

Pengaruh Penerapan Game Gimkit terhadap Kemampuan Analitik, Keterlibatan dan Tingkat Kepuasan Mahasiswa

Dwiga Kurniasari¹, Shinta Puspitasari², Ridwan Ramadhan³, Siska Sukma Ayu⁴, Yosepa Juliana Sihombing⁵, *Nurdian Susilowati⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

E-mail: nurdianusilowati@mail.unnes.ac.id

Article History: Submission: 2025-06-12 || Accepted: 2025-09-16 || Published: 2025-09-25

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2025-06-12 || Diterima: 2025-09-16 || Dipublikasi: 2025-09-25

Abstract

This study aimed to analyze the effect of using Gimkit, an interactive game-based learning platform, on students' analytical skills, engagement, and learning satisfaction in the Introduction to Accounting course. A quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group was employed, involving 80 undergraduate students divided into an experimental class (using Gimkit) and a control class (conventional methods). Research instruments consisted of a 15-item multiple-choice test to measure analytical skills and Likert-scale questionnaires to assess engagement and satisfaction. The instruments were validated using Pearson's correlation ($r > 0.30$) and achieved acceptable reliability (Cronbach's $\alpha > 0.70$). The results of independent sample t-tests showed no significant differences in analytical skills ($t = 0.26, p > .05, d = 0.06$) and engagement ($t = 0.02, p > .05, d = 0.01$) between groups. However, a significant difference was found in learning satisfaction ($t = 4.21, p < .001, d = 0.75$), with higher satisfaction reported by students in the Gimkit group. These findings suggest that Gimkit is more effective in enhancing affective aspects, particularly satisfaction, rather than cognitive outcomes in the short term. This study provides one of the first empirical insights into Gimkit implementation in accounting education in Indonesia and highlights the need for further longitudinal research to examine its long-term cognitive effects.

Keywords: *Gimkit, Analytical Skills, Engagement, Learning Satisfaction, Game-Based Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap kemampuan analitik, keterlibatan, dan kepuasan belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Akuntansi. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group, melibatkan 80 mahasiswa yang terbagi dalam kelas eksperimen (menggunakan Gimkit) dan kelas kontrol (metode konvensional). Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan analitik (15 butir soal) serta angket Likert untuk keterlibatan dan kepuasan belajar, yang telah divalidasi dengan uji korelasi Pearson ($r > 0,30$) dan reliabilitas Cronbach's α ($\alpha > 0,70$). Hasil uji t menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan pada kemampuan analitik ($t = 0,26; p > 0,05; d = 0,06$) dan keterlibatan mahasiswa ($t = 0,02; p > 0,05; d = 0,01$). Namun, terdapat perbedaan signifikan pada kepuasan belajar ($t = 4,21; p < 0,001; d = 0,75$) yang lebih tinggi pada kelas Gimkit. Temuan ini mengindikasikan bahwa Gimkit lebih efektif dalam meningkatkan aspek afektif dibandingkan kognitif dalam jangka pendek. Penelitian ini memberikan kontribusi awal dalam studi penggunaan Gimkit pada konteks akuntansi di Indonesia serta membuka peluang penelitian lanjutan yang lebih longitudinal.

Kata kunci: *Gimkit, Kemampuan Analitik, Keterlibatan, Kepuasan Belajar, Pembelajaran Berbasis Game.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan pembelajaran digital kini menjadi kebutuhan mendesak, khususnya setelah pandemi COVID-19 yang mempercepat penggunaan berbagai platform daring di perguruan tinggi (Alfiannur et al., 2025). Salah satu inovasi yang semakin mendapat perhatian

adalah game-based learning (GBL), yakni pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital untuk mencapai tujuan akademik. Berbagai penelitian membuktikan bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kepuasan belajar mahasiswa melalui suasana kompetitif dan interaktif yang tercipta selama proses pembelajaran (Nadeem et al., 2023; Atoulloh et al., 2024). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, penggunaan teknologi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah keharusan. Teknologi pembelajaran memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih dinamis, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan pendekatan yang tepat, media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa (Fairuz Mahmud & Halim Tamuri, n.d.; Redhana, 2024). Salah satu pendekatan inovatif yang semakin banyak diterapkan adalah game-based learning (GBL), yaitu pembelajaran berbasis permainan digital yang menggabungkan elemen interaktif dengan tujuan edukatif.

Game-based learning terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, memberikan umpan balik langsung, serta memperkuat penguasaan konsep melalui latihan yang berulang (Raharjo et al., 2024). Pendekatan ini juga menawarkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, yang mendukung pencapaian kompetensi kognitif secara lebih optimal. Beberapa penelitian menemukan bahwa penerapan GBL berdampak positif pada partisipasi aktif, hasil belajar, dan kepuasan peserta didik terhadap proses pembelajaran (Nadeem et al., 2023; Atoulloh et al., 2024). Dalam bidang pendidikan akuntansi, tantangan yang dihadapi mahasiswa tidak hanya terletak pada kompleksitas materi, tetapi juga pada persepsi bahwa akuntansi adalah mata kuliah yang abstrak, sulit, dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan kepuasan belajar mahasiswa (Hidayati et al., 2023; Pasaribu & Soeratin, 2025). Padahal, akuntansi menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama kemampuan analitik yang meliputi identifikasi pola transaksi, analisis data, serta penyusunan laporan keuangan yang akurat. Mahasiswa dengan kemampuan analitik yang baik cenderung lebih mudah memahami konsep-konsep akuntansi secara konseptual dan aplikatif, bukan sekadar menghafalkan prosedur teknis (Redhana, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat merangsang pengembangan keterampilan analitik sekaligus meningkatkan keterlibatan dan kepuasan mahasiswa.

Kemampuan analitik menjadi salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat penting dalam akuntansi. Kemampuan ini mencakup proses mengidentifikasi pola transaksi, mengevaluasi data, menyusun laporan keuangan, hingga mengambil keputusan yang logis berdasarkan informasi keuangan yang tersedia (Hidayati et al., 2023; Jun, 2025). Mahasiswa yang memiliki kemampuan analitik yang baik cenderung lebih mudah memahami konsep dasar dan aplikasi akuntansi secara lebih mendalam dan tidak sekadar menghafal prosedur teknis (Pasaribu & Soeratin, 2025; Redhana, 2024). Oleh karena itu, integrasi media seperti Gimkit yang dirancang untuk mengasah logika dan memberikan umpan balik langsung, menjadi sangat relevan untuk merangsang kemampuan ini. Selain itu, keterlibatan (*engagement*) peserta didik merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap keberhasilan akademik. Keterlibatan tidak hanya mencakup keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar, tetapi juga mencerminkan keterlibatan emosional, perilaku, dan kognitif mahasiswa dalam kelas (Umamiyah et al., 2022; Fikrie & Ariani, 2021). Namun, hasil studi di Indonesia menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi masih tergolong rendah, akibat dari metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif (Wardana & Sagoro, 2019; Deosari & Appulembang, 2022). Media digital interaktif seperti Gimkit diyakini mampu mengatasi permasalahan ini melalui fitur permainan yang kompetitif, variatif, dan menarik (Bond et al., 2020).

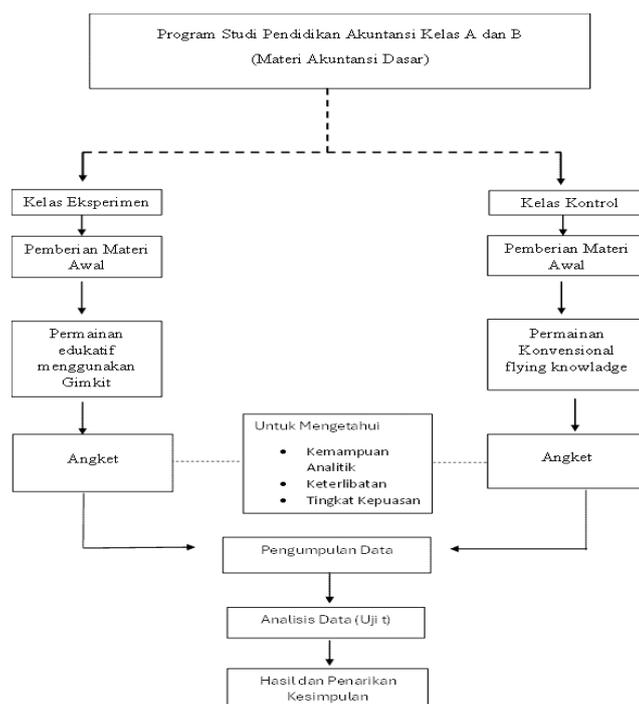
Faktor lain yang turut memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah **tingkat kepuasan mahasiswa** terhadap media dan proses belajar. Kepuasan mencerminkan persepsi positif terhadap materi, metode, media, serta pengalaman belajar secara keseluruhan (Brilliant et al., 2024). Platform seperti Gimkit dinilai mampu meningkatkan kepuasan belajar karena mampu menciptakan pembelajaran yang tidak monoton, penuh tantangan, dan menyenangkan (Fitriani & Insani, 2024; Kadnawi & Fanani, 2022). Dibandingkan dengan platform sejenis seperti Kahoot! dan Quizizz, Gimkit menawarkan fitur yang lebih kompleks dan fleksibel. Fitur-fitur seperti pembelian *power-up*, mode permainan beragam, hingga sistem poin yang strategis memberikan keleluasaan kepada pendidik dalam menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran (Barbetta, 2023). Fitur ini juga memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara kompetitif namun tetap fokus pada pencapaian

tujuan belajar (Chang & Chang, 2025; Zairozie, 2025). Kesenjangan penelitian juga terlihat dari minimnya studi kuasi-eksperimen yang membandingkan penggunaan Gimkit dengan metode konvensional dalam pembelajaran akuntansi di perguruan tinggi Indonesia. Beberapa penelitian bahkan menunjukkan hasil yang belum konsisten terkait pengaruh Gimkit terhadap keterlibatan mahasiswa. Septyana et al. (2024) menyatakan bahwa Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi keterlibatan mahasiswa tetap sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran secara keseluruhan. Demikian pula, Rody Satriawan (2016) menemukan bahwa metode gamifikasi tidak selalu berdampak signifikan terhadap keterlibatan belajar. Kondisi ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Gimkit pada konteks pendidikan akuntansi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk menganalisis pengaruh Gimkit terhadap kemampuan analitik, keterlibatan, dan kepuasan belajar mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris awal tentang implementasi Gimkit dalam pendidikan akuntansi di Indonesia, sekaligus menutup celah penelitian yang masih jarang dieksplorasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian akademik tentang game-based learning, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi dosen dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena kondisi lapangan tidak memungkinkan dilakukannya randomisasi penuh terhadap partisipan, namun tetap memberikan peluang untuk membandingkan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan analitik, keterlibatan, dan kepuasan belajar mahasiswa dalam mata kuliah Pengantar Akuntansi. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Semarang yang mengambil mata kuliah Pengantar Akuntansi pada semester genap tahun akademik 2024/2025. Dari populasi tersebut diambil sampel sebanyak 80 mahasiswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yakni 40 mahasiswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran, dan 40 mahasiswa pada kelas kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Berikut gambar alur penelitian eksperimen yang dilakukan:



Gambar 1. Alur Penelitian Eksperimen

Berdasarkan gambar di atas, Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah pemberian materi awal yang dilakukan secara seragam kepada kedua kelompok untuk memastikan pemahaman dasar yang setara. Tahap kedua adalah pemberian perlakuan, yaitu penggunaan Gimkit pada kelas eksperimen dengan permainan berbasis soal akuntansi yang telah disusun peneliti, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran konvensional melalui ceramah, diskusi, dan latihan soal. Tahap ketiga adalah pengumpulan data, di mana mahasiswa pada kedua kelompok diberikan tes kemampuan analitik serta mengisi angket keterlibatan dan kepuasan belajar setelah perlakuan selesai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tes kemampuan analitik serta dua angket untuk mengukur keterlibatan dan kepuasan belajar. Tes kemampuan analitik berbentuk 15 soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur keterampilan mahasiswa dalam mengidentifikasi pola transaksi, menganalisis data akuntansi, dan menyusun laporan keuangan sederhana. Validitas butir soal diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan hasil r hitung berada pada rentang 0,32 hingga 0,61, lebih besar daripada r tabel sebesar 0,30. Reliabilitas dihitung menggunakan Kuder-Richardson (KR-20) dengan nilai α sebesar 0,82 yang menunjukkan konsistensi internal yang baik. Sementara itu, angket keterlibatan terdiri dari 12 pernyataan dengan skala Likert lima poin yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku mahasiswa, dengan reliabilitas Cronbach's α sebesar 0,79. Angket kepuasan belajar terdiri dari 10 pernyataan skala Likert yang menilai persepsi mahasiswa terhadap kualitas materi, media, dan pengalaman belajar, dengan reliabilitas Cronbach's α sebesar 0,84.

Analisis data dilakukan melalui serangkaian uji statistik. Uji prasyarat meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene untuk memastikan distribusi data memenuhi asumsi statistik parametrik. Selanjutnya, perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan independent sample t-test untuk masing-masing variabel. Selain signifikansi statistik, penelitian ini juga menghitung ukuran efek (effect size) dengan rumus Cohen's d untuk menilai signifikansi praktis hasil penelitian, dengan interpretasi kecil (0,2), sedang (0,5), dan besar ($\geq 0,8$). Seluruh pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.

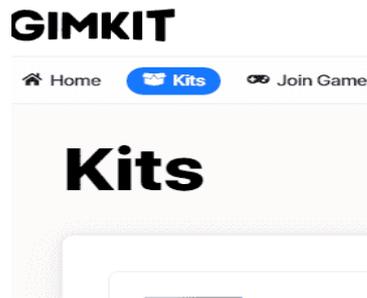
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses Penerapan Media Pembelajaran Gimkit

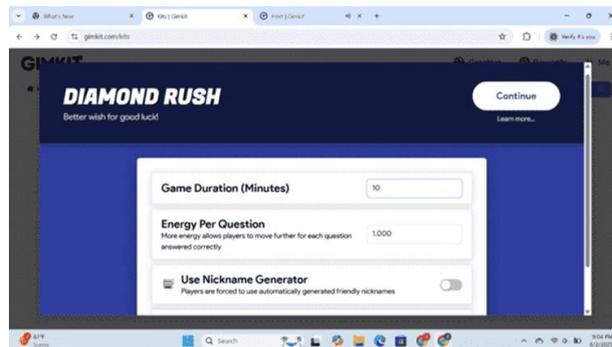
Penelitian ini dilakukan dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti memfokuskan penelitian pada kelas eksperimen yang berjumlah 40 mahasiswa, yang dilakukan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding. Sebelum melakukan penelitian dikelas tersebut, peneliti menyusun soal pilihan ganda sebanyak 15 butir soal. Kemudian dilakukan Validasi soal yang dilakukan pada kelas Pendidikan Akuntansi, dimana hasil perhitungan validasi soal dengan menggunakan teknik *Korelasi Pearson Product Moment*. Setelah diketahui keaslian perhitungannya, maka akan dilakukan perhitungan reabilitas dengan menggunakan teknik KR, dimana dalam perhitungan tersebut diketahui bahwa instrumen yang bersangkutan dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan validitas, reabilitas dan kesukaran soal. Setelah semua alat penelitian telah dibuat, peneliti akan mempermainkan soal pembelajaran menggunakan aplikasi GIMKIT, yang selanjutnya akan digunakan pada kelas eksperimen. Pertama peneliti mencari bahan ajar terlebih dahulu yaitu materi Pengantar Akuntansi Dasar tentang pengantar akuntansi dan jurnal kemudian mulai membuat game pembelajaran melalui GIMKIT yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan. Berikut tahapan pembelajaran.

1. Peneliti login kedalam aplikasi GIMKIT kemudian peneliti membuat ruang kelas melalui aplikasi GIMKIT setelah itu mahasiswa dapat login melalui kode yang sudah dibuat oleh peneliti setelah itu mahasiswa dapat masuk kedalam ruang kelas yang sudah dibuat oleh peneliti.



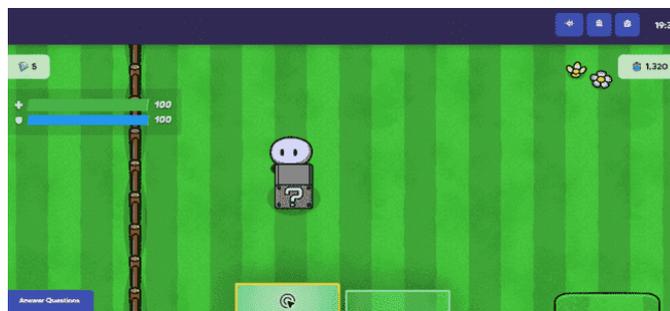
Gambar 2. (kreator login Gimkit)

2. Dalam penggunaan GIMKIT ini peneliti dapat mengatur waktu permainan sesuai kehendak peneliti, disini peneliti mengatur permainan selama 10 menit.



Gambar 3. (Kreator setting game)

3. Mahasiswa dapat bermain game sambil menjawab pertanyaan melalui aplikasi GIMKIT.



Gambar 4. (tampilan game)

4. Setelah waktu selesai peneliti memberikan ulasan pertanyaan atas materi disini mahasiwa diperbolehkan untuk bertanya jika ada matari yang kurang paham.

2. Data Hasil Belajar Kelas Experimen

Kelas eksperimen ini dilakukan di pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi kelas B angkatan 2022. Dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran game Gimkit dan diberikan 15 soal.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Kemampuan Analitik	40	15	15	30	21,78	4,317	18,64
Keterlibatan	40	25	23	48	35,73	6,831	46,666
Tingkat Kepuasan	40	20	16	36	26,45	5,533	30,613
Adopsi Game Gimkit	40	32	16	48	35..48	7,404	54,82
Valid N (listwise)	40						

3. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Pada penelitian ini di lakukan pada kelas kontrol. Dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Analitik	40	13	30	21,53	4,230
Keterlibatan	40	24	48	35,75	6,117
Tingkat Kepuasan	40	18	36	26,53	4,788
Flying Knowledge	40	16	48	34,38	6,871
Valid N (listwise)	40				

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata kemampuan analitik 21,53 keterlibatan 35,75 sedangkan tingkat kepuasan 26,53 dan Flying Knowledge 34,38. Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran diperoleh rata-rata menjadi kemampuan analitik 21, 78, Keterlibatan 35,73, Tingkat kepuasan 26,45 dan Adopsi game Gimkit 35,48. Dari rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan adopsi game gimkit dapat meningkatkan kemampuan analitik.

4. Pengujian Prasyarat dan Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas kelas eksperimen, nilai signifikansi untuk variabel kemampuan analitik adalah $0,852 > 0,05$ yang berarti data dari variabel ini terdistribusi normal. Namun, variabel keterlibatan menunjukkan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ yang menunjukkan data tersebut tidak normal. Begitu pula dengan variabel tingkat kepuasan, yang memiliki nilai signifikansi $0,566 > 0,05$ sehingga dianggap normal. Sedangkan hasil uji normalitas untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa kemampuan analitik memiliki nilai signifikansi $0,003 < 0,05$ sehingga tidak normal. Untuk variabel keterlibatan, nilai signifikansi adalah $0,313 > 0,05$ yang berarti normal. Variabel tingkat kepuasan memiliki nilai signifikansi $0,786 > 0,05$ sehingga dianggap normal.

b. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil analisis menggunakan SPSS untuk variabel kemampuan analitik diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,281, karena nilai ini lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians data dari hasil pembelajaran menggunakan game GIMKIT dan Flying Knowledge pada mahasiswa baik di kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol adalah homogen. Selanjutnya untuk variabel keterlibatan SPSS diketahui nilai Sig untuk variabel Keterlibatan adalah sebesar 0,397. Karena nilai Sig. $0,397 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil pembelajaran game GIMKIT dan Plying Knowledge pada mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Perhitungan SPSS untuk variabel tingkat kepuasan diketahui nilai Sig untuk variabel Tingkat Kepuasan adalah sebesar 0,076. Karena nilai Sig. $0,076 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variansi data hasil pembelajaran game GIMKIT dan Plying Knowledge pada mahasiswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

c. Uji Hipotesis

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran konvensional flaying knowledge dan adopsi game gimkit terhadap kemampuan analitik, keterlibatan mahasiswa dan tingkat kepuasan mahasiswa. Analisis terhadap hipotesis penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kemampuan Analitik Mahasiswa

Penelitian ini menggunakan pendekatan statistik uji beda dua rata-rata (*independent sample t-test*). Data yang digunakan untuk melakukan pengujian yaitu data dari hasil angket dari kedua metode tersebut. Hasil perhitungan uji t dengan menggunakan perhitungan SPSS versi 22.0 dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3. Uji T Hipotesis Kemampuan Analitik

		Independent Samples Test								
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence	
								Lower	Upper	
ANALITIK	Equal variances assumed	,179	,673	-,262	78	,794	-,250	,956	-2,153	1,653
	Equal variances not assumed			-,262	77,968	,794	-,250	,956	-2,153	1,653

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 22.0 seperti pada tabel diatas diperoleh nilai sig > a yakni $0,794 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima. Hal ini men bahwa hipotesis yang menyatakan “Tidak terdapat perbedaan kemampuan analitik mahasiswa kelas B yang menggunakan model pembelajaran adopsi game gimkit dengan kemampuan analitik mahasiswa kelas A yang menggunakan model pembelajran konvensional yaitu *flying knowledge*”.

2. Keterlibatan Mahasiswa

Tabel 4. Uji Independent sample t-test

		Independent Samples Test								
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence	
								Lower	Upper	
KETERLIBATAN	Equal variances assumed	1,184	,280	,017	78	,986	,025	1,450	-2,862	2,912
	Equal variances not assumed			,017	77,069	,986	,025	1,450	-2,862	2,912

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 22.0 dengan menggunakan pendekatan statistik uji beda dua rata-rata atau (*Independent sample t-test*). Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada variabel keterlibatan meunjukkan angka 0,986 yakni $0,986 > 0,05$ dengan demikian H_0 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan “Tidak terdapat perbedaan antara keterlibatan antara kelas eksperimen kelas B yang menggunakan model pembelajaran dengan Gimkit dengan keterlibatan mahasiswa kelas A yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan *flying knowledge*.”

3. Tingkat Kepuasan Mahasiswa

Tabel 5. Uji Independent sampe t-test

		Independent Samples Test								
		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence	
								Lower	Upper	
KEPUASAN	Equal variances assumed	,919	,341	5,770	78	,000	8,175	1,417	5,354	10,996
	Equal variances not assumed			5,770	73,837	,000	8,175	1,417	5,352	10,998

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.0 yang menggunakan pendekatan statistik uji beda dua rata-rata. Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada variabel tingkat kepuasan menunjukkan angka 0,000 yakni $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat perbedaan antara tingkat kepuasan antara kelas eksperimen kelas

B yang menggunakan model pembelajaran dengan Gimkit dengan tingkat kepuasan mahasiswa kelas A yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan *flying knowledge*.”

B. Pembahasan

1. Pengaruh Penerapan Game Gimkit terhadap Kemampuan Analitik Mahasiswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Game Gimkit dalam proses belajar dan mengajar di matakuliah pengantar akuntansi ternyata menunjukkan hasil yang menarik. Hasil dari penelitian ini yakni tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan analitik antara kelompok eksperimen yang menggunakan Gimki dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, namun hal ini tidak mengurangi potensi Gimkit sebagai alat pembelajaran. Penelitian sebelumnya oleh Wardana & Sagoro (2019) menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan analitik memerlukan proses berpikir kritis yang terstruktur dan latihan yang konsisten. Kemampuan analitik mahasiswa dalam konteks akuntansi sangat penting, karena mahasiswa diharapkan mampu menganalisis transaksi bisnis dan menyusun laporan keuangan secara akurat. Penelitian oleh Redhana (2024) yang menegaskan bahwa mahasiswa dengan kemampuan analitik yang baik lebih mudah memahami hubungan sebab akibat dalam proses pencatatan transaksi. Dengan demikian, meskipun Gimkit belum menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam jangka pendek, penggunaan media pembelajaran interaktif ini dapat menjadi langkah awal untuk meningkatkan kemampuan analitik mahasiswa jika diterapkan secara berkelanjutan dan dengan strategi yang tepat.

2. Pengaruh Penerapan Game Gimkit terhadap Keterlibatan Mahasiswa

Pada aspek keterlibatan mahasiswa, hasil penelitian juga menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Septyana et al. (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat meningkatkan antusiasme sesaat, namun keterlibatan jangka panjang lebih ditentukan oleh strategi desain pembelajaran dan faktor internal mahasiswa seperti motivasi intrinsik. Rody Satriawan (2016) bahkan menyimpulkan bahwa gamifikasi tidak selalu mampu meningkatkan keterlibatan bila tidak disertai dengan desain instruksional yang kuat. Dalam konteks penelitian ini, baik kelas eksperimen maupun kontrol sama-sama menerima materi awal yang seragam dari dosen, sehingga pengalaman belajar mungkin tidak cukup berbeda untuk memunculkan variasi signifikan dalam keterlibatan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa lebih kompleks sifatnya, melibatkan interaksi antara media, metode, dan karakteristik individu.

3. Pengaruh Penerapan Game Gimkit terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit belum memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan analitik mahasiswa. Kondisi ini dapat dijelaskan oleh sifat keterampilan analitik yang membutuhkan latihan mendalam, konsistensi, dan waktu yang lebih panjang. Seperti dinyatakan oleh Wardana dan Sagoro (2019), penguasaan keterampilan analitik tidak dapat dicapai hanya melalui interaksi jangka pendek, melainkan membutuhkan pembelajaran yang berkelanjutan dan terintegrasi dengan latihan berpikir kritis. Penelitian ini hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan, sehingga durasi terbatas kemungkinan menjadi faktor utama yang membatasi pencapaian hasil signifikan. Selain itu, instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda mungkin kurang mampu menangkap proses berpikir analitik secara mendalam, sehingga efek penggunaan Gimkit belum sepenuhnya terefleksi dalam hasil tes. Sebaliknya, pada variabel kepuasan belajar ditemukan perbedaan signifikan dengan ukuran efek besar, di mana mahasiswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Gimkit melaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi. Temuan ini mendukung penelitian Chang dan Chang (2025) serta Agustina et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan memberikan perasaan kontrol kepada mahasiswa. Fitur-fitur unik Gimkit seperti sistem poin, leaderboard, dan power-up terbukti mampu meningkatkan persepsi positif mahasiswa terhadap pembelajaran. Kepuasan belajar ini penting karena dapat

memengaruhi motivasi untuk terus belajar dan membuka peluang terjadinya efek jangka panjang terhadap hasil kognitif.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pemberian bukti empiris awal terkait penggunaan Gimkit dalam pembelajaran akuntansi di Indonesia. Mayoritas penelitian terdahulu berfokus pada bidang sains dan bahasa (Sáiz-Manzanares et al., 2021; Velaora et al., 2022), sehingga penelitian ini melengkapi kajian dengan konteks yang berbeda. Temuan bahwa Gimkit lebih berpengaruh pada aspek afektif dibanding kognitif menegaskan pentingnya pemilihan strategi pembelajaran yang tepat sesuai tujuan. Untuk meningkatkan kemampuan analitik, Gimkit perlu dipadukan dengan metode lain seperti problem-based learning atau analisis kasus, agar mahasiswa tidak hanya merasa puas, tetapi juga terlatih dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterbatasan penelitian ini terletak pada durasi implementasi yang singkat, cakupan sampel yang terbatas pada satu program studi, serta penggunaan instrumen yang cenderung menekankan hasil kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain longitudinal dengan cakupan lebih luas serta melibatkan metode campuran (mixed methods) agar pemahaman mengenai pengaruh Gimkit terhadap pembelajaran akuntansi lebih komprehensif.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif pada mata kuliah Pengantar Akuntansi tidak memberikan perbedaan signifikan terhadap kemampuan analitik maupun keterlibatan mahasiswa, namun berpengaruh signifikan terhadap kepuasan belajar dengan ukuran efek besar. Hasil ini menunjukkan bahwa Gimkit lebih efektif dalam memperkuat aspek afektif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi, sementara pengaruh pada aspek kognitif dan perilaku membutuhkan durasi pembelajaran yang lebih panjang serta strategi instruksional yang lebih kompleks. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemberian bukti empiris awal tentang penerapan Gimkit dalam konteks pendidikan akuntansi di Indonesia, dengan implikasi praktis bahwa Gimkit dapat dijadikan alternatif media untuk meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar, namun perlu dipadukan dengan metode berbasis masalah atau studi kasus agar dampaknya terhadap kemampuan analitik mahasiswa lebih optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar penggunaan Gimkit dalam pembelajaran akuntansi tidak hanya dilakukan secara insidental, tetapi diintegrasikan secara berkelanjutan dengan strategi pembelajaran lain yang berorientasi pada pengembangan keterampilan analitik, seperti problem-based learning atau analisis studi kasus. Penelitian lanjutan sebaiknya menggunakan desain longitudinal dengan durasi yang lebih panjang, melibatkan mata kuliah akuntansi lanjutan, serta mempertimbangkan pendekatan mixed methods untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak Gimkit. Selain itu, pelatihan bagi dosen mengenai pemanfaatan fitur Gimkit secara optimal perlu dilakukan agar implementasi media ini tidak hanya meningkatkan kepuasan belajar, tetapi juga mampu mendorong pencapaian hasil belajar kognitif mahasiswa secara lebih signifikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiannur, M., Cahyadi, A., & Rohbiah, F. (2025). Mobile learning, virtual learning metaverse, dan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTEKPEND)*, 5(1). <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/jtekipend/article/view/18309>
- Atoullloh, A., Fitriani, A., & Daryono, R. W. (2024). Exploring the influence of game-based learning and school environment on learning achievement: Does the mediation of self-intention matter? *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(3), 623–638. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i3.597>

- Barbetta, P. M. (2023). Technologies as tools to increase active learning during online higher-education instruction. *Journal of Educational Technology Systems*, 51(3), 317–339. <https://doi.org/10.1177/00472395221143969>
- Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 2. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0176-8>
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 37–42. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Chang, X., & Chang, C. (2025). Game-based learning in ESL classrooms: A focus on Gimkit and other apps. *International Journal of Higher Education*, 14(1), 1–15. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v14n1p1>
- Deosari, A., & Appulembang, O. D. (2022). Penerapan penguatan positif terhadap keterlibatan perilaku siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 90–103. <https://doi.org/10.19166/johme.v6i1.2868>
- Fikrie, F., & Ariani, L. (2021). Keterlibatan siswa (student engagement) di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan keberhasilan belajar. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi*, 103–110. <https://www.researchgate.net/publication/350544600>
- Fitriani, C. D., & Insani, N. H. (2024). The effectiveness of game-based learning utilizing snakes and ladders media on Javanese script learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 8(3), 406–414. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.78934>
- Hidayati, U., Ardiansah, M. N., Putri, A. G., Murtini, S., & Manshur, A. W. (2023). Menilai integrasi muatan data analytics dalam kurikulum program studi komputerisasi akuntansi. *Jurnal Aktual Akuntansi Keuangan Bisnis Terapan (AKUNBISNIS)*, 6(1), 103–115. <https://doi.org/10.32497/akunbisnis.v6i1.4583>
- Jun, L. Z. (2025). Examining secondary students' calculator competency and its relationship to higher-order thinking skills in mathematics problems. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*, 15(1), 438–452. <https://doi.org/10.6007/IJARBS/v15-i1/24167>
- Kadnawi, M. R., & Fanani, M. R. (2022). The implementation of using snake and ladder game on speaking program at Genta English Course Pare – Kediri. *ETJaR: English Teaching Journal and Research*, 2(1), 18–42. <https://doi.org/10.55148/etjar.v2i1.284>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of digital game-based learning on student engagement and motivation. *Computers*, 12(9), 1–15. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Oktafiani, F., Sumaryati, S., & Maret, U. S. (2024). Pengaruh penggunaan media Quizizz pada materi matematika di sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 12(2), 225–234. <https://www.researchgate.net/publication/355594068>
- Pasaribu, M., & Soeratin, H. Z. (2025). Evaluasi penggunaan artificial intelligence dalam audit forensik pada pandangan mahasiswa dan praktisi akuntansi tahun 2020–2025. *Jurnal Scientific of Mandalika*, 6(5), 1370–1380. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/view/4279>

- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 49–60. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer>
- Rahim, M. A. (2021). Preliminary study on educational game-based learning approach in financial accounting course: Bicycle accounting classification game. *Revista Geintec*, 11(2), 491–509. <https://doi.org/10.47059/revistageintec.v11i2.1683>
- Redhana, I. W. (2024). Pembelajaran digital pada abad ke-21. ResearchGate. <https://penerbit.undiksha.ac.id>
- Sáiz-Manzanares, M. C., Martín, C. F., Alonso-Martínez, L., & Almeida, L. S. (2021). Usefulness of digital game-based learning in nursing and occupational therapy degrees: A comparative study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(22), 11757. <https://doi.org/10.3390/ijerph182211757>
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan asesmen formatif melalui pemanfaatan Gimkit terhadap hasil belajar siswa SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 1–12. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Silva, R., Rodrigues, R., & Leal, C. (2021). Game-based learning in accounting education: Which dimensions are the most relevant? *Accounting Education*, 30(2), 159–187. <https://doi.org/10.1080/09639284.2021.1891107>
- Velaora, C., Dimos, I., Tsagiopoulou, S., & Kakarountas, A. (2022). A game-based learning approach in a digital design course to enhance students' competency. *Information*, 13(4), 1–25. <https://doi.org/10.3390/info13040177>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi berbantu media Kahoot untuk meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, dan hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wolf, R. (2023). Enhancing student engagement: Engaging the post-pandemic face-to-face prelicensure nursing student. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(4), 534–540. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2023.07.012>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., & Othman, J. (2024). The evaluation of gamification implementation for adult learners: A scale development study based on andragogical principles. *Education and Information Technologies*, 29(14), 18591–18620. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12561-x>
- Zairozie, A. Z. (2025). Pengaruh permainan Gimkit terhadap self-efficacy dan motivasi belajar siswa SMP. *Annual International Conference on Religious Moderation*. <https://proceeding.unzah.ac.id/index.php/aicrom/article/view/303>