenda JP 3-4: kuis tim Gimkit, presentasi kelompok, dan evaluasi.	a. Menjawab salam dan berdoa bersama. ★ GIMKIT → Warm-Up Quiz: 5 soal review materi JP 1-2 secara individual sebelum memulai aktivitas inti. b. Peserta didik yang mendapat giliran mempresentasikan temuan kasusnya secara singkat (2 menit).	10 menit
6	FASE 3 Kuis Tim (STAD)	a. Menjelaskan aturan kuis tim Gimkit: setiap kelompok	★ GIMKIT → Team Mode (STAD): Setiap peserta menjawab soal secara	15 menit

No .	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
		STAD berkompetisi, skor individu diakumulasi untuk tim. b. Membagikan kode Gimkit Team Mode dan memastikan semua siswa berhasil bergabung. c. Memulai sesi kuis tim: 15 soal tentang faktor penyebab, penghambat, dan dampak perubahan sosial budaya. d. Memantau papan skor real-time dan mendorong persaingan sehat antar kelompok. e. Menutup sesi Gimkit dan menampilkan skor akhir setiap tim.	mandiri, namun skor berkontribusi ke tim. a. Berkompetisi secara aktif dan sportif bersama kelompok STAD. b. Saling menyemangati anggota kelompok. c. Mendiskusikan soal yang salah bersama anggota tim setelah sesi selesai.	
7	FASE Presentasi Hasil 4	a. Memandu setiap kelompok STAD	a. Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis kasus secara bergantian (2-	25 menit

No .	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
		mempresentasikan hasil analisis kasus perubahan sosial budaya (dari tugas JP 1-2). b. Memfasilitasi sesi tanya jawab antar kelompok. c. Memberikan umpan balik konstruktif terhadap setiap presentasi. d. Mengonfirmasi dan memperkuat jawaban yang benar.	3 menit per kelompok). b. Kelompok lain memberikan pertanyaan atau tanggapan. c. Mencatat masukan dan perbaikan dari presentasi kelompok lain.	
8	FASE 5 Penghargaan Tim	a. Mengumumkan kelompok STAD dengan skor tertinggi (kombinasi LKPD, presentasi, dan kuis Gimkit). b. Memberikan penghargaan simbolis kepada kelompok terbaik (sertifikat, poin bonus, atau tepuk tangan).	a. Menerima hasil penilaian dengan sportif. b. Kelompok terbaik menerima penghargaan, seluruh kelas memberikan apresiasi. c. Merefleksikan proses kerja sama dalam kelompok STAD.	5 menit

No .	Sintaks	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa & Gimkit	Waktu
		c. Memberikan pesan moral: kerja sama dan belajar bersama lebih bermakna dari sekadar menang kompetisi.		
9	PENUTUP JP 3-4	a. Bersama peserta didik membuat kesimpulan akhir pembelajaran (JP 1-4). b. Memberikan refleksi: “Bagaimana kalian akan bersikap terhadap perubahan sosial budaya di sekitar kalian?” c. Menyampaikan materi pertemuan berikutnya. d. Menutup pelajaran dengan doa dan salam.	a. Bersama guru menyimpulkan materi perubahan sosial budaya secara keseluruhan. ★ GIMKIT → Homework/Evaluasi: 20 soal evaluasi akhir (dapat dilanjutkan di rumah). Laporan skor dikirim otomatis ke guru. b. Menjawab refleksi akhir secara lisan/tertulis.	25 menit

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Jenis	Teknik & Instrumen	Aspek yang Dinilai	Bobot
Formatif (Proses)	Gimkit Live (Classic) 10 soal + observasi diskusi	Pemahaman konsep dasar (JP 1-2), keaktifan dalam	40%

Jenis	Teknik & Instrumen	Aspek yang Dinilai	Bobot
	kelompok STAD + LKPD	diskusi, akuntabilitas individu dalam tim	
Sumatif (Pengetahuan)	Gimkit Team Mode (15 soal) + Tes tulis uraian (3 soal)	C1-C4: menjelaskan, mengklasifikasi, menganalisis, mengevaluasi perubahan sosial budaya	35%
Sumatif (Keterampilan)	Rubrik presentasi kelompok + LKPD analisis kasus	Isi/konten, sistematika, kelancaran, kolaborasi tim, solusi kreatif berlandaskan Pancasila	25%

G. RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI KELOMPOK

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kedalaman Analisis	Menganalisis faktor & dampak secara lengkap & sistematis	Menganalisis dengan sedikit kekurangan	Analisis kurang mendalam	Belum mampu menganalisis
Solusi yang Ditawarkan	Solusi inovatif, konkret, & berlandaskan nilai Pancasila	Solusi relevan namun kurang konkret	Solusi ada namun kurang relevan	Belum menawarkan solusi
Penyajian & Komunikasi	Jelas, terstruktur, percaya diri, menarik	Cukup jelas & terstruktur	Kurang jelas, kurang percaya diri	Tidak terstruktur
Kolaborasi & Partisipasi Kelompok	Semua anggota aktif & berkontribusi merata	Sebagian besar anggota aktif	Hanya beberapa yang aktif	Dikuasai 1 orang
Pemanfaatan Gimkit	Semua anggota aktif di semua sesi Gimkit, skor optimal	Sebagian besar anggota aktif di Gimkit	Hanya sedikit anggota yang aktif di Gimkit	Tidak memanfaatkan Gimkit

H. SOAL EVALUASI (GIMKIT & TES TULIS)

A. Soal Pilihan Ganda (Gimkit Live & Team Mode — 20 Soal)

Pilih jawaban yang paling tepat!

1. Masuknya budaya K-Pop yang menggeser minat anak muda terhadap seni tradisional merupakan contoh perubahan sosial budaya yang disebabkan oleh faktor
 - a. Internal – penemuan baru
 - b. Eksternal – pengaruh budaya asing
 - c. Internal – konflik sosial
 - d. Eksternal – bencana alam
2. Program transmigrasi yang dilaksanakan pemerintah merupakan contoh perubahan sosial yang bersifat
 - a. Tidak terencana
 - b. Revolusioner
 - c. Terencana
 - d. Evolusioner spontan
3. Masyarakat Baduy yang menolak listrik dan teknologi digital merupakan contoh faktor perubahan sosial budaya.
 - a. Penyebab internal
 - b. Penyebab eksternal
 - c. Penghambat
 - d. Pendorong
4. Dampak negatif globalisasi yang paling mengancam identitas budaya bangsa Indonesia adalah
 - a. Kemajuan IPTEK
 - b. Modernisasi
 - c. Westernisasi berlebihan
 - d. Demokratisasi
5. Revolusi Industri 4.0 yang mengubah cara manusia bekerja secara mendasar merupakan perubahan sosial yang bersifat
 - a. Evolusi kecil
 - b. Revolusi besar
 - c. Terencana terbatas
 - d. Tidak terencana kecil
6. Difusi kebudayaan terjadi apabila
 - a. Terjadi perpaduan dua budaya menjadi budaya baru
 - b. Satu budaya menyerap unsur budaya lain tanpa kehilangan cirinya

- c. Terjadi penyebaran unsur budaya dari satu masyarakat ke masyarakat lain
 - d. Satu budaya sepenuhnya hilang digantikan budaya lain
7. Pertambahan jumlah penduduk yang mendorong urbanisasi merupakan faktor penyebab perubahan sosial yang berasal dari
- a. Eksternal
 - b. Internal
 - c. Alam
 - d. Budaya asing
8. Sikap masyarakat yang menolak perubahan karena terlalu setia pada tradisi disebut
- a. Inovatif
 - b. Konservatif
 - c. Progressif
 - d. Adaptif
9. Contoh perubahan sosial besar yang tidak terencana di Indonesia adalah
- a. Program Keluarga Berencana
 - b. Gempa dan tsunami yang mengubah tatanan sosial masyarakat
 - c. Pembangunan jalan tol
 - d. Reformasi kurikulum pendidikan
10. Meningkatnya kriminalitas remaja sebagai dampak dari masuknya budaya asing yang tidak sesuai nilai lokal merupakan contoh dampak
- a. Positif modernisasi
 - b. Negatif perubahan sosial
 - c. Positif globalisasi
 - d. Negatif industrialisasi

Ponorogo, 26 Februari 2026

Mengetahui,

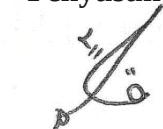
Kepala Sekolah SMP N 3 Ponorogo



Subhan Masruri, S.Pd,M.Pd

NIP.107005071999031007

Penyusun



Gumarayah

NIM. 208220074

Lampiran 2 Hasil Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas Instrumen Pretest kolaborasi kontrol			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,4340	Valid
Item 2	0,3739	0,6392	Valid
Item 3	0,3739	0,3917	Valid
Item 4	0,3739	0,5355	Valid
Item 5	0,3739	0,4285	Valid
Item 6	0,3739	0,6099	Valid
Item 7	0,3739	-0,0035	Tidak Valid
Item 8	0,3739	0,4506	Valid
Item 9	0,3739	0,0651	Tidak Valid
Item 10	0,3739	0,5082	Valid
Item 11	0,3739	0,5383	Valid
Item 12	0,3739	0,7519	Valid

Validitas Instrumen Pretest partisipasi kontrol			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,5238	Valid
Item 2	0,3739	0,7784	Valid
Item 3	0,3739	0,0168	Tidak Valid
Item 4	0,3739	0,6809	Valid
Item 5	0,3739	0,4243	Valid
Item 6	0,3739	0,5322	Valid
Item 7	0,3739	0,3772	Valid
Item 8	0,3739	0,6695	Valid
Item 9	0,3739	0,3766	Valid
Item 10	0,3739	0,6906	Valid
Item 11	0,3739	0,0459	Tidak Valid
Item 12	0,3739	0,5371	Valid

Validitas Instrumen Pretest kolaborasi eksperimen			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,3761	Valid
Item 2	0,3739	0,3931	Valid
Item 3	0,3739	0,4337	Valid
Item 4	0,3739	0,7811	Valid
Item 5	0,3739	0,6028	Valid
Item 6	0,3739	0,6348	Valid
Item 7	0,3739	0,0288	Tidak Valid
Item 8	0,3739	0, 7169	Valid
Item 9	0,3739	0,1146	Tidak Valid
Item 10	0,3739	0,7640	Valid
Item 11	0,3739	0,6762	Valid
Item 12	0,3739	0,7399	Valid

Validitas Instrumen Pretest partisipasi eksperimen			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,3479	Tidak Valid
Item 2	0,3739	0,7612	Valid
Item 3	0,3739	0,5984	Valid
Item 4	0,3739	0,7382	Valid
Item 5	0,3739	0,2264	Tidak Valid
Item 6	0,3739	0,7446	Valid
Item 7	0,3739	0,5328	Valid
Item 8	0,3739	0,7833	Valid
Item 9	0,3739	0,5281	Valid
Item 10	0,3739	0,7396	Valid
Item 11	0,3739	0,3926	Valid
Item 12	0,3739	0,5024	Valid

Validitas Instrumen Posttest kolaborasi kontrol			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	-0,4979	Tidak Valid
Item 2	0,3739	0,3927	Valid
Item 3	0,3739	0,0615	Tidak Valid
Item 4	0,3739	0,4202	Valid
Item 5	0,3739	0,4960	Valid
Item 6	0,3739	0,5787	Valid
Item 7	0,3739	0,3784	Valid
Item 8	0,3739	0,4017	Valid
Item 9	0,3739	0,3914	Valid
Item 10	0,3739	0,4154	Valid
Item 11	0,3739	0,4103	Valid
Item 12	0,3739	0,5113	Valid

Validitas Instrumen Posttest partisipasi kontrol			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,4341	Valid
Item 2	0,3739	0,3881	Valid
Item 3	0,3739	0,0169	Tidak Valid
Item 4	0,3739	0,4345	Valid
Item 5	0,3739	0,0574	Tidak Valid
Item 6	0,3739	0,4798	Valid
Item 7	0,3739	0,4051	Valid
Item 8	0,3739	0,4069	Valid
Item 9	0,3739	0,4352	Valid
Item 10	0,3739	0,4388	Valid
Item 11	0,3739	0,4352	Valid
Item 12	0,3739	0,4138	Valid

Validitas Instrumen Posttest kolaborasi eksperimen			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,5319	Valid
Item 2	0,3739	0,5538	Valid
Item 3	0,3739	0,2623	Tidak Valid
Item 4	0,3739	0,5750	Valid
Item 5	0,3739	0,4067	Valid
Item 6	0,3739	0,5581	Valid
Item 7	0,3739	0,4799	Valid
Item 8	0,3739	0,4007	Valid
Item 9	0,3739	0,4394	Valid
Item 10	0,3739	0,6249	Valid
Item 11	0,3739	0,3702	Tidak Valid
Item 12	0,3739	0, 4971	Valid

Validitas Instrumen Posttest partisipasi eksperimen			
Pernyataan	r tabel	r (xy)	Kesimpulan
Item 1	0,3739	0,2932	Tidak Valid
Item 2	0,3739	0,5901	Valid
Item 3	0,3739	0,5094	Valid
Item 4	0,3739	0,6238	Valid
Item 5	0,3739	0,3806	Valid
Item 6	0,3739	0,7154	Valid
Item 7	0,3739	0,4329	Valid
Item 8	0,3739	0,4583	Valid
Item 9	0,3739	0,4625	Valid
Item 10	0,3739	0,3933	Valid
Item 11	0,3739	0,1472	Tidak Valid
Item 12	0,3739	0,3917	Valid

Validitas Pretest Kolaborasi Kelas Kontrol

[illegible]

P10	Pearson Correlation	-,075	,416*	,262	,151	-,014	,350	,177	,117	,449*	1	,565**
	Sig. (2-tailed)	,705	,028	,177	,442	,945	,068	,369	,553	,017		,002
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,161	,553*	,359	,537*	,418*	,705*	,502*	,577*	,571*	,565*	1
	Sig. (2-tailed)	,412	,002	,060	,003	,027	,000	,006	,001	,002	,002	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Validitas Pretest Partisipasi Kelas Kontrol

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,237	,335	,233	,438*	,096	,412*	,283	,214	-,211	,611**
	Sig. (2-tailed)		,224	,081	,232	,020	,625	,029	,144	,274	,282	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P2	Pearson Correlation	,237	1	,088	,284	,360	,081	,177	,351	-,072	,104	,468*
	Sig. (2-tailed)	,224		,658	,144	,060	,680	,367	,067	,714	,597	,012
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P3	Pearson Correlation	,335	,088	1	,347	,256	,263	,316	,380*	,212	,230	,683**
	Sig. (2-tailed)	,081	,658		,070	,189	,176	,102	,046	,278	,239	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P4	Pearson Correlation	,233	,284	,347	1	,178	,000	-,028	-,049	-,079	,170	,353
	Sig. (2-tailed)	,232	,144	,070		,365	1,000	,889	,805	,689	,388	,066
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P5	Pearson Correlation	,438*	,360	,256	,178	1	,218	,214	,279	,204	,277	,692**
	Sig. (2-tailed)	,020	,060	,189	,365		,264	,274	,150	,297	,154	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P6	Pearson Correlation	,096	,081	,263	,000	,218	1	,200	-,025	,072	,238	,396*
	Sig. (2-tailed)	,625	,680	,176	1,000	,264		,307	,898	,717	,223	,037
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P7	Pearson Correlation	,412*	,177	,316	-,028	,214	,200	1	,353	,000	-,136	,483**
	Sig. (2-tailed)	,029	,367	,102	,889	,274	,307		,065	1,000	,490	,009

	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,283	,351	,380*	-,049	,279	-,025	,353	1	-,056	-,005	,500**
	Sig. (2-tailed)	,144	,067	,046	,805	,150	,898	,065		,777	,980	,007
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,214	-,072	,212	-,079	,204	,072	,000	-,056	1	,334	,434*
	Sig. (2-tailed)	,274	,714	,278	,689	,297	,717	1,000	,777		,082	,021
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P10	Pearson Correlation	-,211	,104	,230	,170	,277	,238	-,136	-,005	,334	1	,409*
	Sig. (2-tailed)	,282	,597	,239	,388	,154	,223	,490	,980	,082		,031
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,611**	,468*	,683**	,353	,692**	,396*	,483**	,500**	,434*	,409*	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,012	,000	,066	,000	,037	,009	,007	,021	,031	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Validitas Pretest Kolaborasi Kelas Eksperimen

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,193	,077	,222	,302	,390*	,084	,252	,213	,096	,490**
	Sig. (2-tailed)		,326	,697	,256	,119	,040	,672	,196	,276	,626	,008
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P2	Pearson Correlation	,193	1	,394*	,424*	,173	,145	,162	-,097	,311	-,084	,505**
	Sig. (2-tailed)	,326		,038	,024	,379	,462	,411	,622	,107	,670	,006
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P3	Pearson Correlation	,077	,394*	1	,000	,226	,222	,091	,224	,444*	,321	,618**
	Sig. (2-tailed)	,697	,038		1,000	,247	,256	,644	,251	,018	,096	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P4	Pearson Correlation	,222	,424*	,000	1	,043	,000	,251	,352	,213	-,096	,407*
	Sig. (2-tailed)	,256	,024	1,000		,828	1,000	,197	,066	,276	,626	,032
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P5	Pearson Correlation	,302	,173	,226	,043	1	,205	,255	,198	,050	,300	,536**

	Sig. (2-tailed)	,119	,379	,247	,828		,295	,190	,313	,802	,120	,003
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P6	Pearson Correlation	,390*	,145	,222	,000	,205	1	,178	-,063	,374*	,185	,493**
	Sig. (2-tailed)	,040	,462	,256	1,000	,295		,364	,750	,050	,346	,008
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P7	Pearson Correlation	,084	,162	,091	,251	,255	,178	1	,233	,161	,149	,491**
	Sig. (2-tailed)	,672	,411	,644	,197	,190	,364		,233	,414	,451	,008
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,252	-,097	,224	,352	,198	-,063	,233	1	,213	,260	,465*
	Sig. (2-tailed)	,196	,622	,251	,066	,313	,750	,233		,277	,182	,013
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,213	,311	,444*	,213	,050	,374*	,161	,213	1	,308	,641**
	Sig. (2-tailed)	,276	,107	,018	,276	,802	,050	,414	,277		,111	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P10	Pearson Correlation	,096	-,084	,321	-,096	,300	,185	,149	,260	,308	1	,532**
	Sig. (2-tailed)	,626	,670	,096	,626	,120	,346	,451	,182	,111		,004
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,490**	,505**	,618**	,407*	,536**	,493**	,491**	,465*	,641**	,532**	1
	Sig. (2-tailed)	,008	,006	,000	,032	,003	,008	,008	,013	,000	,004	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Validitas Pretest Partisipasi Kelas Eksperimen

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,139	,206	-,138	,037	,336	,034	,138	,308	,112	,344
	Sig. (2-tailed)		,480	,294	,482	,852	,081	,864	,484	,111	,572	,073
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P2	Pearson Correlation	,139	1	,453*	,422*	,195	,379*	,275	,101	,188	,378*	,667**
	Sig. (2-tailed)	,480		,016	,025	,319	,047	,157	,610	,337	,047	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P3	Pearson Correlation	,206	,453*	1	-,065	-,187	,315	,095	,098	-,021	,205	,382*

	Sig. (2-tailed)	,294	,016		,743	,341	,103	,630	,619	,915	,295	,045
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P4	Pearson Correlation	-,138	,422*	-,065	1	,224	,215	,285	,334	,304	,501**	,601**
	Sig. (2-tailed)	,482	,025	,743		,252	,271	,142	,082	,116	,007	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P5	Pearson Correlation	,037	,195	-,187	,224	1	,060	,073	,068	,466*	,163	,334
	Sig. (2-tailed)	,852	,319	,341	,252		,760	,712	,730	,013	,408	,082
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P6	Pearson Correlation	,336	,379*	,315	,215	,060	1	,306	,225	,306	,506**	,672**
	Sig. (2-tailed)	,081	,047	,103	,271	,760		,113	,250	,113	,006	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P7	Pearson Correlation	,034	,275	,095	,285	,073	,306	1	,208	-,136	,448*	,505**
	Sig. (2-tailed)	,864	,157	,630	,142	,712	,113		,287	,491	,017	,006
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,138	,101	,098	,334	,068	,225	,208	1	,384*	,607**	,587**
	Sig. (2-tailed)	,484	,610	,619	,082	,730	,250	,287		,044	,001	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,308	,188	-,021	,304	,466*	,306	-,136	,384*	1	,328	,518**
	Sig. (2-tailed)	,111	,337	,915	,116	,013	,113	,491	,044		,088	,005
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P10	Pearson Correlation	,112	,378*	,205	,501**	,163	,506**	,448*	,607**	,328	1	,816**
	Sig. (2-tailed)	,572	,047	,295	,007	,408	,006	,017	,001	,088		,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,344	,667**	,382*	,601**	,334	,672**	,505**	,587**	,518**	,816**	1
	Sig. (2-tailed)	,073	,000	,045	,001	,082	,000	,006	,001	,005	,000	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Validitas Posttest Kolaborasi Kelas Kontrol

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,219	,492*	,297	,091	,165	,253	,505*	,361	,007	,541*
	Sig. (2-tailed)		,262	,008	,125	,646	,402	,194	,006	,059	,970	,003
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P2	Pearson Correlation	,219	1	,708*	,145	,364	,286	,544*	,118	,576*	,334	,784*

	Sig. (2-tailed)	,262		,000	,462	,057	,141	,003	,551	,001	,082	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P3	Pearson Correlation	,492*	,708*	1	,281	,249	,230	,411*	,334	,567*	,182	,782*
	Sig. (2-tailed)	,008	,000		,147	,201	,238	,030	,082	,002	,353	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P4	Pearson Correlation	,297	,145	,281	1	-,094	,011	,375*	,533*	,094	,167	,415*
	Sig. (2-tailed)	,125	,462	,147		,635	,955	,049	,003	,635	,397	,028
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P5	Pearson Correlation	,091	,364	,249	-,094	1	,075	,163	-,213	,430*	,353	,495*
	Sig. (2-tailed)	,646	,057	,201	,635		,706	,406	,277	,023	,065	,007
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P6	Pearson Correlation	,165	,286	,230	,011	,075	1	,209	,125	,020	,328	,408*
	Sig. (2-tailed)	,402	,141	,238	,955	,706		,287	,525	,918	,088	,031
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P7	Pearson Correlation	,253	,544*	,411*	,375*	,163	,209	1	,305	,421*	,263	,668*
	Sig. (2-tailed)	,194	,003	,030	,049	,406	,287		,114	,026	,177	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,505*	,118	,334	,533*	-,213	,125	,305	1	,052	,169	,424*
	Sig. (2-tailed)	,006	,551	,082	,003	,277	,525	,114		,794	,391	,025
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,361	,576*	,567*	,094	,430*	,020	,421*	,052	1	,165	,691*
	Sig. (2-tailed)	,059	,001	,002	,635	,023	,918	,026	,794		,401	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P10	Pearson Correlation	,007	,334	,182	,167	,353	,328	,263	,169	,165	1	,524*
	Sig. (2-tailed)	,970	,082	,353	,397	,065	,088	,177	,391	,401		,004
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,541*	,784*	,782*	,415*	,495*	,408*	,668*	,424*	,691*	,524*	1
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,000	,028	,007	,031	,000	,025	,000	,004	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Validitas Posttest Partisipasi Kelas Kontrol

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,020	,258	,245	,164	,185	,393*	,298	,409*	,096	,437*
	Sig. (2-tailed)		,920	,185	,209	,406	,347	,038	,123	,031	,628	,020

	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P2	Pearson Correlation	,020	1	-,067	,152	,367	-,034	,319	,008	,346	,120	,360
	Sig. (2-tailed)	,920		,736	,441	,055	,864	,099	,969	,071	,541	,060
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P3	Pearson Correlation	,258	-,067	1	,131	,160	,176	,251	,241	,417*	,131	,392*
	Sig. (2-tailed)	,185	,736		,505	,415	,370	,197	,216	,027	,506	,039
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P4	Pearson Correlation	,245	,152	,131	1	,515**	,538**	,462*	,712**	,523**	,701**	,812**
	Sig. (2-tailed)	,209	,441	,505		,005	,003	,013	,000	,004	,000	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P5	Pearson Correlation	,164	,367	,160	,515**	1	,209	,206	,242	,633**	,436*	,584**
	Sig. (2-tailed)	,406	,055	,415	,005		,285	,292	,215	,000	,020	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P6	Pearson Correlation	,185	-,034	,176	,538**	,209	1	,565**	,730**	,041	,649**	,691**
	Sig. (2-tailed)	,347	,864	,370	,003	,285		,002	,000	,835	,000	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P7	Pearson Correlation	,393*	,319	,251	,462*	,206	,565**	1	,548**	,401*	,372	,737**
	Sig. (2-tailed)	,038	,099	,197	,013	,292	,002		,003	,035	,051	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,298	,008	,241	,712**	,242	,730**	,548**	1	,276	,738**	,801**
	Sig. (2-tailed)	,123	,969	,216	,000	,215	,000	,003		,155	,000	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,409*	,346	,417*	,523**	,633**	,041	,401*	,276	1	,470*	,664**
	Sig. (2-tailed)	,031	,071	,027	,004	,000	,835	,035	,155		,012	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P10	Pearson Correlation	,096	,120	,131	,701**	,436*	,649**	,372	,738**	,470*	1	,774**
	Sig. (2-tailed)	,628	,541	,506	,000	,020	,000	,051	,000	,012		,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,437*	,360	,392*	,812**	,584**	,691**	,737**	,801**	,664**	,774**	1

	Sig. (2-tailed)	,020	,060	,039	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Validitas Posttest Kolaborasi Kelas Eksperimen

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	,137	,754**	,765**	,251	,625**	,249	,618**	,000	,298	,766**
	Sig. (2-tailed)		,488	,000	,000	,197	,000	,200	,000	1,000	,124	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P2	Pearson Correlation	,137	1	,121	,286	,342	,454*	,448*	,395*	,491**	,376*	,602**
	Sig. (2-tailed)	,488		,541	,140	,075	,015	,017	,038	,008	,048	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P3	Pearson Correlation	,754**	,121	1	,763**	,311	,520**	,247	,802**	-,112	,216	,753**
	Sig. (2-tailed)	,000	,541		,000	,107	,005	,204	,000	,572	,269	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P4	Pearson Correlation	,765**	,286	,763**	1	,386*	,590**	,198	,768**	,000	,206	,803**
	Sig. (2-tailed)	,000	,140	,000		,042	,001	,313	,000	1,000	,293	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P5	Pearson Correlation	,251	,342	,311	,386*	1	,270	,131	,435*	,284	,367	,550**
	Sig. (2-tailed)	,197	,075	,107	,042		,164	,506	,021	,143	,055	,002
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P6	Pearson Correlation	,625**	,454*	,520**	,590**	,270	1	,444*	,488**	,113	,338	,770**
	Sig. (2-tailed)	,000	,015	,005	,001	,164		,018	,008	,565	,078	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P7	Pearson Correlation	,249	,448*	,247	,198	,131	,444*	1	,136	,417*	,174	,512**
	Sig. (2-tailed)	,200	,017	,204	,313	,506	,018		,490	,027	,375	,005
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,618**	,395*	,802**	,768**	,435*	,488**	,136	1	,000	,309	,789**
	Sig. (2-tailed)	,000	,038	,000	,000	,021	,008	,490		1,000	,109	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,000	,491**	-,112	,000	,284	,113	,417*	,000	1	,224	,343

P7	Pearson Correlation	,553**	,310	,490**	,617**	,446*	,161	1	,181	,446*	,454*	,713**
	Sig. (2-tailed)	,002	,108	,008	,000	,017	,412		,355	,017	,015	,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P8	Pearson Correlation	,448*	,415*	,452*	,392*	,466*	,399*	,181	1	-,126	,424*	,598**
	Sig. (2-tailed)	,017	,028	,016	,039	,013	,035	,355		,524	,025	,001
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P9	Pearson Correlation	,348	,395*	,182	,482**	,339	,198	,446*	-,126	1	-,012	,493**
	Sig. (2-tailed)	,069	,038	,353	,009	,078	,312	,017	,524		,951	,008
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
P10	Pearson Correlation	,624**	,415*	,556**	,392*	,352	,297	,454*	,424*	-,012	1	,675**
	Sig. (2-tailed)	,000	,028	,002	,039	,066	,125	,015	,025	,951		,000
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28
TOTAL	Pearson Correlation	,858**	,640**	,717**	,718**	,610**	,610**	,713**	,598**	,493**	,675**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,001	,001	,000	,001	,008	,000	
	N	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28

Reliabilitas Pretest Kolaborasi & Partisipasi Kelas Kontrol

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,660	10

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,677	10

Reliabilitas Pretest Kolaborasi & Partisipasi Kelas Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,694	10

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,754	10

Reliabilitas Posttest Kolaborasi & Partisipasi Kelas Kontrol

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,778	10

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,828	10

Reliabilitas Posttest Kolaborasi & Partisipasi Kelas Eksperimen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,845	10

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,861	10

Lampiran 3 Instrumen Penelitian

**KUESIONER PRETEST
KOLABORASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya.

Keterangan pilihan jawaban:

SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Saling Ketergantungan yang Positif					
1	Saya berbagi informasi atau materi IPS yang saya temukan agar tugas kelompok kami bisa selesai dengan baik.				
2	Saya merasa lebih cepat menyelesaikan tugas sendirian daripada harus menunggu hasil diskusi kelompok.				
2. Keterampilan Komunikasi					
3	Saya menjelaskan ide saya kepada teman kelompok sampai mereka benar-benar paham maksud saya.				
4	Saya sering mengabaikan pendapat teman jika menurut saya pendapat tersebut kurang menarik.				
3. Organisasi Tugas Kolaboratif dengan Teman Sekelas untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran					
5	Saya mengerjakan bagian tugas yang sudah disepakati bersama dengan penuh tanggung jawab.				
6	Saya lebih banyak diam dan membiarkan teman lain yang lebih aktif mengerjakan tugas kelompok.				
4. Terlibat dalam Inisiatif yang Mendukung Pencapaian Tujuan Bersama dalam Memajukan Pembelajaran					
7	Saya aktif memberikan usulan strategi saat bermain Gimkit agar kelompok kami bisa meraih skor tinggi.				
8	Saya cenderung pasif dan hanya mengikuti apapun yang diputuskan oleh teman kelompok saya.				
5. Keterampilan Bekerja dalam Kelompok					
9	Saya tetap mau mendengarkan masukan dari teman kelompok, meskipun mereka bukan teman dekat saya di kelas.				
10	Saya memilih untuk tidak bekerja sama jika anggota kelompoknya bukan teman dekat saya.				
6. Tanggung Jawab Setiap Individu					

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
11	Saya menyelesaikan bagian tugas yang menjadi tanggung jawab saya dengan sungguh-sungguh.				
12	Saya membiarkan teman lain mengerjakan bagian saya dalam tugas kelompok.				

**KUESIONER PRETEST
PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya.

Keterangan pilihan jawaban:

SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Kehadiran Siswa dalam Kegiatan Belajar					
1	Saya selalu hadir dan mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dari awal hingga akhir.				
2	Saya sering terlambat atau tidak hadir dalam kegiatan pembelajaran tanpa alasan yang jelas.				
2. Keterlibatan dalam Diskusi					
3	Saya aktif berdiskusi dengan tim untuk menjawab pertanyaan sulit dalam sesi Gimkit.				
4	Saya lebih memilih diam dan membiarkan teman lain menjawab soal saat bermain Gimkit.				
3. Sikap Menghargai Pendapat Teman					
5	Saya menghargai dan mempertimbangkan pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya.				
6	Saya memotong atau mengabaikan pembicaraan teman ketika sedang menyampaikan pendapatnya.				
4. Kedisiplinan Mengerjakan Tugas					
7	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh dan mengumpulkannya tepat waktu.				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
8	Saya sering menunda-nunda pengerjaan tugas sehingga tidak selesai tepat waktu.				
5. Kerja Sama dalam Mengerjakan Tugas Kelompok					
9	Saya bekerja sama dengan teman dan ikut berkontribusi aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok.				
10	Saya cenderung pasif dan hanya melihat teman lain bekerja saat mengerjakan tugas kelompok.				
6. Kemampuan Mengemukakan Pendapat					
11	Saya berani menyampaikan pendapat atau ide dengan sopan saat pembelajaran berlangsung.				
12	Saya merasa takut atau ragu untuk mengemukakan pendapat di depan kelas.				

KUESIONER POSTTEST KOLABORASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya.

Keterangan pilihan jawaban:

SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Saling Ketergantungan yang Positif (+)					
1	Setelah bermain Gimkit, saya lebih aktif berbagi informasi atau materi IPS kepada teman kelompok agar tugas kami bisa diselesaikan bersama dengan baik.				
2	Saya merasa lebih senang menyelesaikan tugas sendiri daripada berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok selama pembelajaran Gimkit.				
2. Keterampilan Komunikasi (+)					
3	Setelah bermain Gimkit, saya lebih mudah menjelaskan ide dan strategi kepada teman				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	kelompok hingga mereka benar-benar memahaminya.				
4	Saya masih sering mengabaikan pendapat teman kelompok saat berdiskusi strategi dalam sesi Gimkit, meskipun sudah mengikuti pembelajaran.				
3. Organisasi Tugas Kolaboratif dengan Teman Sekelas untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran (+)					
5	Melalui Gimkit, saya lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan bagian tugas yang telah disepakati bersama anggota kelompok.				
6	Saya masih cenderung diam dan membiarkan teman yang lebih aktif mengerjakan tugas kelompok, meski sudah bermain Gimkit bersama.				
4. Terlibat dalam Inisiatif yang Mendukung Pencapaian Tujuan Bersama dalam Memajukan Pembelajaran (+)					
7	Saya aktif mengusulkan strategi dan solusi kepada kelompok selama sesi Gimkit agar kami dapat meraih skor yang tinggi bersama.				
8	Saya masih cenderung pasif dan hanya mengikuti keputusan teman kelompok tanpa memberikan usulan saat bermain Gimkit.				
5. Keterampilan Bekerja dalam Kelompok (+)					
9	Setelah pembelajaran Gimkit, saya lebih terbuka dan mau mendengarkan masukan dari semua anggota kelompok, meski bukan teman dekat saya.				
10	Saya masih lebih memilih tidak bekerja sama jika anggota kelompok dalam Gimkit bukan teman dekat saya.				
6. Tanggung Jawab Setiap Individu (+)					
11	Setelah mengikuti pembelajaran dengan Gimkit, saya menyelesaikan seluruh bagian tugas yang menjadi tanggung jawab saya dengan sungguh-sungguh.				
12	Saya masih membiarkan teman lain mengerjakan bagian tugas saya dalam				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	kelompok, meski sudah mengikuti pembelajaran Gimkit.				

**KUESIONER POSTTEST
PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan keadaan Anda sebenarnya.

Keterangan pilihan jawaban:

SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1. Kehadiran Siswa dalam Kegiatan Belajar (+)					
1	Saya selalu hadir dan mengikuti seluruh sesi pembelajaran IPS dengan Gimkit dari awal hingga akhir tanpa absen.				
2	Saya masih sering terlambat atau tidak hadir dalam sesi pembelajaran Gimkit tanpa alasan yang jelas.				
2. Keterlibatan dalam Diskusi					
3	Setelah bermain Gimkit, saya lebih aktif berdiskusi bersama tim untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan sulit yang muncul dalam permainan.				
4	Saya masih lebih suka diam dan membiarkan teman lain yang menjawab soal selama sesi Gimkit berlangsung.				
3. Sikap Menghargai Pendapat Teman					
5	Melalui Gimkit, saya menjadi lebih menghargai dan mempertimbangkan pendapat teman, meskipun berbeda dengan pendapat saya.				
6	Saya masih sering memotong atau mengabaikan pembicaraan teman saat mereka sedang menyampaikan pendapat dalam diskusi Gimkit.				
4. Kedisiplinan Mengerjakan Tugas					

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
7	Setelah pembelajaran Gimkit, saya mengerjakan tugas IPS yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh dan mengumpulkannya tepat waktu.				
8	Saya masih sering menunda-nunda pengerjaan tugas IPS sehingga tidak dapat diselesaikan tepat waktu, meski sudah belajar dengan Gimkit.				
5. Kerja Sama dalam Mengerjakan Tugas Kelompok					
9	Setelah bermain Gimkit, saya lebih aktif bekerja sama dan berkontribusi nyata dalam menyelesaikan tugas kelompok IPS bersama teman.				
10	Saya masih cenderung pasif dan hanya melihat teman lain bekerja saat mengerjakan tugas kelompok, meski sudah bermain Gimkit bersama.				
6. Kemampuan Mengemukakan Pendapat					
11	Setelah mengikuti pembelajaran dengan Gimkit, saya lebih berani menyampaikan pendapat atau ide secara sopan saat pembelajaran berlangsung.				
12	Saya masih merasa takut atau ragu untuk mengemukakan pendapat di depan kelas, meskipun sudah mengikuti pembelajaran Gimkit.				

Lampiran 4 Hasil Uji Statistik

Hasil Statistik Kolaborasi Kelas Kontrol			
		Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		30,18	35,18
Median		31,00	35,00
Std. Deviation		5,257	2,510
Minimum		21	29
Maximum		39	39

Hasil Statistik Kolaborasi Kelas Eksperimen			
		Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		32,39	35,43
Median		33,00	36,00
Std. Deviation		3,862	3,036
Minimum		23	29
Maximum		39	39

Hasil Statistik Partisipasi Kelas Kontrol			
		Pretest_Kontrol	Posttest_Kontrol
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		30,21	32,64
Median		30,50	32,00
Std. Deviation		4,932	4,011
Minimum		22	26
Maximum		39	39

Hasil Statistik Partisipasi Kelas Eksperimen			
		Pretest_ Eksperimen	Posttest_ Eksperimen
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		30,75	32,75
Median		31,00	32,50
Std. Deviation		3,597	4,979
Minimum		24	24
Maximum		39	40

Hasil Uji Normalitas Kolaborasi

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	,935	28	,081
Pretest_Eksperimen	,970	28	,590
Posttest_Kontrol	,944	28	,140
Posttest_Eksperimen	,949	28	,187

Hasil Uji Normalitas Partisipasi

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Kontrol	,954	28	,249
Pretest_Eksperimen	,974	28	,692
Posttest_Kontrol	,939	28	,102
Posttest_Eksperimen	,955	28	,260

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kolaborasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Kolaborasi	Based on Mean	1,757	1	54	,191
	Based on Median	1,630	1	54	,207
	Based on Median and with adjusted df	1,630	1	48,640	,208
	Based on trimmed mean	1,788	1	54	,187

Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kolaborasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Kolaborasi	Based on Mean	,491	1	54	,486
	Based on Median	,113	1	54	,738
	Based on Median and with adjusted df	,113	1	51,084	,738
	Based on trimmed mean	,457	1	54	,502

Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Partisipasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Partisipasi	Based on Mean	2,241	1	54	,140
	Based on Median	1,990	1	54	,164
	Based on Median and with adjusted df	1,990	1	53,732	,164
	Based on trimmed mean	2,178	1	54	,146

Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Partisipasi

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest Partisipasi	Based on Mean	,816	1	54	,370
	Based on Median	,890	1	54	,350
	Based on Median and with adjusted df	,890	1	53,811	,350
	Based on trimmed mean	,816	1	54	,370

Hasil Uji T Kolaborasi

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
						Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df				Lower	Upper
Kolaborasi	Equal variances assumed	16,453	,000	3,705	110	,000	3,661	,988	1,703	5,619
	Equal variances not assumed			3,705	97,190	,000	3,661	,988	1,700	5,621

Hasil Uji T Partisipasi

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
Partisipasi	Equal variances assumed	3,136	,079	8,885	110	,000	5,679	,639	4,412	6,945
	Equal variances not assumed			8,885	103,247	,000	5,679	,639	4,411	6,946

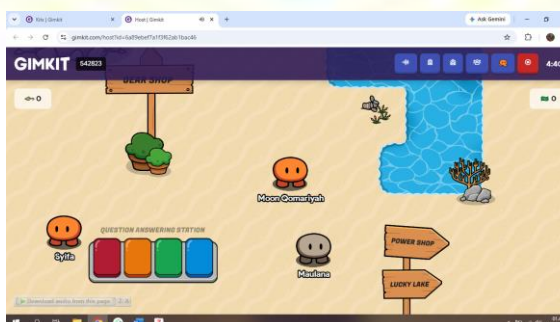
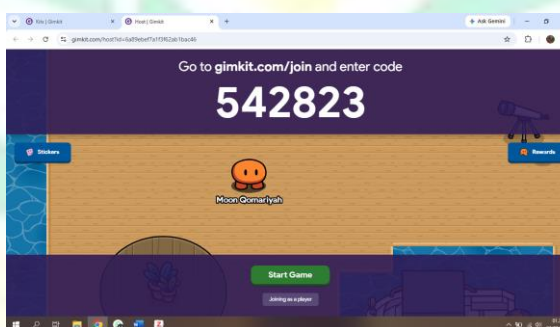
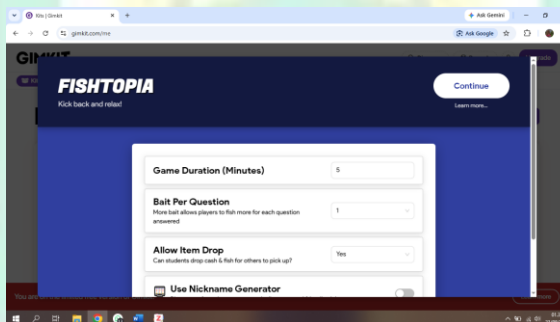
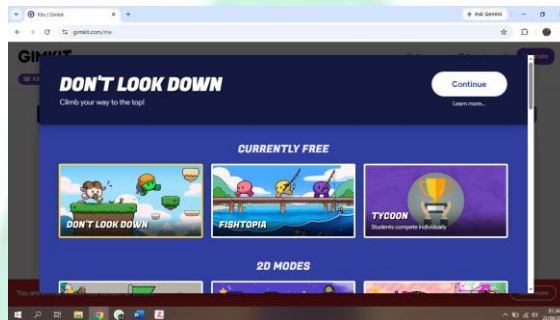
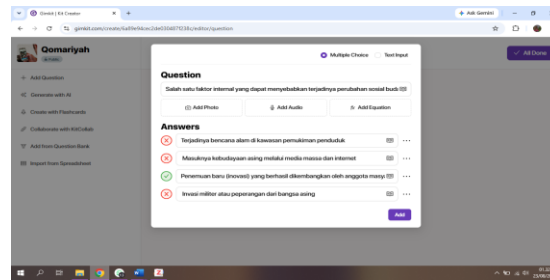
Hasil Uji N-Gain Kolaborasi

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
N-Gain Kolaborasi	1	Mean	56,04	4,169
	2	Mean	50,86	4,986

Hasil Uji N-Gain Partisipasi

Descriptives				
	Kelas		Statistic	Std. Error
N-Gain Partisipasi	1	Mean	61,95	3,557
	2	Mean	56,14	4,679

Lampiran 5 Media Gimkit



Lampiran 6 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI PONOROGO

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat : Kampus 1: Jl. Pramuka 156 Ronowijayan, Siman, Ponorogo 63471

Kampus 2: Jl. Puspita Jaya, Pintu, Jonangan, Ponorogo 63492

Website: www.tarbiyah.uinponorogo.ac.id email: tarbiyah@uinponorogo.ac.id

Nomor : 1101 /Un.34.2/PP.00.9/02/2026

Ponorogo, 24 Februari 2026

Lampiran : 1 (Satu) Eksemplar Proposal

Perihal : PERMOHONAN IZIN UNTUK
PENELITIAN INDIVIDUAL

Kepada Yth.

Kepala SMP N 3 PONOROGO

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini :

N a m a : QOMARIYAH

N I M : 208220074

Semester : VIII (Delapan)

Tahun Akademik : 2025/2026

Fakultas/

Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi, perlu mengadakan penelitian secara individual:

Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GIMKIT TERHADAP
KOLABORASI DAN PARTISIPASI SISWA KELAS IX DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP N 3 PONOROGO

Lokasi : SMP N 3 PONOROGO

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kami mohon dengan hormat kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin dan petunjuk / pengarahan guna kepentingan penelitian dimaksud. Demikian dan atas perkenan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik &



Prof. Dr. H. Muhammad Thoyib, M.Pd.

Lampiran 7 Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PONOROGO
Jalan MT. Haryono Gg. IV No. 28 Ponorogo, Jawa Timur 63412
Telepon 0352-483540
Laman smpn3ponorogo.sch.id, Pos-el smpn3_ponorogo@yahoo.co.id



Ponorogo 25 Februari 2026

Nomor : 400.3.12.1/KH/ 072 /405.07.3.03/2026
Sifat : Penting
Lampiran : -
Parihal : **Pemberian Ijin**

Kepada
Yth. Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kelembagaan
Universitas Islam Negeri Kiai Ageng
Muhammad Besari Ponorogo Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Di
Tempat

Dengan hormat
Memperhatikan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam
Negeri Ponorogo nomor : 1101/Un.34.2/PP.00.9/02/2026 tanggal 24 Februari 2026
perihal : Permohonan Izin Penelitian Individual, maka dengan ini kami tidak berkeberatan
dan memberi ijin Kepada :

Nama : QOMARIYAH
NIM : 208220074
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik : 2025/2026
Fakultas/Jurusan : Tarbiyatul dan Ilmu Keguruan / Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat : Kampus 1: Jl. Pramuka 156 Ronowijayan, Siman, Ponorogo 63471
Kampus 2: Jl. Puspita Jaya, Pintu, Jenangan, Ponorogo 63492
Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Kolaborasi dan
Partisipasi Siswa Kelas IX Dalam Pembelajaran IPS di SMPN 3
Ponorogo.

yang akan dilaksanakan :
Waktu : Februari – April 2026
Objek/ Subjek : Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Ponorogo.
Demikian atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Kepala SMPN 3 Ponorogo

H. Sunardi Maeruri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19700607 199903 1 007

Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian



RIWAYAH HIDUP



Qomariyah dilahirkan pada tanggal 05 September 2004, di Tegalombo Pacitan. Anak kedua dari pasangan bapak Misno dan ibu Suratin. Pendidikan dimulai dari RA Perwanida Kasihan dan diselesaikan pada tahun 2010. Pendidikan berikutnya Sekolah Dasar yang ditempuh di SD Negeri IV Pucangombo dan lulus pada tahun 2016. Pendidikan selanjutnya Madrasah Tsanawiyah yang dilaksanakan di MTs YP. KH. Syamsuddin Durisawo Ponorogo dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan selanjutnya Madrasah Aliyah ditempuh di MA YP. KH. Syamsuddin Durisawo Ponorogo dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun yang sama melanjutkan studi ke jenjang Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo dan mengambil jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.