

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Gimkit terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI-8 SMAN 1 Sariwangi. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah terlihat dari minimnya partisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan peneliti yaitu metode kuasi-eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Sariwangi dan sampel yang digunakan kelas XI-8 sebagai kelas eksperimen menggunakan media Gimkit dan kelas XI-6 sebagai kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik sampel yang digunakan yaitu *Non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi dan menyebarkan angket sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan uji homognitas dan uji hipotesis. Untuk mengolah data peneliti menggunakan SPSS 25, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen masing-masing adalah 52,22 Dan 63,34. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* 52,17 dan 53,54. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Gimkit berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Dengan demikian, media Gimkit dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Kata Kunci : Media Gimkit, Keaktifan belajar, Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This study aims to determine the influence and improvement of Gimkit media on student learning activity in history subjects of class XI-8 SMAN 1 Sariwangi. The background of this study is the low learning activity of students in the history learning process as seen from the lack of active participation in class activities. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method. The research design used by the researcher is a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design design. The population of this study was class XI students of SMAN 1 Sariwangi and the sample used was class XI-8 as an experimental class using Gimkit media and class XI-6 as a control class using conventional learning methods. The sampling technique used was Non-probability sampling, a type of purposive sampling. Data collection was carried out by conducting observations and distributing questionnaires before and after learning activities. The data was then analyzed using homogeneity tests and hypothesis tests. To process the data, the researcher used SPSS 25, showing that the average pretest and posttest scores of the experimental class were 52.22 and 63.34, respectively. Meanwhile, in the control class, the average pretest and posttest scores were 52.17 and 53.54. Thus, it can be concluded that the use of Gimkit media has an effect on students' learning activity. Thus, Gimkit media can be an alternative in increasing students' learning activity in history subjects.

Keywords: *Gimkit Media, Student Learning Activeness, History Learning*