



Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X TPMB di SMK Gamaliel 1 Madiun

Nia Pria Kurnia Sari^{1*}, Eni Winarsih², Dedy Richi Rizaldy³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: niapriakurnia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Laporan Hasil Observasi, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) Perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit. (2) Pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit. (3) Respon dan keaktifan Siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Laporan Hasil Observasi di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam proses penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi dan hasil evaluasi pembelajaran. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Selanjutnya, analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Perencanaan pemanfaatan Gimkit dituangkan dalam modul ajar melalui identifikasi kebutuhan pembelajaran, penyusunan materi, penyusunan soal, serta perencanaan kuis interaktif berbasis Gimkit. (2) Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Gimkit dimanfaatkan sebagai media evaluasi dan berbasis permainan sehingga pembelajaran lebih interaktif, dan (3) siswa memberikan respons positif terhadap pengguna Gimkit. Keaktifan siswa meningkat, sekitar 80% siswa aktif mengikuti pembelajaran dan kuis Gimkit, sedangkan 20% siswa kurang aktif karena kendala teknis maupun faktor individu. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa 85 pada pertemuan pertama menjadi 96 pada pertemuan kedua.

Kata kunci: Gimkit, Media Pembelajaran, Teks Laporan Hasil Observasi, Keaktifan Siswa, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya transformasi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran pada era digital tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi secara konvensional, melainkan menuntut adanya inovasi yang mampu memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara aktif. Transformasi tersebut sejalan dengan konsep Globalisasi Era Pendidikan (GEP) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Litbang Kemdikbud, 2013). Selain itu, digitalisasi pembelajaran juga mengubah paradigma pembelajaran dari teacher centered menjadi student centered sehingga peserta didik memiliki peran yang lebih aktif dalam membangun pengetahuan (Jaya, 2024).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis peserta didik. Namun, pada praktiknya pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya minat belajar, motivasi, dan partisipasi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan peserta didik di era digital (Ashila et al.,

2024; Herniyastuti & Kadir, 2024). Salah satu materi yang memerlukan keterlibatan aktif peserta didik adalah teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Materi ini menuntut siswa mampu melakukan pengamatan, mengolah informasi faktual, serta menyajikannya dalam bentuk teks yang sistematis sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan. Berdasarkan hasil observasi di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun, pembelajaran teks LHO masih menghadapi beberapa kendala, yaitu rendahnya keterlibatan siswa, kesulitan memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks, serta penggunaan media pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional sehingga proses pembelajaran berlangsung kurang interaktif (Figuerola Flores, 2015; Simões et al., 2013). Temuan tersebut juga sejalan dengan pendapat Hendarti (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif. Penelitian terdahulu oleh Ellza et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran teks laporan hasil observasi melalui pendekatan experiential learning dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa serta membantu mereka memahami struktur dan penyusunan laporan secara lebih sistematis. Temuan tersebut memperkuat pentingnya pembelajaran LHO yang melibatkan aktivitas dan pengalaman peserta didik.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Gimkit. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran melalui kuis interaktif, sistem poin, dan umpan balik secara langsung. Karakteristik tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Afkarina & FH, 2025; Hanifah & Hafidz, 2025; Septyana et al., 2024; Misbahuddin et al., 2025). Meskipun demikian, kajian mengenai pemanfaatan Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks Laporan Hasil Observasi di jenjang SMK, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran lain dan menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga belum banyak mengungkap proses implementasi media tersebut secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, serta respons dan keaktifan siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (Natasya Simangunsong et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan secara mendalam perencanaan, pelaksanaan, serta respons peserta didik terhadap pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada materi teks laporan hasil observasi. Penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena berdasarkan kondisi nyata di lapangan tanpa melakukan manipulasi terhadap objek penelitian (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMK Gamaliel 1 Madiun pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan fokus pada perencanaan pemanfaatan Gimkit, pelaksanaan pembelajaran, serta respons dan keaktifan peserta didik. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sesuai kebutuhan penelitian. Guru berperan sebagai informan utama mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Gimkit, sedangkan peserta didik

menjadi informan pendukung untuk memberikan informasi mengenai pengalaman belajar, respons, dan keaktifan selama pembelajaran berlangsung (Moleong, 2021).

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Tahap persiapan diawali dengan observasi awal, penyusunan instrumen penelitian berupa pedoman observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyusunan modul ajar, LKPD, dan soal Gimkit. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mengamati proses pembelajaran menggunakan Gimkit, melakukan wawancara dengan guru dan peserta didik, serta mengumpulkan dokumentasi berupa modul ajar, LKPD, foto kegiatan, hasil pekerjaan peserta didik, dan rekap hasil Gimkit. Seluruh data kemudian dianalisis untuk memperoleh kesimpulan mengenai pemanfaatan media Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen utama penelitian adalah peneliti yang bertindak sebagai pengumpul sekaligus penganalisis data (Sugiyono, 2022). Instrumen pendukung meliputi pedoman observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik, pedoman wawancara semi-terstruktur untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan respons terhadap penggunaan Gimkit, serta dokumentasi yang mencakup modul ajar, LKPD, foto kegiatan, hasil observasi, transkrip wawancara, dan hasil kuis Gimkit. Analisis data menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan mengelompokkan data sesuai fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif. Selanjutnya, kesimpulan ditarik dan diverifikasi melalui triangulasi teknik serta triangulasi sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga dapat diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Miles et al., 2014).

HASIL PENELITIAN

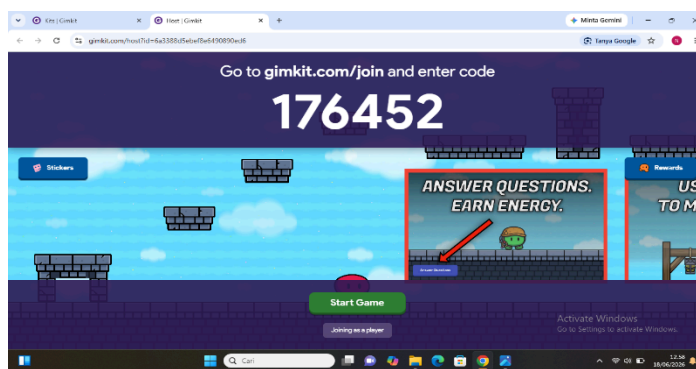
A. Perencanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi

Perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit dilakukan sebelum proses pembelajaran berlangsung melalui identifikasi kondisi pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, pemilihan media, kesiapan guru, serta penyusunan materi dan soal sesuai dengan modul ajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun, diketahui bahwa pembelajaran materi teks laporan hasil observasi sebelumnya masih didominasi penggunaan media PowerPoint sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru memandang penggunaan media pembelajaran berbasis permainan sebagai alternatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital. Guru kemudian menyusun soal-soal Gimkit berdasarkan tujuan pembelajaran yang mencakup pengertian, struktur, ciri-ciri, dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi sehingga media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan Gimkit dilakukan secara sistematis dengan mengintegrasikan media ke dalam modul ajar menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Perencanaan tersebut menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran sehingga penggunaan media sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriani dkk. (2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

B. Pelaksanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 11 Mei 2026 dan 18 Mei 2026. Pembelajaran menerapkan model Problem Based Learning (PBL) dengan memanfaatkan Gimkit sebagai media evaluasi interaktif setelah siswa melakukan diskusi kelompok. Pada pertemuan pertama, guru memberikan apersepsi, menjelaskan materi, kemudian mengarahkan siswa untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru memperkenalkan Gimkit dan menjelaskan prosedur penggunaannya melalui laman www.gimkit.com/join. Selanjutnya siswa memasukkan kode permainan dan mengikuti kuis yang berisi 20 soal mengenai pengertian, struktur, ciri-ciri, dan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.

Gambar 1 menunjukkan tampilan awal Gimkit yang digunakan siswa untuk bergabung ke dalam permainan melalui kode yang diberikan guru.



www.gimkit.com/join.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa mampu mengikuti petunjuk penggunaan Gimkit dengan baik. Beberapa siswa mengalami kendala saat proses login karena koneksi internet, tetapi kendala tersebut dapat diatasi dengan bantuan guru sehingga seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada pertemuan kedua, siswa terlihat lebih siap menggunakan Gimkit karena telah memiliki pengalaman pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan kuis berisi 15 soal mengenai kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi, lebih percaya diri menjawab soal, serta lebih antusias mengikuti kompetisi selama permainan berlangsung. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa Gimkit mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Adanya sistem poin dan peringkat membuat siswa lebih fokus dalam menjawab soal sehingga aktivitas belajar meningkat. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Rahmawati dan Kurniawan (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

C. Respons dan Keaktifan Siswa terhadap Penggunaan Gimkit

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit memperoleh respons yang sangat positif dari siswa. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan PowerPoint. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta berusaha memperoleh skor terbaik ketika mengikuti kuis. Dari 22 siswa kelas X TPMB, sebanyak 17 siswa ($\pm 80\%$)

mengikuti pembelajaran dengan kategori aktif, sedangkan 5 siswa ($\pm 20\%$) belum berpartisipasi secara optimal karena mengalami kendala jaringan internet maupun kesiapan perangkat. Selain meningkatkan keaktifan, penggunaan Gimkit juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa lebih bersemangat karena proses evaluasi dikemas dalam bentuk permainan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa juga menyatakan bahwa umpan balik langsung pada setiap soal membantu mereka memahami materi teks laporan hasil observasi dengan lebih baik. Hasil dokumentasi kuis Gimkit juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pertemuan kedua dibandingkan pertemuan pertama. Nilai kuis pada pertemuan pertama berkisar antara 72–85, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 84–97. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit membantu siswa memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Gambar 2 Berikut hasil nilai kuis Gimkit :

No	Nama Siswa	Hasil Gimkit I	No	Nama Siswa	Hasil Gimkit II
1	Fadhli	84	1	Haikal	92
2	Akbar	82	2	Gulam	86
3	Allam	76	3	Gabrielle	97
4	Gabrielle	75	4	Farel	88
5	Dinda	80	5	Dinda	96
6	Gulam	74	6	Fadhli	86
7	Imron	80	7	Irzam	90
8	Farel	82	8	Hanafi	88
9	Ayub	85	9	Alam	84
10	Irzam	84	10	Yusuf	90
11	Hanafi	75	11	Kayla	86
12	Yusuf	82	12	Ridwan	94
13	Yoga	72	13	Imron	92
14	Kristo	85	14	Kristo	92
15	Ravino	82	15	Ayub	85
16	Restu	84	16	Yoga	88
17	Risky	76	17	Julia	94

Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi hasil pembahasan, dapat diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Laporan Hasil Observasi di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun mendapatkan respons positif dari siswa. Penggunaan Gimkit mampu (1) Meningkatkan antusias dan minat belajar siswa. (2) Membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. (3) Meningkatkan motivasi siswa melalui permainan dan sistem poin. (4) Membantu siswa untuk memahami materi teks laporan hasil observasi. (5) Meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan nilai kuis Gimkit.

A. Perencanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pemanfaatan media Gimkit telah dilakukan secara sistematis melalui identifikasi kebutuhan siswa, penyusunan modul ajar, pemilihan media, serta penyusunan soal yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi Teks Laporan Hasil Observasi. Perencanaan tersebut didasarkan pada permasalahan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa selama pembelajaran yang sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan penggunaan PowerPoint. Temuan ini menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan media digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran, bukan hanya sebagai alat evaluasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Magdalena et al. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran melalui peningkatan keterlibatan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa Gimkit dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan Gimkit pada materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMK dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif yang menitikberatkan pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan respons siswa. Dengan demikian, tujuan penelitian mengenai perencanaan pemanfaatan Gimkit telah tercapai karena guru mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi.

B. Pelaksanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Gimkit berjalan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Gimkit digunakan sebagai media evaluasi berbasis permainan sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Peningkatan rata-rata nilai kuis dari sekitar 85 pada pertemuan pertama menjadi sekitar 96 pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu membantu siswa memahami materi Teks Laporan Hasil Observasi. Temuan tersebut mendukung teori game-based learning yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hermawati (2018) yang menyatakan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, penelitian ini berbeda karena memanfaatkan Gimkit sebagai media evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMK, sedangkan penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran lain atau berfokus pada peningkatan hasil belajar secara kuantitatif. Keberhasilan penelitian diukur dari keterlaksanaan pembelajaran sesuai modul ajar, peningkatan hasil kuis, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Meskipun masih ditemukan kendala berupa jaringan internet dan beberapa siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi, hambatan tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru sehingga tidak mengganggu pencapaian tujuan penelitian.

C. Respons dan Keaktifan Siswa terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Gimkit. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan karena dikemas dalam bentuk permainan. Selain itu, fitur umpan balik langsung membantu siswa mengetahui kesalahan jawaban

sehingga memperkuat pemahaman materi. Dari hasil observasi juga terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa. Sebagian besar siswa aktif mengikuti kuis, berdiskusi, dan berpartisipasi selama pembelajaran. Keberhasilan tersebut menunjukkan bahwa Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar melalui unsur kompetisi dan pemberian skor. Temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Walaupun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Beberapa siswa mengalami kendala teknis berupa koneksi internet yang kurang stabil dan belum terbiasa menggunakan media digital. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit memerlukan dukungan sarana teknologi yang memadai serta pendampingan guru, terutama pada tahap awal penggunaan aplikasi. Secara keseluruhan, tujuan penelitian telah tercapai karena Gimkit terbukti mampu mendukung pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi melalui perencanaan yang baik, pelaksanaan yang efektif, serta peningkatan respons dan keaktifan siswa. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas Gimkit pada materi Bahasa Indonesia lainnya atau menggunakan pendekatan kuantitatif maupun eksperimen agar diperoleh bukti yang lebih komprehensif mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Laporan Hasil Observasi di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun telah berjalan sesuai dengan tujuan penelitian. Perencanaan pembelajaran dilakukan secara sistematis melalui analisis kebutuhan siswa, penyusunan modul ajar, serta perancangan soal Gimkit yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa Gimkit mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Selain itu, siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan Gimkit karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan pemahaman materi melalui umpan balik yang diberikan secara langsung. Peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran serta kenaikan rata-rata hasil evaluasi dari sekitar 85 pada pertemuan pertama menjadi sekitar 96 pada pertemuan kedua menunjukkan bahwa pemanfaatan Gimkit berkontribusi positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan jaringan internet dan kemampuan awal sebagian siswa dalam menggunakan media digital, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru sehingga tidak menghambat pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, Gimkit dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Aisyah Fadila, Kiki Riki Nurakiyah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, U. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Ayu Puspita, D., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-learning di era digital. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 56–61.
- Azrani, L., Sabella Putri, R., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar

- Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Utilization of Gimkit Interactive Games as Evaluation Media to Increase Student Involvement. *J Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(12), 8290–8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Ellza, E., Winarsih, E., & Rukmiati, E. (2025). Meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi melalui pendekatan experiential learning pada kelas VIII SMP Islam Terpadu Bakti Ibu Kota Madiun. *Journal in Teaching and Education Area*, 2(1), 103–114. <https://doi.org/10.69673/4c4m3571>
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, & Usep Setiawan. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Fitrisyah, M. A., Windarti, R., & Kurniadi, E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI SMA Menggunakan Gimkit pada Materi Fungsi Nilai Mutlak. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 9–15. <https://doi.org/10.24176/anargya.v8i1.13861>
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 06(02), 158–166.
- Jaya, B. A., Harjanto, A., Elvadola, C., & Lampung, P. B. (2024). *Pengembangan Media Kuit (Kuis Interaktif Gimkit) Pada Mata Pelajaran Ips kelas Iv SD Negeri 17 Tumijajar tahun Pelajaran 2023 / 2024 pendahuluan Pembelajaran IPA diperlukan*. 307–314.
- Julianto, Indra Rasyid , Umami, A. S. (2023). Peranan Guru Dalam Pengimplementasian Profil Pelajar Pancasila Dan Implikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta*, 208–2016. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/208-216>
- Laia, E. (2023). *Analisis Struktur Teks Laporan Observasi Siswa Kelas X*. 3(2), 13–23.
- Misbahuddin, M., Sufyadi, S., & Rini, S. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Sarana Gamification untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9610–9615. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9025>
- Nasution, J. S., Berutu, N. A., Lingga, M. F., & Amalia, S. (2024). Analisis Hakikat Media Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1260–1265. <https://doi.org/10.56832/edu.v4i1.467>
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Smp Negeri 2 Woja*. 5(2), 306–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2731>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pengendalian Resiko*, 1(1), 1–12.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35. <https://doi.org/https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/Satya-Sastraharing>
- Zahara, L. (2024). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Membantu Siswa Membedakan Teks Deskripsi dan Teks Laporan Hasil Observasi di Kelas VII MTs IRA Medan Citation : Pertama , Luhlu ., Kedua , Ewin ., Ketiga , Dwi ., Keempat , Tantri . (2024)*. 4(2), 1–11.