

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit terhadap Kemampuan Berpikir Historis Peserta Didik Kelas XI SMK Ibu Kartini Semarang

Naufal Maulana Fatah^{1*}, Hany Nurpratiwi²

^{1,2} Program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Indonesia

*Corresponding author: ¹fatahdemak123@students.unnes.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis permainan terhadap keterampilan berpikir historis siswa kelas XI. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keterampilan berpikir historis siswa yang masih cenderung berorientasi pada hafalan dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam menganalisis peristiwa sejarah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui desain kelompok kontrol nonekuivalen. Sampel penelitian terdiri dari 43 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen sebanyak 21 siswa dan kelas kontrol sebanyak 22 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media Gimkit berbasis permainan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran berbantuan media PowerPoint. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir historis menggunakan instrumen pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji statistik deskriptif, perhitungan N-Gain, dan uji Independent Sample t-test dengan bantuan SPSS versi 21. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,7115 dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,3892 dalam kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung 20,518 > t tabel 2,019 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis permainan memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir historis siswa. Dengan demikian, Gimkit dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir historis siswa.

Kata Kunci: Gimkit, Media Pembelajaran Berbasis Permainan, Berpikir Historis, Pembelajaran Sejarah, Eksperimen Semu

Abstract: This study aims to analyze the effect of the use of game-based Gimkit learning media on the historical thinking skills of eleventh-grade students. The background of this study is based on the low historical thinking skills of students who still tend to be oriented towards memorization and lack of active student involvement in analyzing historical events. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 43 students divided into an experimental class of 21 students and a control class of 22 students. The experimental class received learning using game-based Gimkit media, while the control class received learning assisted by PowerPoint media. Data collection techniques were carried out through historical thinking ability tests using pretest and posttest instruments. Data analysis was carried out using descriptive statistical tests, N-Gain calculations, and Independent Sample t-tests with the help of SPSS version 21. The results showed that the average N-Gain of the experimental class was 0.7115 in the high category, while the control class obtained an average of 0.3892 in the medium category. The results of the hypothesis test showed a calculated t-value of 20.518 > t-table 2.019 with a significance value of 0.000 < 0.05, thus the alternative hypothesis was accepted. These findings indicate that the use of game-based Gimkit learning media has a positive and significant impact on improving students' historical thinking skills. Thus, Gimkit can be used as an alternative, innovative history learning medium to improve students' historical thinking skills.

Keywords: Gimkit, Game-Based Learning Media, Historical Thinking, History Learning, Quasi-Experiment

Pendahuluan

Pendidikan sejarah tidak hanya bertujuan mentransmisikan fakta dan kronologi peristiwa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik. Menurut Seixas dan Morton (2013), kemampuan tersebut mencakup *chronological thinking*, analisis hubungan sebab-akibat, interpretasi bukti sejarah, pemahaman kesinambungan dan perubahan, serta penyusunan narasi sejarah secara logis. Syahputra et al. (2024) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah

perlu membentuk kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif agar peserta didik mampu memahami keterkaitan masa lalu, masa kini, dan masa depan. Sejalan dengan tuntutan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada *higher order thinking skills* (HOTS), pembelajaran sejarah diarahkan untuk melatih peserta didik menganalisis sumber sejarah, mengevaluasi validitas informasi, menginterpretasikan berbagai perspektif historis, serta menyusun argumen berdasarkan bukti. Hasil penelitian Mat Norwani et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa *Game-Based Learning* berpotensi mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran sejarah.

Meskipun demikian, pembelajaran sejarah di berbagai sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Proses pembelajaran umumnya masih didominasi metode ceramah dan berpusat pada guru sehingga peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan memahami hubungan sebab-akibat peristiwa sejarah, menyusun kronologi secara logis, serta menafsirkan bukti sejarah yang kompleks (Saputra et al., 2025). Selain itu, mata pelajaran sejarah masih sering dipersepsikan membosankan karena pembelajaran berlangsung secara repetitif dan kurang melibatkan interaksi aktif peserta didik. Aoliyah (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sedangkan Nurpratiwi (2021) menegaskan pentingnya penyesuaian model pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan lingkungan belajar agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, *Game-Based Learning* mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menantang, dan menyenangkan. Nisa et al. (2025) melaporkan bahwa *Game-Based Learning* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan penguasaan konsep peserta didik. Salah satu media yang mendukung penerapan *Game-Based Learning* adalah Gimkit, yaitu platform pembelajaran digital yang memadukan sistem poin, tantangan, kompetisi, dan umpan balik secara *real-time*. Menurut Agustina et al. (2024), Gimkit mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa, terutama pada aspek pemahaman, aplikasi, dan analisis. Efektivitas *Game-Based Learning* juga dibuktikan oleh Pratiwi et al. (2025) yang menemukan peningkatan kemampuan berpikir historis lebih tinggi pada kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis permainan dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil tersebut diperkuat oleh kajian Martdana dan Atno (2025) yang menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan keterlibatan kognitif dan pemahaman konsep sejarah. Temuan serupa dilaporkan oleh Putri dan Sari (2025), Darmawan et al. (2023), serta Damayanti dan Zakaria

(2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit maupun media digital berbasis gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan berpikir tingkat tinggi, hasil belajar, serta pemahaman konsep sejarah.

Kajian mengenai penerapan *Game-Based Learning* dan media berbasis gamifikasi telah menunjukkan hasil yang positif, namun penelitian yang secara khusus menguji pengaruh Gimkit terhadap kemampuan berpikir historis siswa SMK masih terbatas. Penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik, sehingga pengaruh Gimkit terhadap kemampuan berpikir historis belum banyak dikaji secara spesifik. Keterbatasan tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Ariana dan Kher (2025) serta Fathiani (2025) menunjukkan adanya *research gap* yang perlu ditindaklanjuti. Di sisi lain, tuntutan pendidikan abad ke-21 mengharuskan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan pemecahan masalah. Chang et al. (2025) melaporkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* yang dirancang berdasarkan prinsip pedagogis mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk analisis dan refleksi historis, sedangkan Suprianto dan Yuliantri (2025) menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan peningkatan yang lebih signifikan terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh Gimkit terhadap kemampuan berpikir historis penting dilakukan untuk memperkaya bukti empiris dalam pengembangan pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan di SMK Ibu Kartini Semarang dengan tujuan mengidentifikasi kemampuan berpikir historis peserta didik sebelum dan sesudah penerapan Gimkit serta menganalisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian pendidikan sejarah, khususnya mengenai penerapan *Game-Based Learning* berbantuan Gimkit dalam mengembangkan kemampuan berpikir historis. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif bagi guru, memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik, serta menjadi referensi bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran sejarah berbasis teknologi dan gamifikasi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental *nonequivalent control group design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi, tetapi kedua kelompok sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan pengaruh perlakuan. Menurut Gopalan et al. (2020), Harris et al. (2006), dan Reichardt (2019), desain tersebut banyak digunakan dalam penelitian pendidikan

karena mampu menguji efektivitas suatu intervensi pada kondisi pembelajaran yang nyata serta memberikan bukti empiris mengenai hubungan sebab-akibat. Untuk meminimalkan ancaman terhadap validitas internal, penelitian ini memperhatikan kesetaraan karakteristik kedua kelompok, penggunaan instrumen yang valid dan reliabel, serta pengendalian variabel luar yang berpotensi memengaruhi hasil penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMK Ibu Kartini Semarang dengan subjek penelitian siswa kelas XI, yang terdiri atas 21 siswa kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan 22 siswa kelas XI-2 sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Campbell et al. (2020) dan Etikan (2016) menjelaskan bahwa teknik tersebut sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti memilih subjek yang memiliki karakteristik relatif seragam, seperti tingkat kelas, materi pembelajaran, dan guru pengampu, sehingga bias perlakuan dapat diminimalkan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi, sedangkan variabel terikatnya ialah kemampuan berpikir historis siswa. Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan pada konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kapp (2012) yang menyatakan bahwa gamifikasi memanfaatkan mekanisme permainan, seperti poin, level, *leaderboard*, dan umpan balik langsung untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penelitian Sánchez-Ibáñez dan Cimino (2023) serta Wang et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi intrinsik, dan hasil belajar. Sementara itu, kemampuan berpikir historis diukur berdasarkan indikator yang dikembangkan oleh Seixas dan Morton (2013), meliputi signifikansi sejarah, penggunaan bukti, analisis sebab-akibat, serta perubahan dan keberlanjutan. Kerangka tersebut didukung oleh Wineburg (2001) yang menekankan pentingnya kemampuan *sourcing*, *contextualization*, dan *corroboration* dalam menafsirkan sumber sejarah secara kritis dan reflektif.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes uraian dan lembar observasi. Tes uraian terdiri atas 11 butir soal yang telah disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir historis dan materi Kedatangan Bangsa Barat di Indonesia, kemudian diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan peserta didik. Menurut De La Paz et al. (2017), tes uraian efektif digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi karena mampu menggambarkan kemampuan analisis, argumentasi, dan penggunaan bukti sejarah secara lebih mendalam. Selain itu, lembar observasi digunakan untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran berbantuan Gimkit, meliputi keterlibatan siswa, pola interaksi, dinamika kompetisi, dan respons terhadap umpan balik selama proses pembelajaran. Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan

uji validitas dan reliabilitas. Menurut Sugiyono (2017), instrumen yang valid mampu mengukur aspek yang hendak diteliti secara tepat. Validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgment* untuk menguji validitas isi serta uji validitas empiris menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Yusup (2018) menjelaskan bahwa validitas empiris dilakukan dengan menguji hubungan antara skor setiap butir soal dan skor total sehingga butir yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan nilai $\geq 0,70$ sebagai indikator bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik (Yusup, 2018).

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data serta uji homogenitas untuk menguji kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent sample *t*-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir historis antara kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Selain itu, efektivitas penggunaan media pembelajaran Gimkit dianalisis menggunakan N-Gain, yaitu perhitungan peningkatan skor *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berpikir historis peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis dalam beberapa tahap. Tahap awal diawali dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal berpikir historis peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media Gimkit berbasis gamifikasi, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan kemampuan berpikir historis setelah perlakuan. Rangkaian prosedur tersebut diharapkan mampu memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Gimkit terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis siswa kelas XI di SMK Ibu Kartini Semarang.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum perangkat tes kemampuan berpikir historis dimanfaatkan untuk memperoleh data primer penelitian pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol, terlebih dahulu dilakukan pengujian secara empiris terhadap instrumen tersebut. Dalam studi ini, prosedur pengujian yang diterapkan meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil pengolahan uji validitas yang dilaksanakan kepada 23 responden dengan taraf signifikansi 5% disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Kriteria Soal	Butir Soal	Jumlah
Valid	1,2,4,5,7,8,9,10,11	9

Tidak Valid

3,6

2

Mengacu pada Tabel 1, pengujian validitas secara empiris melalui korelasi Product Moment mengindikasikan bahwa dari total 11 butir soal uraian yang telah diujikan, sebanyak 9 butir dinyatakan memenuhi kriteria validitas sehingga dapat dikategorikan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sebaliknya, dua butir soal dinyatakan tidak lolos dan kemudian dieliminasi dari instrumen karena tidak memenuhi ketentuan korelasi Product Moment. Penjelasan rinci mengenai hasil pengujian Product Moment pada setiap butir disajikan pada Tabel 2, yang menunjukkan bahwa sebelas soal memenuhi kriteria yang ditetapkan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 2. Hasil Uji Product Moment Tiap Butir Soal

Butir Soal	r_{hitung}	Sig. (2-tailed)	Status Validitas
P1	0,504	0,014	Valid
P2	0,621	0,002	Valid
P3	0,353	0,099	Tidak Valid
P4	0,629	0,001	Valid
P5	0,531	0,009	Valid
P6	0,399	0,059	Tidak Valid
P7	0,844	<0,001	Valid
P8	0,524	0,010	Valid
P9	0,566	0,005	Valid
P10	0,781	<0,001	Valid
P11	0,754	<0,001	Valid

Setelah didapatkan 9 soal valid selanjutnya, butir soal tersebut diujikan reliabilitasnya menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian pada Tabel 3 menunjukkan reliabilitas sebesar 0,832 lebih besar terhadap kriteria standar reliabilitas Yusup (2018) sebesar 0,7 sehingga instrumen tes berpikir historis dinyatakan konsisten dan sangat layak dipakai sebagai alat ukur penelitian.

Tabel 3. Test Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of items
0.832	9

Butir soal yang valid dan reliabel selanjutnya peneliti melakukan penelitian dengan menguji kemampuan awal dan akhir siswa menggunakan instrumen yang sebelumnya telah diujikan. Hasil penelitian kemudian dianalisis dan diinterpretasikan secara khusus dan empiris diarahkan untuk menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan pada penelitian ini. Sebagai gambaran awal sebelum pemaparan pengujian lebih lanjut, berikut ini deskripsi umum data yang memuat perbandingan nilai rata-rata skor pretest dan posttest pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol. Ringkasan data capaian peserta didik tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Data Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Historis

Kelas	N	Mean Pretest	Mean Posttest
Eksperimen	21	40,19	82,71
Kontrol	22	40,14	63,36

Berdasarkan Tabel 4, terlihat gambaran umum bahwa kedua kelas mengawali pembelajaran dengan kemampuan awal yang relatif sama, dengan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 40,19 dan kelas kontrol sebesar 40,14. Kenaikan rerata skor posttest tercatat pada kelas eksperimen hingga mencapai 82,71, sementara peningkatan pada kelas kontrol berada pada angka 63,36 setelah perlakuan dilaksanakan. Tiga komponen utama dijadikan pusat pemaparan hasil penelitian ini secara terstruktur, dimulai dari kondisi kemampuan berpikir historis peserta didik sebelum penerapan media Gimkit, dilanjutkan dengan keadaan setelah penggunaan media tersebut, serta diakhiri dengan penelaahan pengaruh media pembelajaran Gimkit terhadap kemampuan berpikir historis. Sebelum ketiga aspek tersebut dijelaskan lebih lanjut, terlebih dahulu disajikan hasil uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan homogenitas sebagai dasar penentuan teknik statistik.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Fungsi penilaian terhadap distribusi skor awal dan akhir peserta didik pada kelompok perlakuan dan pembandingan diuraikan melalui uji normalitas, sehingga kondisi sebaran nilai pretest dan post-test dapat dikenali secara tepat. Jumlah subjek yang terlibat terdiri atas 21 peserta didik pada kelas eksperimen serta 22 peserta didik pada kelas kontrol. Mengingat keseluruhan data berjumlah kurang dari 50, dasar pengujian normalitas ditetapkan menggunakan perhitungan Shapiro-Wilk. Hasil rekapitulasi uji normalitas untuk seluruh data penelitian ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data

Jenis Data	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Pretest	Eksperimen	0.972	21	0.771
	Kontrol	0.971	22	0.725
Posttest	Eksperimen	0.950	21	0.335
	Kontrol	0.964	22	0.573
N-Gain	Eksperimen	0.977	21	0.879
	Kontrol	0.951	22	0.333

Tabel 5 menunjukkan pengujian normalitas melalui model Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,771 untuk kelas eksperimen dan 0,725 untuk kelas kontrol. Pada data pos-test, diperoleh nilai signifikansi 0,335 pada kelas eksperimen serta 0,573 pada kelas kontrol. Adapun hasil uji normalitas terhadap data N-Gain menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,879 pada kelas eksperimen dan 0,333 pada kelas kontrol. Seluruh nilai signifikansi dari enam kelompok data tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05, sehingga distribusi capaian peserta didik pada kedua kelas dapat dinyatakan normal.

Uji Homogenitas

Setelah asumsi normalitas terpenuhi, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas data. Verifikasi keseragaman ragam antar dua himpunan data yang merepresentasikan kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi fokus utama pada tahap ini, sehingga dapat dipastikan bahwa keduanya memiliki varians yang setara atau bersifat homogen. Metode yang diterapkan untuk menilai homogenitas tersebut ialah Levene's Test dengan acuan perhitungan berbasis nilai rata-rata (Based on Mean). Ringkasan hasil pengolahan uji homogenitas selanjutnya disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Homogenitas Data

Jenis Data	Indikator	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	0.024	1	41	0.877
	Based on Median	0.035	1	41	0.852
	Based on Median and with adjusted df	0.035	1	40	0.852
	Based on trimmed mean	0.025	1	41	0.875
Posttest	Based on Mean	1.872	1	41	0.179
	Based on Median	1.413	1	41	0.241
	Based on Median and with adjusted df	1.413	1	38	0.242
	Based on trimmed mean	1.813	1	41	0.186
N-Gain	Based on Mean	0.026	1	41	0.873
	Based on Median	0.048	1	41	0.828
	Based on Median and with adjusted df	0.048	1	40	0.828
	Based on trimmed mean	0.026	1	41	0.872

Berdasarkan informasi yang tersaji pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi dari uji Levene's Test untuk data pretest sebesar 0,877, sedangkan untuk data posttest tercatat sebesar 0,179, dan pada data N-Gain mencapai 0,873. Seluruh nilai signifikansi tersebut melampaui batas kriteria pengujian yang ditetapkan, yaitu lebih dari 0,05. Kondisi ini menunjukkan bahwa keseragaman varians pada kedua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, telah terpenuhi.

Hasil pengujian normalitas dan homogenitas yang tersaji pada Tabel 5 dan Tabel 6, kondisi seluruh data penelitian meliputi hasil pretest, posttest, serta skor N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol telah memenuhi distribusi normal serta menunjukkan keseragaman varians. Kelayakan syarat analitis tersebut menandakan bahwa data dapat diproses lebih lanjut melalui teknik statistik parametrik. Dengan demikian, analisis lanjutan untuk menjawab ketiga rumusan masalah sekaligus menguji hipotesis penelitian dilakukan menggunakan uji T-test. Uraian rinci mengenai gambaran kemampuan peserta didik serta hasil pengujian hipotesis disajikan secara sistematis pada bagian sub Hasil Temuan Penelitian.

Hasil Temuan Penelitian

Kemampuan Berpikir Historis Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media Gimkit

Tingkat awal kemampuan berpikir historis peserta didik sebelum perlakuan diberikan diidentifikasi melalui pengolahan deskriptif terhadap skor pretest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil pengukuran tersebut dijadikan dasar penilaian untuk memastikan kesetaraan relatif kemampuan pemahaman di antara kedua kelompok sebelum penggunaan media pembelajaran dilaksanakan. Ringkasan statistik deskriptif mengenai kemampuan awal peserta didik disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Kesetaraan Awal Peserta Didik

Jenis Data	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Eksperimen	21	40.19	4.966	1.084
	Kontrol	22	40.14	4.853	1.035

Hasil pengolahan statistik deskriptif yang tersaji pada Tabel 7 menunjukkan nilai rerata capaian pretest pada kelas eksperimen sebesar 40,19 dengan standar deviasi 4,966. Perolehan yang hampir serupa juga muncul pada kelas kontrol, dengan rata-rata pretest 40,14 serta standar deviasi 4,853. Kesetaraan nilai tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok berada pada tingkat yang sebanding sebelum perlakuan diterapkan pada kelas eksperimen. Verifikasi lebih lanjut dilakukan melalui uji beda Independent Sample T-Test terhadap skor pretest guna memastikan tidak terdapat perbedaan awal yang signifikan antara kedua kelompok. Ringkasan hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Kesetaraan Awal *Independent Sample T-Test*

Jenis Data	Indikator	Levene's Test for Equality of Variance	t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variance assumed	0.024	0.877	0.036	41	0.971
	Equal variance not assumed			0.036	40.796	0.971

Perbandingan hasil uji pada Tabel 8 menunjukkan bahwa nilai koefisien t hitung tercatat sebesar 0,036 dengan derajat kebebasan (df) 41. Acuan pembandingan berupa t tabel pada tingkat signifikansi 5% berada pada angka 2,019. Kondisi t hitung yang lebih kecil daripada t tabel ($0,036 < 2,019$), disertai nilai Sig. 2 Tailed sebesar 0,971 yang melampaui batas 0,05, mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditegaskan bahwa kemampuan awal berpikir historis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang setara sebelum intervensi dilaksanakan.

Kemampuan Berpikir Historis Peserta Didik Setelah Penggunaan Media Gimkit

Setelah serangkaian intervensi pembelajaran dilaksanakan, di akhir pertemuan peneliti kembali mengukur kemampuan berpikir historis peserta didik melalui instrumen posttest. Pada

tahap ini, peserta didik pada kelas eksperimen telah menerima pengalaman penuh pembelajaran menggunakan media Gimkit berbasis *game*, sedangkan kelas kontrol mengikuti tahapan pembelajaran dengan media PowerPoint. Perbandingan hasil capaian akhir dari kedua kelas tersebut disajikan pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Kemampuan Akhir Peserta Didik

Jenis Data	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest	Eksperimen	21	82.71	3.703	0.808
	Kontrol	22	63.36	4.855	1.035

Perubahan capaian kemampuan peserta didik yang sangat mencolok setelah intervensi diberikan pada kelas eksperimen disajikan pada Tabel 9. Kenaikan rerata pada kelas eksperimen tercatat signifikan, yaitu menjadi 82,71 dari nilai awal 40,19, dengan standar deviasi sebesar 3,703. Sementara itu, peningkatan juga terjadi pada kelas kontrol, namun rerata akhirnya hanya mencapai 63,36 dari sebelumnya 40,14, dengan standar deviasi sebesar 4,855. Perbedaan hasil tersebut mengisyaratkan bahwa penerapan intervensi di kelas eksperimen melalui media Gimkit memberikan dampak yang lebih kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis peserta didik dibandingkan penggunaan media PowerPoint pada kelas kontrol. Untuk memastikan adanya perbedaan kemampuan akhir yang signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan, dilakukan pengujian lanjutan menggunakan uji Independent Sample T-test, dengan hasil yang ditampilkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Kemampuan Akhir *Independent Sample T-Test*

Jenis Data	Indikator	Levene's Test for Equality of Variance	t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Equal variance assumed	1.872	0.179	14.642	41	0.000
	Equal variance not assumed			14.735	39.134	0.000

Nilai t hitung sebesar 14,642 diperoleh sebagaimana tercantum pada Tabel 10, kemudian dilakukan perbandingan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 41, yang menunjukkan angka 2,019. Berdasarkan ketentuan pengujian hipotesis, kondisi t hitung yang lebih besar daripada t tabel ($14,642 > 2,019$) serta nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut mengindikasikan secara jelas adanya variasi kemampuan berpikir historis peserta didik setelah penerapan media Gimkit berbasis *game* dibandingkan dengan pembelajaran tanpa penggunaan media Gimkit. Rata-rata hasil pada kelas eksperimen yang berada pada tingkat lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol memperkuat simpulan bahwa pemanfaatan media Gimkit memberikan pengaruh positif terhadap capaian akhir kemampuan berpikir historis siswa.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Kemampuan Berpikir Historis

Setelah mengetahui adanya perbedaan kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta didik pada masing-masing kelas, langkah selanjutnya adalah analisis lanjutan untuk membuktikan apakah perubahan nilai sebelum dan sesudah dilaksanakan intervensi pada masing-masing kelas tersebut murni merupakan pengaruh intervensi media Gimkit dan seberapa besar efektivitas peningkatan kemampuan berpikir historis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk melihat efektivitas media Gimkit terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis dilakukan uji statistik deskriptif yang disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Statistik Deskriptif Nilai *N-Gain Score*

N-Gain	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Kategori
Eksperimen	21	0.61	0.81	0.7115	0.05371	Tinggi
Kontrol	22	0.31	0.47	0.3892	0.04928	Sedang

Berlandaskan ringkasan statistik yang tercantum pada Tabel 11, perbedaan tingkat efektivitas peningkatan antara dua kelompok perlakuan dapat diidentifikasi secara jelas. Rata-rata skor N-Gain sebesar 0,7115 diperoleh oleh kelas eksperimen yang dikenai intervensi melalui media Gimkit berbasis game, dengan klasifikasi berada pada kategori tinggi. Nilai tersebut melampaui capaian kelas kontrol yang memanfaatkan pembelajaran dengan bantuan media PowerPoint, di mana rerata peningkatan skor N-Gain tercatat sebesar 0,3892 dan termasuk dalam kategori sedang. Untuk memastikan secara inferensial apakah selisih efektivitas peningkatan tersebut menunjukkan arah positif serta signifikan secara statistik, tahap lanjutan dilakukan melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji Independent Sample T-test terhadap peningkatan kedua skor N-Gain. Luaran pengujian perbedaan N-Gain tersebut ditampilkan pada Tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil Uji *Independent Samples T-Test* Nilai *N-Gain*

Jenis Data	Indikator	Levene's Test for Equality of Variance	t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
N-Gain	Equal variance assumed	0.026	0.873	20.518	41	0.000
	Equal variance not assumed			20.476	40.286	0.000

Berdasarkan hasil yang tersaji pada Tabel 12, nilai yang diperoleh dari uji N-Gain menunjukkan t hitung sebesar 20,518. Nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t tabel yang bersumber dari distribusi t pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan 41, sehingga diperoleh angka 2,019. Mengacu pada kaidah keputusan statistik parametrik, karena t hitung > t tabel atau 20,518 > 2,019 serta nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, hasil ini menegaskan secara kuat bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis game memberikan dampak positif serta terbukti

lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik kelas XI dibandingkan dengan pembelajaran yang memanfaatkan media PowerPoint.

Pembahasan Hasil Penelitian

Peningkatan kemampuan berpikir historis peserta didik kelas XI SMK Ibu Kartini Semarang terbukti dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis game edukasi. Keterlibatan subjek penelitian mencakup 21 siswa pada kelas eksperimen serta 22 siswa pada kelas kontrol. Distribusi data pretest, posttest, dan N-Gain dinyatakan normal berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk yang menghasilkan nilai signifikansi di atas 0,05, sementara keseragaman varians kedua kelompok terkonfirmasi melalui uji homogenitas Levene's Test. Perbedaan kemampuan berpikir historis antara kedua kelompok teridentifikasi signifikan melalui hasil Independent Sample t-Test pada nilai posttest dengan t hitung sebesar 14,642 dan signifikansi 0,000 ($<0,05$). Perolehan rata-rata posttest pada kelas eksperimen mencapai 82,71, melampaui capaian kelas kontrol sebesar 63,36. Tingkat peningkatan yang diukur melalui analisis N-Gain menunjukkan rata-rata 0,7115 pada kelas eksperimen dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 0,3892 dalam kategori sedang. Efektivitas penggunaan Gimkit dibandingkan media PowerPoint dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik diperkuat oleh hasil uji N-Gain yang menghasilkan t hitung sebesar 20,518 dengan signifikansi 0,000 ($<0,05$).

Tingginya capaian N-Gain pada kelas eksperimen ini didukung oleh hasil pengamatan pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan instrumen observasi yang diisi langsung oleh guru mata pelajaran sejarah SMK Ibu Kartini Semarang selaku observer selama proses pembelajaran berlangsung, seluruh indikator penerapan gamifikasi secara umum mencatatkan skor yang sangat baik. Implementasi elemen poin (Deterding, 2011) terbukti membuat peserta didik termotivasi untuk mengumpulkan skor secara maksimal, sementara kehadiran *leaderboard* (Kapp, 2012) yang menampilkan peringkat secara *real-time* memicu peserta didik untuk menunjukkan semangat bersaing yang tinggi. Selain itu, indikator kompetisi (Sánchez, 2023) mencatatkan terjadinya persaingan yang sehat antarsiswa. Fitur umpan balik atau *feedback* langsung (Wang et al., 2022) dari sistem Gimkit juga terbukti efektif mendorong peserta didik untuk segera mengevaluasi dan memperbaiki kesalahannya. Secara keseluruhan, indikator *engagement* dan motivasi menunjukkan hasil yang juga sangat positif, dimana mayoritas peserta didik berpartisipasi dengan antusias dan memiliki tingkat fokus yang cukup tinggi. Dalam pelaksanaannya, penerapan media Gimkit masih menghadapi beberapa kendala teknis, seperti perbedaan spesifikasi handphone peserta didik dan stabilitas koneksi internet. Kendala tersebut berpotensi menimbulkan distraksi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, tempo permainan Gimkit yang cepat, sistem poin, serta kompetisi melalui *leaderboard* membantu

menjaga keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit tetap memerlukan kesiapan perangkat dan jaringan internet yang memadai. Oleh karena itu, keberhasilan penerapan media ini tidak hanya bergantung pada desain pembelajaran, tetapi juga pada dukungan fasilitas teknologi di kelas.

Pencapaian yang dihasilkan melalui penggunaan media Gimkit pada penelitian ini memperlihatkan keselarasan dengan hasil kajian Nisa et al. (2025), di mana model *Game-Based Learning* mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang bersifat kompetitif sekaligus rekreatif, sehingga memicu partisipasi kognitif peserta didik secara aktif. Keterlibatan belajar yang tinggi tersebut berimplikasi pada peningkatan kemampuan berpikir historis peserta didik. Dukungan terhadap hasil ini juga berasal dari penelitian Damayanti dan Zakaria (2025) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada mata pelajaran sejarah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa serta mendorong berkembangnya keterampilan berpikir tingkat tinggi. Walaupun fokus penelitian tersebut lebih terarah pada capaian hasil belajar, keterkaitannya tetap kuat karena memperlihatkan bahwa Gimkit mampu memperkaya proses pembelajaran sejarah menjadi lebih interaktif. Penguatan tambahan disampaikan oleh Pratiwi et al. (2025) yang menemukan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir historis di kelas yang mengimplementasikan pembelajaran berbasis permainan dibandingkan dengan kelas yang masih menggunakan pendekatan konvensional. Selanjutnya, Chang et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan *Game-Based Learning* yang disusun secara pedagogis efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik, termasuk aspek analisis dan refleksi terhadap fenomena sejarah. Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, suasana belajar yang interaktif dan menantang melalui Gimkit tidak sekadar berfungsi sebagai sarana permainan, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang menunjang pengembangan penalaran kritis peserta didik terhadap peristiwa sejarah. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir historis peserta didik.

Didasarkan pada pelaksanaan uji lapangan serta hasil pengamatan terhadap keterlibatan peserta didik, peningkatan kemampuan berpikir historis ditunjukkan melalui penerapan media pembelajaran Gimkit. Kenaikan tersebut tidak semata teridentifikasi melalui pengolahan kuantitatif, melainkan juga tercermin dari dinamika pembelajaran sejarah yang berkembang menjadi lebih interaktif dan bernuansa persaingan yang sehat. Temuan ini selaras dengan sejumlah studi sebelumnya yang mengindikasikan bahwa penggunaan pendekatan berbasis permainan mampu memperkuat partisipasi sekaligus mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Oleh karena itu, Gimkit layak dipertimbangkan sebagai alternatif media

pembelajaran yang sesuai guna menunjang pengembangan kemampuan berpikir historis pada pembelajaran sejarah abad ke-21.

Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan serta penelaahan hasil penelitian, kesetaraan kondisi awal ditunjukkan oleh kemampuan berpikir historis peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diterapkan. Peningkatan kemampuan tersebut kemudian teridentifikasi setelah proses pembelajaran berlangsung, di mana kelas eksperimen yang memanfaatkan media Gimkit menunjukkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint. Perbedaan ini tercermin pada nilai rata-rata posttest, yaitu sebesar 82,71 pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 63,36.

Dampak positif serta signifikansi yang kuat terhadap kemampuan berpikir historis peserta didik kelas XI SMK Ibu Kartini Semarang ditunjukkan oleh penerapan media pembelajaran Gimkit berbasis game. Perolehan rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,7115 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol mencatat rata-rata 0,3892 dalam kategori sedang. Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test terhadap nilai N-Gain, diperoleh t hitung sebesar 20,518 yang melampaui t tabel 2,019, disertai nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut mengindikasikan penolakan H_0 serta penerimaan H_1 , sehingga terbukti adanya perbedaan peningkatan kemampuan berpikir historis antara peserta didik yang menggunakan media Gimkit dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media PowerPoint. Temuan ini mengarah pada pertimbangan bahwa media Gimkit layak dijadikan alternatif pembelajaran sejarah yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak sekolah, guru, serta siswa SMK Ibu Kartini Semarang sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan.

Referensi

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>

- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan teknik *Game-Based Learning* dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. *Kalamanca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/KALA/index>
- Ariana, A. , & Kher, A. (2025). Penerapan media pembelajaran Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas XI di MAN 1 Palembang. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 25, 690–699.
- Campbell, Steve, Greenwood, Melanie, Prior, Sarah, Shearer, Toniele, Walkem, Kerrie, Young, Sarah, Bywaters, Danielle, & Walker, Kim. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*, 25(8), 652–661. <https://doi.org/10.1177/1744987120927206>
- Chang, C. C., Hsu, W. C., Chang Chien, X., & Kuo, H. C. (2025). Playing with the future past: Scaffolding Taiwanese high school students' historical causal thinking through dialogic *Game-Based Learning*. *Thinking Skills and Creativity*, 56, 101748. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101748>
- Damayanti, A., & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Subulul Huda Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(5), 7795–7804. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3994>
- Darmawan, R. A. , Logayah, D. S. , & Salira, A. B. (2023). History in your hands: The impact of AR media on developing historical thinking skills in social studies learning. *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34(1), 13–28. <https://doi.org/10.17509/jpis.v32i1.55969>
- De La Paz, S., Monte-Sano, C., Felton, M., Croninger, R., Jackson, C., & Piantedosi, K. W. (2017). A Historical Writing Apprenticeship for Adolescents: Integrating Disciplinary Learning With Cognitive Strategies. *Reading Research Quarterly*, 52(1), 31–52. <https://doi.org/10.1002/rrq.147>
- Deterding, S. , Dixon, D. , Khaled, R. , & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. ACM.
- Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Fathiani, F. (2025). *Penggunaan model game based learning berbasis web Gimkit untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran fikih (Penelitian quasi experiment pada siswa kelas XI MAN 1 Majalengka)*.
- Gopalan, M., Rosinger, K., & Ahn, J. Bin. (2020). Use of Quasi-Experimental Research Designs in Education Research: Growth, Promise, and Challenges. *Review of Research in Education*, 44(1), 218–243. <https://doi.org/10.3102/0091732X20903302>
- Harris, A. D., McGregor, J. C., Perencevich, E. N., Furuno, J. P., Zhu, J., Peterson, D. E., & Finkelstein, J. (2006). The Use and Interpretation of Quasi-Experimental Studies in Medical Informatics. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 13(1), 16–23. <https://doi.org/10.1197/jamia.M1749>
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Martdana, R. A. , & Atno. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Mat Norwani, N., Ismail, Z., Yusof, R., Nasir, N. A. M., & Ahmad, A. S. (2025). Enhancing motivation, soft skills and perceived learning in accounting using game-based approach. *Journal of Education and Learning*, 19(3), 1427–1437. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i3.21507>
- Nisa, K., Syamsuddin Ali, & Afifatul Laili. (2025). Efektivitas Game Based Learning Sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 2(01), 236–245. <https://doi.org/10.33752/mjsi.v2i01.7700>
- Nurpratiwi, H. (2021). Membangun karakter mahasiswa Indonesia melalui pendidikan moral. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(1), 29–43.
- Pratiwi, J. D. , Umamah, N. , Hartono, F. P. , & Hilmiah, A. S. (2025). The Effect of *Game-Based Learning* on Historical Thinking Skill at State Vocational High School 1 in Jember. In *International Journal of Academic Pedagogical Research* (Vol. 9). www.ijeais.org/ijapr

- Putri, A. A., & Sari, P. M. (2025). The Effect of Gimkit Media on Elementary Students' Critical Thinking Skills in Science Learning. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 536–548. <https://doi.org/10.31849/6a57bp05>
- Reichardt, C. S. (2019). *Sample Chapter: Quasi-Experimentation: A Guide to Design and Analysis*. www.guilford.com/p/reichardt
- Sánchez-Ibáñez, R., & Cimino, A. (2023). Validation of an Instrument on Perceptions of Heritage Education through Structural Equation Modeling. *Sustainability (Switzerland)*, 15(8). <https://doi.org/10.3390/su15086865>
- Saputra, Y. D. , Chalimi, I. R. , & Firmansyah, H. (2025). Analisis Kemampuan Berpikir Historis pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 2 Selimbau Kabupaten Kapuas Hulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2876–2882. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.738>
- Seixas, P. , & Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2015.09.003>
- Suprianto, S., & Yuliantri, R. D. (2025). Application of gamification in history learning: Its impact on students' motivation and understanding of historical concepts. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi Sosial*, 8(1), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um022v8i12025p186-196>
- Syahputra, M. I. , Purwanta, H. , & Djono. (2024). *Kompetensi berpikir historis dalam pembelajaran sejarah*.
- Wang, Y. F., Hsu, Y. F., & Fang, K. (2022). The key elements of gamification in corporate training – The Delphi method. *Entertainment Computing*, 40, 100463. <https://doi.org/10.1016/J.ENTCOM.2021.100463>
- Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts*: Charting the future of teaching the past. Philadelphia, PA: Temple University Press.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 17–23.