

**PEMANFAATAN *GIMKIT* SEBAGAI SARANA *GAMIFICATION* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT SISWA DALAM PEMBELAJARAN**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR MAHASISWA STUDI
INDEPENDEN MANDIRI BERSERTIFIKAT ICE-I**



OLEH:

MUHAMMAD MISBAHUDDIN

2110130210020

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**Pemanfaatan gimkit sebagai sarana gamification untuk meningkatkan minat siswa
dalam pembelajaran**

Disusun oleh :

Muhammad Misbahuddin

NIM. 2110130210020


Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

Dosen Pembimbing II



Sulistyo Rini. A.Md S.Pd M.Pd
NIP. 199007062024212001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

**Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan Minat Siswa
Dalam Pembelajaran**

Disusun oleh :
Muhammad Misbahuddin
2110130210020

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 27 November 2025



TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		2 DEC 2025
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, M.Pd.		1 DEC 2025
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd.		1 DEC 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Misbahuddin

Nim : 2110130210020

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification Untuk Meningkatkan
Minat Siswa Dalam Pembelajaran

Menyatakan bahwa Jurnal Artikel Ilmiah dan Laporan Akhir untuk Rekognisi Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 04 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Misbahuddin

NIM. 2110130210020

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "*pemanfaatan gimkit sebagai sarana gamification untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran*".

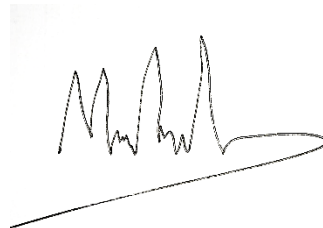
Adapun penelitian ini dibuat untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Meskipun demikian, peneliti berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan skripsi ini berhasil dengan sebaik-baiknya sehingga dapat diterima dan disetujui pada saat sidang skripsi.

Bersama ini pula dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan nikmat berupa pertolongan sehingga mempermudah segala urusan dan diberikan kekuatan dalam menjalaninya.
2. Indonesian Cyber Education Institute (ICE-I) selaku penyelenggara Studi Independen Bersertifikat.
3. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. Selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat serta Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si., IPU., ASEAN Eng. Selaku Koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan motivasi dalam mengikuti kegiatan MSIB ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd., selaku Koordinator MBKM ICE Intitute Universitas Lambung Mangkurat yang selalu memberikan dorongan dan motivasi dalam mengikuti kegiatan MBKM ini.

6. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
7. Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
8. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A selaku koordinator program studi teknologi Pendidikan fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan universitas lambung mangkurat serta selaku Dosen Pembimbing I
9. Sulistyono Rini. A.Md S.Pd M.Pd., selaku Dosen pembimbing II yang turut serta memberikan dukungan dan arahan nasehat kepada peneliti.
10. Bapak Dr. Agus Salim, S.Ag, M.M.Pd (Alm.) selaku Dosen Pembimbing penasehat akademik yang telah memberikan masukan dan ilmu yang bermanfaat semasa beliau hidup.
11. Orang tua, keluarga, pasangan dan sahabat yang membantu atas jasa yang besar dalam pemberian semangat dan motivasi untuk menyelesaikan laporan rekognisi studi independen ini.
12. Teman - teman di kelas yang telah belajar bersama dan berproses bersama selama sekitar 6 bulan ini pada Studi Independen ICE-I.
13. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir Kegiatan Magang dan Studi Independen bersertifikat (MSIB) ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Banjarmasin, Juni 2025



Muhammad Misbahuddin

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah :6)

Pemanfaatan *Gimkit* Sebagai Sarana *Gamification* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran

Muhammad Misbahuddin¹, Susanti Sufyadi², Sulisty Rini³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: Missbahu639@gmail.com, susanti.sufyadi@ulm.ac.id, sulisty.rini@ulm.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini menggaris bawahi urgensi implementasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya melalui inovasi Gamifikasi, sebagai solusi terhadap minimnya minat belajar siswa yang dipicu oleh monotonitas metode pengajaran dan evaluasi konvensional. Penelitian ini bertujuan ganda: (1) Mengetahui konsep dan implementasi gamifikasi berdasarkan hasil studi independen bersertifikat ICE-Institute, dan (2) Mengetahui dampak penggunaan dan strategi pemanfaatan *Gimkit* sebagai sarana gamifikasi meningkatkan minat siswa berdasarkan systematic literature review (SLR). Data bersumber dari 8 artikel terakreditasi nasional dan internasional (2016–2024) yang diseleksi secara ketat dari database Google Scholar dan Scopus. Hasil kajian menunjukkan bahwa elemen gamifikasi pada *Gimkit*, khususnya mekanisme umpan balik langsung (real-time feedback) dan sistem penghargaan, secara konsisten meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa di berbagai jenjang pendidikan. Kendati demikian, literatur mengindikasikan bahwa peningkatan minat tersebut belum sepenuhnya berkorelasi linier dengan peningkatan prestasi akademik yang terukur secara instan. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan penggunaan *Gimkit* difokuskan sebagai media asesmen formatif yang didukung oleh pelatihan desain instruksional bagi pendidik serta pemerataan infrastruktur teknologi di institusi pendidikan untuk menjamin keberlanjutan implementasi.

Kata kunci:

Pemanfaatan, Gimkit, Gamification, Minat Belajar.

Pemanfaatan *Gimkit* Sebagai Sarana *Gamification* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran

Muhammad Misbahuddin¹, Susanti Sufyadi², Sulistyo Rini³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

E-mail: [Misbahu639@gmail.com](mailto: Misbahu639@gmail.com), [susanti.sufyadi@ulm.ac.id](mailto: susanti.sufyadi@ulm.ac.id), [sulistyo.rini@ulm.ac.id](mailto: sulistyo.rini@ulm.ac.id).

ABSTRACT

This study underscores the urgency of implementing Information and Communication Technology (ICT), particularly through Gamification innovation, as a solution to the low student interest in learning caused by the monotony of conventional teaching and evaluation methods. This research has two objectives: (1) To understand the concept and implementation of gamification based on the findings of an independent ICE-Institute certified study, and (2) To examine the impact and strategies for utilizing Gimkit as a gamification tool to enhance student interest based on a systematic literature review (SLR). The data were drawn from 8 nationally and internationally accredited articles (2016–2024) carefully selected from the Google Scholar and Scopus databases. The findings show that gamification elements in Gimkit, particularly the real-time feedback mechanisms and reward systems, consistently boost student motivation and active engagement across various educational levels. Nevertheless, the literature indicates that the increase in interest does not fully linearly correlate with an immediate improvement in measurable academic achievement. Based on these findings, this study recommends that the use of Gimkit be focused as a formative assessment tool, supported by instructional design training for educators and the equitable distribution of technological infrastructure in educational institutions to ensure the sustainability of its implementation..

Keywords:

Utilization, Gimkit, Gamification, Learning Interest.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
BAB I.....	13
PENDAHULUAN.....	13
A. Latar Belakang.....	13
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penulisan.....	4
D. Manfaat Penulisan	4
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Profil Perusahaan.....	6
B. Deskripsi kegiatan.....	7
C. Teknologi Pendidikan	15
D. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	18
E. <i>Gamification</i>	23
F. Gimkit	25
G. Minat Belajar	29
H. Penelitian Relevan.....	33
I. Justifikasi Kebutuhan SLR (Research Gap)	36
J. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III.....	39
METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Jenis penelitian	39
B. Metode Penelitian.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Analisis Data.....	44
BAB IV	46
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Laporan Hasil Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ICE-Institute.....	46
B. Hasil Penelitian.....	47
C. Pembahasan.....	61
BAB V.....	64

KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSAKA	66
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Kegiatan.....	12
Tabel 2. Laporan kegiatan Studi Independent di ice-I	12
Tabel 3. Langkah - Langkah Studi Literatur	40
Tabel 4. Kriteria Inklusi	42
Tabel 7. Hasil Penelitian yang berkaitan dengan Gimkit Sebagai Sarana Gamifikasi untuk meningkatkan minat siswa.....	48
Tabel 8. Strategi dan Implementasi.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo ICE-I.....	6
Gambar 2. Struktur Organisasi ICE-I.....	7
Gambar 3. Ujian Akhir.....	10
Gambar 4. Sertifikat Kegiatan	11
Gambar 5. Elemen-elemen kunci dari definisi TP Tahun 2008	17
Gambar 6. Bagan Kawasan Teknologi Pendidikan.....	18
Gambar 7. Kerangka Berpikir.....	38
Gambar 8. Diagram PRISMA.....	47