



## EFEKTIVITAS GIMKIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MEMBACA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI SMA

Putri Claras Ratna Sari<sup>1</sup>, Dian Permatasari Kusuma Dayu<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[putri.22060@mhs.unesa.ac.id](mailto:putri.22060@mhs.unesa.ac.id)

<sup>2</sup> Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya,  
[diandayu@unesa.ac.id](mailto:diandayu@unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar bahasa asing, termasuk bahasa Jerman di tingkat SMA. Salah satu media pembelajaran digital yang banyak digunakan adalah Gimkit, yaitu aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang menawarkan latihan variatif, umpan balik langsung, serta tingkat personalisasi tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan Gimkit dalam meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa kelas XI di SMAN 22 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode quasi eksperimen dengan design nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media permainan Gimkit dan kelas kontrol yang menggunakan media audio visual (YouTube). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket motivasi belajar pada pretest dan posttest, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji statistik uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  serta rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan Gimkit efektif untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Jerman siswa.

**Kata Kunci:** Gimkit, Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar.

### ABSTRACT

The development of digital technology has encouraged the use of interactive learning media in foreign language education, including German language learning at the senior high school level. One of the digital learning media frequently used is Gimkit, a gamification-based learning application that provides various exercises, immediate feedback, and a high level of personalization. This study aimed to examine the effectiveness of Gimkit in improving students' motivation to learn German reading skills among eleventh-grade students at SMAN 22 Surabaya. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants consisted of two classes: an experimental class that used Gimkit and a control class that used audio-visual media (YouTube). The research instruments included learning motivation questionnaires administered during the pretest and posttest, observation sheets, and documentation. The results revealed a significant difference in learning motivation between the experimental and

control groups. This finding was supported by the independent samples t-test, which produced a significance value of less than 0.05, as well as a higher mean posttest score in the experimental class. Based on these findings, it can be concluded that Gimkit is an effective digital learning medium for improving students' motivation to learn German reading skills.

**Key Words:** *Gimkit, Digital Learning Media, Learning Motivation.*

### AUSZUG

Die Entwicklung digitaler Technologien fördert den Einsatz interaktiver Lernmedien im Fremdsprachenunterricht, insbesondere im Deutschunterricht an weiterführenden Schulen. Ein häufig verwendetes digitales Lernmedium ist Gimkit, eine spielbasierte Lernanwendung mit vielfältigen Übungsformen, direktem Feedback und einem hohen Grad an Individualisierung. Ziel dieser Studie war es, die Wirksamkeit des Einsatzes von Gimkit zur Förderung der Lesemotivation im Deutschunterricht bei Schülerinnen und Schülern der 11. Klasse der SMAN 22 Surabaya zu untersuchen. Die Untersuchung wurde mit einem quantitativen Ansatz und einem quasi-experimentellen Forschungsdesign in Form einer nicht äquivalenten Kontrollgruppe durchgeführt. An der Studie nahmen zwei Klassen teil, nämlich eine Experimentalgruppe mit dem Lernmedium Gimkit und eine Kontrollgruppe mit audiovisuellen Medien (YouTube). Als Forschungsinstrumente wurden Fragebögen zur Lernmotivation für den Pretest und Posttest, Beobachtungsbögen sowie Dokumentationen eingesetzt. Die Ergebnisse zeigen, dass ein signifikanter Unterschied in der Lernmotivation zwischen der Experimental- und der Kontrollgruppe besteht. Dies wurde durch die Ergebnisse des t-Tests mit einem Signifikanzwert von unter 0,05 sowie durch einen höheren durchschnittlichen Posttest-Wert der Experimentalgruppe nachgewiesen. Daraus kann geschlossen werden, dass Gimkit ein wirksames digitales Lernmedium zur Steigerung der Lesemotivation im Deutschunterricht ist.

**Shlüsselwörter:** Gimkit, Digitale Lernmedien, Lernmotivation

### PENDAHULUAN

Bahasa merupakan suatu aspek penting dalam proses komunikasi, melalui bahasa manusia dapat berinteraksi, menyampaikan informasi, serta saling berbagi kebutuhan yang diperlukan dalam kehidupan bersosialnya. Oleh karena itu, pada era globalisasi saat ini penguasaan bahasa asing sangatlah penting, salah satunya adalah bahasa Jerman. Dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai demi keberhasilan proses belajar bahasa Jerman siswa, yaitu keterampilan menulis (Schreiben), keterampilan membaca (Lesen), keterampilan berbicara (Sprechen) dan keterampilan menyimak (Hören) (Wahyuningtias & Santoso, 2024).

Keterampilan berbahasa juga terdiri dari keterampilan produktif dan reseptif, dimana keterampilan menulis dan berbicara termasuk pada keterampilan produktif sedangkan keterampilan membaca dan menyimak termasuk pada keterampilan reseptif. Menurut (Feriansyah & Titaley, 2025) Kemampuan membaca merupakan salah satu aspek esensial dalam memahami suatu bahasa secara mendalam, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman. oleh karena itu, penguasaan keterampilan membaca menjadi kemampuan utama yang harus dicapai agar siswa mampu memahami dan memkanai isi teks yang dibaca secara tepat. Pentingnya keterampilan membaca tidak hanya berkaitan dengan informasi tertulis, tetapi juga sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan. Sejalan dengan hal tersebut, Sunati (2024) menyatakan bahwa membaca merupakan syarat mutlak untuk memasuki

majelis ilmu. Melalui kegiatan membaca, seseorang dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan, informasi baru, serta pencerahan terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi.

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing, keterampilan membaca tidak hanya terbatas pada kemampuan mengenali simbol, kata atau kalimat, melainkan mencakup kemampuan memperkaya kosakata, memahami struktur bahasa, menafsirkan makna kalimat, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik secara tulisan maupun lisan (Mustakim & Samsul, 2022). Oleh karena itu, keterampilan membaca menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Jerman di tingkat SMA. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Nurwijaya & Rijal, 2025) yang mengatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman teks bahasa Jerman berperan penting dalam membantu siswa memahami makna maupun informasi yang terkandung dalam suatu bacaan. Keterampilan tersebut menjadi salah satu indikator keberhasilan siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman karena berkaitan langsung dengan proses memahami makna suatu bacaan secara menyeluruh.

Namun, pada praktiknya, dalam pembelajaran bahasa Jerman di sekolah kemampuan membaca pemahaman siswa masih belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran membaca bahasa Jerman yang kurang inovatif. Menurut (Jaudin dkk., 2021) keterbatasan sarana serta media pembelajaran yang tersedia di sekolah turut menghambat guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung menggunakan media berbasis audio visual seperti YouTube yang masih menitikberatkan pembelajaran pada guru, sehingga siswa tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Akibatnya, muncul rasa bosan dan kurangnya rasa percaya diri, yang menjadi indikasi rendahnya motivasi belajar membaca siswa (Afkarina & Fh, 2025).

Rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor kemampuan berbahasa, melainkan bisa dipengaruhi oleh kondisi psikologis siswa selama proses pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar. Menurut (Yogi Fernando dkk., 2024) motivasi belajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar cenderung mudah mengikuti suatu pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang tinggi, sedangkan siswa yang bermotivasi rendah dalam belajar cenderung merasa kesulitan untuk mengikuti pelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nidawati, 2024) yang mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar interaktif, menarik, dan menitikberatkan pada siswa agar motivasi belajar dapat meningkat secara optimal. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terlihat dalam pembelajaran bahasa Jerman di SMAN 22 Surabaya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMAN 22 Surabaya khususnya di kelas XI, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jerman. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Jerman dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu; (1) kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman, yang menjadi salah satu faktor utama rendahnya motivasi belajar. Hal

ini sejalan dengan pendapat (Nurjanah & Alani, 2025) yang mengatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar rendah baik secara intristik maupun ekstristik, cenderung tidak memiliki dorongan belajar yang kuat dan bersikap pasif selama proses pembelajaran. (2) penggunaan media ajar yang kurang interaktif, pada pembelajaran bahasa Jerman di sekolah penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual seperti YouTube yang masih dominan digunakan guru sehingga hal tersebut membatasi keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Asari dkk., 2021) yang mengatakan bahwa media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan menitikberatkan pada keaktifan siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran GBL (*game based learning*). Menurut (Dayu dkk., 2024) *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan media permainan online sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui penerapan ini siswa dapat lebih termotivasi, terlibat secara lebih aktif, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, mengacu pada permasalahan di atas diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang bersifat lebih modern dan adaptif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media permainan edukatif 'Gimkit'.

Media permainan Gimkit adalah *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi (*game based learning*) yang dapat dijadikan alternatif sebagai alat bantu dalam meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa yang rendah. Aplikasi ini menggabungkan unsur kompetisi, tantangan, skor, hadiah, dan papan peringkat dalam proses pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Gimkit dapat diakses oleh guru dan siswa menggunakan smartphone, laptop atau komputer melalui laman <https://www.Gimkit.com/>. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Aina Mutmainnah dkk., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Gimkit terbukti tidak hanya memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan melalui penerapan unsur kompetisi dan penghargaan. hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil uji statistik antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan motivasi belajar yang signifikan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan Gimkit terhadap motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa kelas XI di SMAN 22 Surabaya. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antar siswa yang belajar menggunakan media permainan Gimkit dan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen atau eksperimen semu. Metode ini dipilih karena penelitian dilakukan pada kelas yang sudah terbentuk, bukan kelas buatan. Sehingga peneliti tidak dapat melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh dalam penentuan kelompok penelitian. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group*

*Design*, yaitu salah satu bentuk quasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang di berikan *pretest* dan *posttest*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan media permainan Gimkit dalam proses pembelajaran, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan media pembelajaran Audio Visual (YouTube) dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 22 kota Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran bahasa Jerman. Yaitu kelas XI-9 yang berjumlah 35 siswa, kelas XI-8 yang berjumlah 33 siswa, kelas XI-10 yang berjumlah 36 siswa. Sehingga total populasi dari kelas XI yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jerman berjumlah 104 siswa. Sedangkan sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih menggunakan teknik *Cluster Sampling*, yaitu kelas XI-9 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media permainan Gimkit, dan kelas XI-8 sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket motivasi belajar, lembar observasi, dan dokumentasi. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan beberapa aspek yaitu, efikasi diri, minat terhadap pembelajaran, dan ketekunan dalam belajar.

Penggunaan indikator motivasi belajar dalam penelitian ini, berfungsi untuk meninjau peningkatan motivasi pada siswa. Pada aspek efikasi diri, penggunaan media permainan Gimkit berfungsi untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam menjawab soal secara mandiri disertai umpan balik secara langsung. Kondisi tersebut membantu siswa mengetahui kemampuan yang dimiliki sehingga rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran meningkat. Pada aspek minat belajar, suasana pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan hal tersebut berfungsi untuk mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran membaca bahasa Jerman. Unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan yang terdapat pada Gimkit membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Sementara itu, pada aspek ketekunan belajar, siswa terlihat lebih bersemangat menyelesaikan setiap soal hingga permainan berakhir. Hal ini berfungsi untuk mengetahui bahwa penggunaan media permainan Gimkit mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, angket tersebut diberikan kepada kedua kelompok penelitian pada sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) guna mengetahui perubahan motivasi belajar siswa. Sedangkan lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, lalu dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam melengkapi penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan secara sistematis. Tahap pertama adalah pemberian pretest berupa angket motivasi belajar kepada kedua kelas penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan Gimkit pada kelas eksperimen dan menggunakan media berbasis audio visual YouTube pada kelas kontrol. Tahap ketiga adalah pemberian posttest berupa angket motivasi belajar kepada kedua kelas setelah perlakuan selesai diberikan.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan bantuan program IBM SPSS 26. Analisis data diawali dengan analisis statistik deskriptif guna mengetahui nilai minimum, maksimum, mean, median, dan distribusi data motivasi belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji

homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Setelah memenuhi syarat keduanya, data dianalisis menggunakan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan.

Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig) dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok penelitian. Dengan demikian, penggunaan media permainan Gimkit dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan Gimkit terhadap motivasi belajar membaca bahasa Jerman, serta untuk mengetahui perbedaan penggunaan media permainan Gimkit dengan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube) terhadap motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa kelas XI di SMAN 22 Surabaya. Untuk mencapai tujuan tersebut, peningkatan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa diketahui berdasarkan pengisian kuisioner (angket) yang diberikan kepada siswa pada saat pretest dan posttest pada kedua kelas. Adapun, subjek penelitian dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh perbandingan yang jelas terkait pengaruh masing-masing media pembelajaran yang digunakan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian kualitas instrumen penelitian melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen angket motivasi belajar yang digunakan mampu mengukur variabel penelitian secara tepat, akurat, dan konsisten sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya sebagai dasar dalam analisis penelitian. Adapun data hasil uji validitas instrumen disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

<b>Keterangan</b>	<b>Jumlah</b>
Jumlah butir pertanyaan	20
Butir valid	15
Butir tidak valid	5
Nilai r tabel	0,334

Berdasarkan tabel hasil uji validitas diatas, dapat diketahui bahwa dari total 20 butir pertanyaan yang diuji, sebanyak 15 butir pertanyaan dinyatakan valid, sedangkan 5 butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Kevalidan butir pertanyaan tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang memenuhi kriteria pengujian, yaitu lebih kecil dari 0.05, serta nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel untuk 35 siswa, yaitu sebesar 0.334.

Setelah instrumen dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Dengan hasil uji validitas instrumen yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.949	15

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas diatas, diperoleh nilai cronbachs alpa sebesar .949 yaitu lebih besar dari nilai 60. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik atau reliabel. Dengan demikian, angket motivasi belajar yang digunakan dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data pada penelitian ini.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik sehingga hasil analisis yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Adapun data hasil uji normalitas instrumen disajikan seperti dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	PretestKontrol	.104	33	.200*
	PosttestKontrol	.114	33	.200*
	PretestEks	.082	35	.200*
	PosttestEks	.107	35	.200*

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diatas, diperoleh nilai sig dari kedua variable berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov sebesar 0,200, yaitu lebih besar dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal. Adapun tahap berikutnya dalam uji prasyarat analisis adalah melakukan uji homogenitas.

Pengujian homogenitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji Levene (levene test) dengan bantuan program IBM SPSS versi 26. Dengan hasil data yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	3.388	1	66	.070
	Based on Median	1.924	1	66	.170
	Based on Median and with adjusted df	1.924	1	58.601	.171
	Based on trimmed mean	2.707	1	66	.105

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene's Test diatas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,070 Nilai tersebut > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antar kelompok penelitian bersifat homogen.

Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan program IBM SPSS versi 26 untuk mengetahui tingkat efektivitas serta perbedaan hasil yang diperoleh antara kedua kelompok penelitian.

**a. Efektivitas penggunaan media permainan Gimkit terhadap motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa kelas XI**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan melalui uji statistik, diperoleh temuan bahwa penggunaan media permainan Gimkit berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji independent sample t test yang taraf signifikannya < 0,05, dengan hasil data yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil uji t

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	
Nilai	Equal variances assumed	3.388	.070	-2.449	66	.017	-7.166	2.926	-	-1.324
	Equal variances not assumed			-2.426	58.098	.018	-7.166	2.954	-	-1.254

Berdasarkan hasil uji independent sample t test di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2 – tailed) sebesar 0,017 nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan Gimkit terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Jerman siswa.

Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa karakteristik media permainan Gimkit yang mengintegrasikan unsur gamifikasi, seperti pemberian poin, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Fitur-fitur yang disediakan mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, menumbuhkan sifat kompetitif yang sehat dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga motivasi belajarnya dapat meningkat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Nila Rohmania Afwani dkk., 2025) yang mengatakan bahwa media permainan Gimkit merupakan media pembelajaran online yang menggabungkan konsep gamifikasi ke dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa.

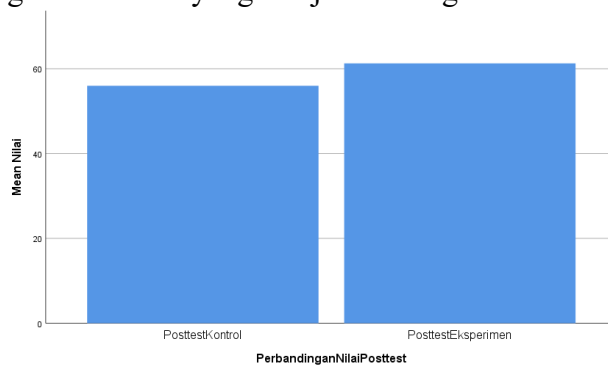
Temuan penelitian ini juga memperkuat konsep gamifikasi *Game Based Learning* (GBL) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang dikemas

dalam bentuk permainan mampu meningkatkan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuliarti dkk., 2024) yang mengatakan bahwa penerapan GBL dalam pembelajaran diyakini mampu menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan GBL, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang menantang, interaktif, dan menyenangkan (Karimah dkk., 2025).

Karakteristik tersebut terlihat selama penerapan media permainan Gimkit, di mana siswa aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan skor yang diperoleh, serta berusaha meningkatkan peringkat pada setiap putaran permainan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam penerapan GBL mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang menitikberatkan pada guru.

Hal tersebut menunjukan bahwa penerapan media pembelajaran Gimkit tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Dengan demikian proses belajar tidak lagi bersifat pasif dan menitik beratkan pada guru.

Untuk memperkuat hasil uji hipotesis tersebut, data diperkuat oleh hasil analisis statistik deskriptif yang memberikan gambaran mengenai perbedaan tingkat motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, menunjukkan nilai rata-rata (mean) posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu sebesar 61,26 pada kelas eksperimen dan 55,97 pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan diagram perbandingan nilai posttest di atas, terlihat bahwa nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 61,62, sedangkan nilai rata-rata (mean) pada kelas kontrol sebesar 55,97, sehingga diperoleh selisih dari kedua kelas tersebut sebesar 5,29 atau jika disajikan dengan persentase sebesar 9,45%. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mendapat perlakuan media permainan Gimkit pada proses belajarnya memiliki tingkat motivasi belajar membaca bahasa Jerman yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube).

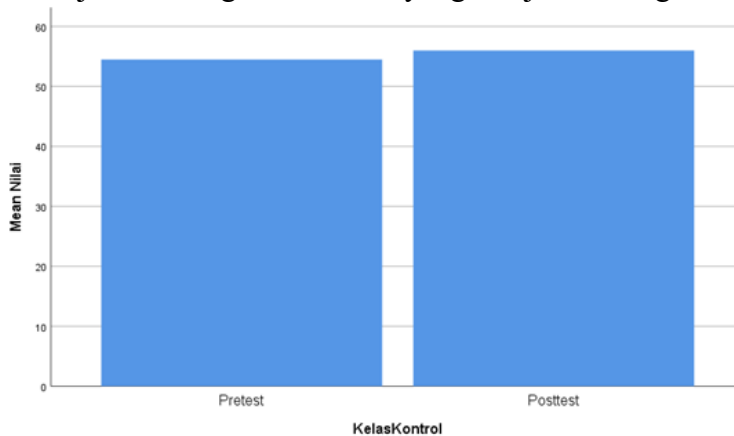
Meskipun peningkatan tersebut termasuk dalam kategori rendah, hasil ini tetap menunjukkan bahwa penerapan media permainan Gimkit mampu memberi

pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. keterlibatan aktif siswa yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berdampak pada meningkatnya motivasi belajar membaca bahasa Jerman.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji statistik yang diperoleh dapat memperkuat hasil uji hipotesis yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu bahwa penggunaan media permainan Gimkit dapat dinyatakan lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa dibandingkan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube).

**b. Perbedaan penggunaan media permainan Gimkit dengan media pembelajaran berbasis audio visual terhadap motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa.**

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, Pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube) diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 55.48 dan posttest sebesar 55.97. hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang disajikan sebagai berikut.

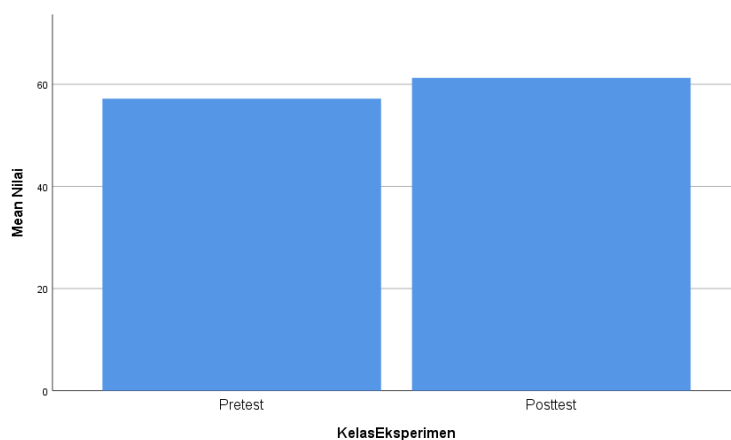


Gambar 2. Perbandingan pretest posttest kelas kontrol

Berdasarkan diagram batang di atas, nilai rata-rata (mean) motivasi belajar pada kelas kontrol hanya mengalami peningkatan dari 55,48 pada saat pretest menjadi 55,97 pada saat posttest, dengan persentase peningkatan sebesar 0,88%. Presentase tersebut menunjukkan bahwa peningkatan dikategorikan sebagai peningkatan yang sangat rendah. Hal tersebut menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube) belum mampu meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman secara optimal. Rendahnya peningkatan tersebut diduga karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (pembelajaran satu arah), dimana siswa lebih banyak menerima informasi melalui tayangan video tanpa adanya interaksi maupun keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, kesempatan siswa untuk berpartisipasi, dan berkompetisi menjadi terbatas, sehingga motivasi belajar yang muncul sangat rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aina Mutmainnah dkk., 2025) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat berdampak negatif terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara itu, berbeda pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan Gimkit, diperoleh nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 57.20, dan

posttest sebesar 61.26. hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang disajikan sebagai berikut.



Gambar 3. Perbandingan pretest posttest kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram batang di atas, terjadi peningkatan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar dari hasil pretest sebesar 57.20, menjadi sebesar 61.26 pada hasil posttest. Dengan persentase peningkatan sebesar 7,10%. Meskipun peningkatan tersebut masih dalam kategori rendah, hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan Gimkit mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan unsur gamifikasi. Unsur-unsur gamifikasi yang terdapat di dalamnya lah yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, kompetitif dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bahasa Jerman.

Perbedaan peningkatan motivasi antara kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh yang berbeda terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube) cenderung hanya membantu penyampaian materi namun interaksi siswa dalam proses pembelajarannya sangat terbatas. Sebaliknya, media permainan Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi atau alat evaluasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif dan menitikberatkan pada siswa. Kondisi tersebut memungkinkan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir kegiatan.

Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi memiliki potensi yang lebih besar dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan media pembelajaran berbasis audio visual. Hal ini sejalan dengan pendapat (Aina Mutmainnah dkk., 2025) yang mengatakan bahwa penggunaan media permainan Gimkit mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penerapan unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media permainan Gimkit dan media pembelajaran berbasis audio visual, di mana media permainan Gimkit terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan beberapa penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis gamifikasi. Pada penelitian Aina Mutmainnah dkk. (2025) menunjukkan bahwa penerapan Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian Dayu dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa pendekatan Game Based Learning mampu meningkatkan keaktifan siswa karena peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Temuan pada penelitian ini menunjukkan hasil yang sejalan, yaitu siswa yang belajar menggunakan media permainan Gimkit memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan unsur gamifikasi secara konsisten memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa pada berbagai mata pelajaran maupun jenjang pendidikan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Gimkit berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa kelas XI di SMAN 22 Surabaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan Gimkit memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube). Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, serta didukung oleh nilai rata-rata (mean) posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan peningkatan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media permainan Gimkit dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual (YouTube). Meskipun peningkatan pada kelas eksperimen masih berada pada kategori rendah, hasil yang diperoleh tetap lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media permainan Gimkit yang mengintegrasikan unsur gamifikasi, mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga hal tersebut memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Jerman. Kehadiran unsur permainan seperti pemberian poin, tantangan, papan peringkat (*leaderboard*), serta umpan balik secara langsung mampu mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri, dan mempertahankan keterlibatan mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Hasil penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman. Dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis audio visual yang cenderung bersifat satu arah, media permainan Gimkit mampu menciptakan interaksi yang lebih aktif antara siswa dengan

materi pembelajaran maupun antarsiswa melalui aktivitas permainan yang kompetitif namun tetap edukatif. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, aktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, media permainan Gimkit dapat dinyatakan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran berbasis audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar membaca bahasa Jerman siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru bahasa Jerman dalam memilih media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti keterampilan menyimak, berbicara, dan menulis, dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, jenjang pendidikan yang berbeda, serta waktu perlakuan yang lebih panjang sehingga efektivitas penggunaan media permainan Gimkit dapat dikaji secara lebih komprehensif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afkarina, I., & Fh, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 60–67. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i2.2000>
- Aina Mutmainnah, Panjaitan, R. L., & Sujana, A. (2025). PENGARUH GIMKIT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI PERUBAHAN BUMI. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 175–186. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30866>
- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapратиwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *DedikasiMU : Journal of Community Service*, 3(4), 1139. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). *PENGEMBANGAN LATIHAN SOAL MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN MELALUI MEDIA ZEP QUIZ*. 14.
- Jaudin, S. H., Fitri, M., & Amir, M. (2021). Analisis Peran Guru dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Muhammadiyah Maumere. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 3(1), 12–33. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i1.854>
- Karimah, L., Windi Tri Antika, & Dany Miftah M. Nur. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(03), 107–113. <https://doi.org/10.70294/nb922n30>

- Mustakim, Y. Y., & Samsul, S. I. (n.d.). *ANALISIS PENERAPAN METODE SQ3R SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA JERMAN SISWA KELAS X SMA*.
- Nidawati. (2024). Penerapan Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 317–326. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i3.388>
- Nila Rohmania Afwani, Khotimatus Sholikhah, & Khoirotun Ni'mah. (2025). Evaluasi Kemampuan Siswa SMK NU 1 Karanggeneng dalam Memahami Materi PAI Berbasis Gamifikasi. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 7(8). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v7i8.7960>
- Nurjanah, S. F. N., & Alani, N. A. (2025). Analisis Faktor Penyebab Kurangnya Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 4(1), 13–25. <https://doi.org/10.58218/literasi.v4i1.1267>
- Nurwijaya, L. A., & Rijal, S. (n.d.). *Kemampuan Membaca Memahami Teks Bahasa Jerman*.
- Rahayu, S. D., Dayu, D. P. K., & Moeljaningsih, W. (2024). *PENERAPAN GAME BASED LEARNING EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR. 10*.
- Wahyuningtias, S. U., & Santoso, I. (2024). *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Sedayu melalui Aplikasi Duolingo*.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. *GERAM*, 12(2), 74–82. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.21000>