

UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GIMKIT PADA PEMBELAJARAN KARYA TULIS ILMIAH

Ida Hamidah¹, Toirwanto², Ade Hidayat³

¹ Pendidikan Profesi Guru Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Kuningan, Indonesia

² SMA Negeri 1 Kuningan, Indonesia

Email: toirwanto8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karya tulis ilmiah dan keaktifan belajar melalui penggunaan media gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus pada kelas XI-10. Teknik pengumpulan data meliputi tes pilihan ganda, observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan, serta kualitatif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman peserta didik yang ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai dari 60,15 pada prasiklus menjadi 84,03 setelah perlakuan. Peningkatan juga terjadi pada nilai tertinggi dari 70 menjadi 100 dan nilai terendah dari 40 menjadi 75. Selain itu, hasil angket dan observasi menunjukkan adanya peningkatan pada indikator keaktifan belajar seperti bersemangat, menjawab pertanyaan, bertanya, berdiskusi, dan melaksanakan tugas, dengan peningkatan persentase keaktifan mencapai lebih dari 85%. Dengan demikian, penggunaan media gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Pemahaman Belajar, Karya Tulis Ilmiah, Media Gimkit, Bahasa Indonesia.

Abstract

This study aims to improve students' understanding of scientific papers and their learning engagement through the use of Gimkit media in Indonesian language learning. This study used a classroom action method with quantitative and qualitative approaches, implemented in two cycles in grades XI-10. Data collection techniques included multiple-choice tests, observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted quantitatively through calculating average scores and completion percentages, and qualitatively through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed a significant increase in students' understanding, indicated by an increase in the average score from 60.15 in the pre-cycle to 84.03 after the treatment. The highest score also increased from 70 to 100 and the lowest score from 40 to 75. Furthermore, the questionnaire and observation results showed an increase in learning engagement indicators such as enthusiasm, answering questions, asking questions, discussing, and carrying out assignments, with an increase in the percentage of engagement reaching more than 85 percent. Thus, the use of Gimkit media has proven effective in improving students' understanding and learning engagement in Indonesian language learning.

Keywords: Learning Comprehension, Scientific Writing, Gimkit Media, Indonesian.

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya, terutama dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di era Revolusi Industri 4.0. Untuk menjawab tantangan tersebut, pendidikan di Indonesia dituntut untuk terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu aspek penting dalam pendidikan menengah adalah peningkatan kompetensi peserta didik dalam memahami materi karya tulis ilmiah. Karya tulis ilmiah adalah karya tulis yang disusun berdasarkan metode ilmiah, berisi pemikiran, ulasan, atau penelitian yang sistematis dan objektif, serta bertujuan untuk memecahkan masalah atau mengembangkan ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat informasi, struktur, dan kaidah kebahasaannya. Kemampuan ini mencakup pemahaman terhadap isi informasi, struktur, dan kaidah kebahasaan yang menjadi fondasi utama keilmiahan suatu teks.

Data di lapangan masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan memahami materi karya tulis ilmiah, khususnya dalam tiga aspek penting, yaitu memahami isi informasi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Kondisi ini tercermin dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam aspek menganalisis karya tulis ilmiah. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI-10 SMA Negeri 1 Kuningan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kebingungan dalam membedakan antara struktur dan kaidah kebahasaan karya tulis ilmiah. Sebagian dari mereka bahkan sering kali tertukar dalam mengidentifikasi keduanya. Proses pembelajaran yang berlangsung pun cenderung monoton dan hanya terfokus pada penyampaian materi, sehingga membuat peserta didik menganggap bahwa karya tulis ilmiah adalah materi yang sulit untuk dipahami. Rendahnya minat belajar mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung secara pasif, dan peserta didik kurang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu penyebab kondisi tersebut adalah penggunaan model, pendekatan, dan media pembelajaran yang belum kontekstual dan belum memperhatikan kebutuhan belajar individual. Model pembelajaran yang bersifat satu arah cenderung tidak mampu menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik.

Selain pendekatan pedagogis yang adaptif, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital juga memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Salah satu media digital interaktif yang relevan dan efektif saat ini adalah game interaktif, seperti Gimkit. Gimkit sebagai media gamifikasi memberikan umpan balik secara langsung, meningkatkan partisipasi aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Septiyana, Nuzula, & Gusanti, 2024, hlm. 7). Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui elemen-elemen permainan seperti tantangan, kompetisi, aturan main, dan tujuan yang jelas. Game interaktif tidak hanya menyajikan materi pembelajaran secara menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif mengambil keputusan dan menyelesaikan tantangan secara mandiri maupun dalam kelompok.

Game edukatif yang baik setidaknya memiliki empat unsur utama, yaitu: (1) *goals* atau tujuan pembelajaran yang jelas sebagai hasil akhir yang ingin dicapai; (2) *rules* atau aturan main yang mengatur tindakan apa yang diperbolehkan selama permainan berlangsung; (3) *competition* atau unsur kompetisi yang dapat memacu motivasi peserta didik melalui persaingan sehat; serta (4) *challenge* atau tantangan yang harus diatasi peserta didik untuk mencapai tujuan permainan (Adinanda et al., 2023). Keempat elemen ini sangat relevan dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna.

Tingkat pemahaman materi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan indikator penting dari keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Keaktifan tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga partisipasi mental dan emosional peserta didik dalam memahami dan mengolah informasi. Media pembelajaran digital dapat memperkuat keaktifan ini melalui lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Menurut Putri dan Firmansyah (dalam Puspita Sari et al., 2022), indikator keaktifan peserta didik antara lain: bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, berani bertanya dan menjawab, mempresentasikan pemahamannya, serta aktif dalam diskusi dan pelaksanaan tugas kelompok.

Aspek keaktifan ini sangat penting pula dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, yang bertujuan meningkatkan pemahaman materi karya tulis ilmiah terhadap peserta didik. Sayangnya, hasil observasi pembelajaran yang disampaikan masih secara teoritis dan monoton sering kali menurunkan antusiasme peserta didik. Akibatnya, partisipasi aktif peserta didik menjadi rendah, padahal pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif agar meningkatkan pemahaman mereka dan nilai-nilai yang dipelajari dapat benar-benar dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan dari Brillian, Budyartati, dan Yanto (2024) menunjukkan bahwa Gimkit memberikan dampak positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang dikemas secara menarik dan kompetitif mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan lebih berani untuk berinteraksi, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Adinanda dan tim peneliti (2023) mengidentifikasi beberapa komponen penting dalam desain game edukatif yang efektif, yang juga tercermin dalam platform Gimkit. Empat unsur utama yaitu adanya tujuan yang jelas, aturan permainan yang terstruktur, suasana kompetitif yang sehat, serta tantangan yang memicu berpikir kritis, diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya bermakna, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dan reflektif. Elemen-elemen tersebut menjadikan Gimkit bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari proses belajar yang mendorong pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Maulida, Nurasih, dan Amalia (2025) juga menemukan bahwa penggunaan Gimkit berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar. Hal ini tercermin dalam peningkatan partisipasi peserta didik dalam diskusi, keberanian dalam menyampaikan pertanyaan, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas. Penggunaan media ini menciptakan keterlibatan emosional yang kuat karena peserta didik merasa tertantang sekaligus dihargai dalam proses pembelajaran. Tidak kalah penting, penelitian oleh

Septyana, Nuzula, dan Gusanti (2024) menunjukkan bahwa Gimkit sangat efektif dalam meningkatkan asesmen formatif. Guru dapat secara langsung memperoleh data tentang pemahaman peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran secara real time. Ini menunjukkan bahwa Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai media transfer materi, tetapi juga sebagai alat monitoring dan evaluasi yang adaptif.

Dalam konteks yang lebih luas, Fajriani dan rekan (2024) mengaplikasikan Gimkit dalam evaluasi digital dan menemukan bahwa media ini berhasil meningkatkan partisipasi peserta didik dalam evaluasi pembelajaran. Bahkan, Islamiyah dan Lestari (2024) menyatakan bahwa meskipun pendekatan diskusi sejawat terbukti membantu pemahaman struktur karya ilmiah, efektivitasnya akan meningkat jika dikombinasikan dengan dukungan teknologi digital interaktif seperti Gimkit..

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur dan kaidah kebahasaan karya tulis ilmiah, sekaligus meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, melalui Melalui Penggunaan Media Gimkit.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui tes objektif, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis proses pembelajaran, keterlibatan peserta didik, dan perubahan perilaku selama pelaksanaan tindakan. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karya tulis ilmiah serta meningkatkan keaktifan belajar mereka. Pemahaman karya tulis ilmiah didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami isi, struktur, dan kaidah kebahasaan karya tulis ilmiah, yang diukur melalui soal pilihan ganda. Sementara itu, keaktifan belajar merujuk pada keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran, diukur melalui angket skala Likert dan lembar observasi.

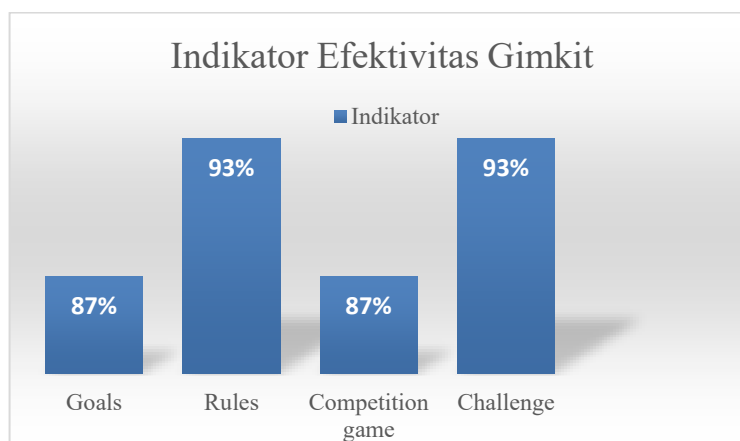
Penelitian dilaksanakan di kelas XI-10 SMA Negeri 1 Kuningan dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup soal tes untuk pretes dan pasca-tes, angket keaktifan belajar, lembar observasi keterlibatan peserta didik, serta dokumentasi berupa foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran utama yang digunakan adalah Gimkit, sebuah platform gamifikasi digital yang terintegrasi dengan internet dapat diakses menggunakan gawai peserta didik.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif melalui perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui proses reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi dan tabel, serta penarikan kesimpulan berdasarkan triangulasi data. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 70% peserta didik mencapai nilai KKM dan 85% menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut ini adalah hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan analisis data yang dilakukan dan dikumpulkan melalui instrumen observasi yang telah digunakan. Pada lembar observasi yang dilakukan oleh guru pamong terdapat indikator-indikator yang diamati terkait gimkit, yaitu: Aturan (*rules*), Tantangan (*Challenge*), Tujuan (*Goals*) dan persaingan (*Competition game*). Berikut ini merupakan hasil observasi keefektifan gimkit (grafik 1).



Grafik 1. Efektivitas Gimkit

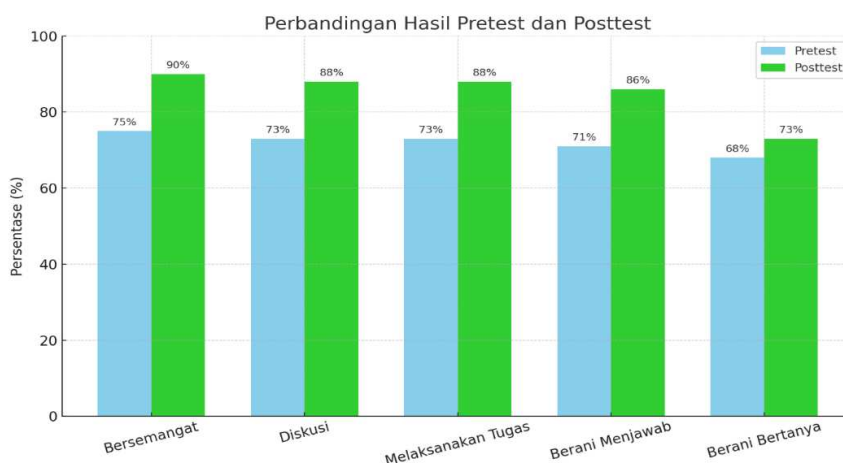
Berdasarkan Grafik 1 presentase efektifitas game gimkit dinilai dari empat indikator menunjukkan presentase nilai yang tinggi > 85%, dengan indikator *Rules* dan *Challenge* yang menjadi aspek kekuatan game gimkit dengan perolehan skor presentase masing-masing 93%. Sementara itu, indikator *Goals* dan *Competition Game* memperoleh presentase 87%. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa game gimkit tergolong efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Berikut hasil perolehan data dari pretest-posttest yang dilakukan pada kelas XI – 10 dalam bentuk tes soal pilihan ganda sebelum dan setelah diberikan perlakuan atau treatment penggunaan media gamifikasi gimkit pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi karya tulis ilmiah. (Tabel 1).

Table 1. Hasil Data Pretest-Posttest

Komponen	Nilai Prasiklus	Nilai Siklus
Rata-rata	60,15	84,03
Nilai Tertinggi	70	100
Nilai Terendah	40	75

Berdasarkan hasil data yang diperoleh mengindikasikan bahwa penggunaan media gamifikasi gimkit memberikan pengaruh yang cukup signifk terhadap meningkatnya pemahaman pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya tulis ilmiah pada peserta didik kelas XI-10 SMA Negeri 1 Kuningan. Untuk menjawab dan seberapa besar peningkatan yang terjadi pada penelitian ini maka dilakukan dilakukan dua kali posttest setelah selesai perlakuan setiap siklusnya untuk megetahui signifikansi antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan atau treatment dan konsistensi pemahaman peserta didik setelah perlakuan siklus. Hasil nilai posttest dengan menggunakan media gamifikasi gimkit pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan rata-rata nilai 84,03 yang dikategorikan cukup efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan penggunaan media gamifikasi gimkit cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Peningkatan pemahaman materi peserat didik dapat dilihat dari peningkatan nilai posttest. Selain berdasarkan nilai hasil posttest hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan analisis data yang dilakukan dan dikumpulkan melalui instrumen angket yang telah digunakan. Pada lembar angket yang diisi oleh peserta didik terdapat indikator-indikator yang diamati terkait peningkatan indikator keaktifan peserta didik saat pembelajaran yaitu: berani bertanya, bersemangat, berani menjawab, melaksanakan tugas dan melakukan diskusi kelompok.



Grafik 2. Peningkatan Keaktifan Peserta didik dalam Pembelajaran

Grafik 4.2 menunjukkan adanya peningkatan pada setiap indikator keaktifan belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan dan posttest. Peningkatan terbesar pada indikator Bersemangat (15%), Diskusi (15%) dan Melaksanakan Tugas (15%), berani menjawab (15%), dan berani bertanya (5%). Hasil data dan persentase ini menunjukan bahwa penggunaan media gamifikasi gimkit cukup eektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gamifikasi gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi karya tulis ilmiah, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keaktifan dan pemahaman belajar

peserta didik. Keberhasilan ini ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi gimkit. Penggunaan media gamifikasi gimkit ini memungkinkan mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui media digital yang kompetitif dan menarik.

Keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan pada seluruh indikator yang diamati. Antusiasme, partisipasi dalam diskusi, pelaksanaan tugas, serta keberanian menjawab meningkat sebesar 15%, sementara keberanian untuk mengajukan pertanyaan naik sebesar 5%. Secara numerik, peserta didik yang menunjukkan antusiasme meningkat dari 27 peserta didik (75%) menjadi 32 peserta didik (90%) dari total 36. Kenaikan serupa terlihat pada indikator diskusi dan keterlibatan dalam tugas, yang masing-masing naik dari 26 menjadi 32 peserta didik. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa integrasi gamifikasi dengan pembelajaran berdiferensiasi mampu menciptakan suasana belajar yang responsif dan inklusif.

Gimkit sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menantang. Platform ini menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan kuis yang menekankan kompetisi, sistem poin, dan hadiah virtual, yang secara langsung mendorong motivasi dan fokus peserta didik. Ketika peserta didik merasa tertarik dan tertantang, keterlibatan mereka dalam pembelajaran pun meningkat secara alami. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa gimkit mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar secara signifikan di berbagai jenjang pendidikan.

Selain aspek kognitif, implementasi Gimkit juga mendukung pengembangan kompetensi sosial dan emosional peserta didik. Aktivitas seperti diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi tidak hanya mendorong kolaborasi, tetapi juga membentuk rasa tanggung jawab dan keterampilan komunikasi yang baik. Penguatan dimensi afektif ini sangat relevan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, yang menekankan pentingnya pembentukan karakter dan keterampilan interpersonal.

Tinjauan dari sisi pemahaman materi, terlihat peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata peserta didik naik dari 60,15 sebelum tindakan menjadi 84,03 setelah penerapan strategi pembelajaran. Nilai tertinggi meningkat dari 70 menjadi 100, sementara nilai terendah naik dari 40 ke 75. Perkembangan ini menandakan bahwa pendekatan dan media yang digunakan mampu memperluas pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep penting dalam karya tulis ilmiah, terutama terkait struktur dan kaidah kebahasaannya.

Berbagai hasil penelitian mendukung efektivitas penggunaan gimkit sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Agustina, Rienovita, dan Emilzoli (2024), ditemukan bahwa gimkit mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal ini disebabkan karena Gimkit menyajikan materi pelajaran secara interaktif melalui kuis berbasis permainan yang menggabungkan aspek kompetisi dan hiburan, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Media ini membuat peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan secara langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Badriah dan Levia (2025) juga menguatkan data-data tersebut. Mereka menyimpulkan bahwa gimkit memberikan solusi pembelajaran yang efektif, terutama dalam menyampaikan materi-materi kompleks. Fitur-fitur visual, audio, dan interaktif dalam gimkit membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah, serta memperkaya pengalaman belajar yang berorientasi pada pemahaman menyeluruh dan menyenangkan.

Pembelajaran dilaksanakan melalui dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Evaluasi dilakukan secara berkala melalui posttest pada setiap siklus, yang digunakan untuk menilai efektivitas strategi serta memantau perkembangan pemahaman peserta didik. Adanya peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara bertahap dan progresif, serta memberi dampak positif terhadap keterlibatan dan capaian belajar peserta didik. Lebih jauh, penerapan media gimkit juga berdampak pada perubahan sikap belajar peserta didik. Mereka menjadi lebih antusias, tidak takut gagal, dan memiliki keberanian untuk mencoba. Lingkungan belajar yang kompetitif namun suportif ini memungkinkan peserta didik belajar dari kesalahan tanpa rasa takut atau tekanan, sehingga menciptakan atmosfer kelas yang kondusif dan berpihak pada peserta didik.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media gamifikasi seperti gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kolaboratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mulai mempertimbangkan penggunaan teknologi digital interaktif dalam merancang proses pembelajaran. Pembelajaran masa kini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang menyeluruh, menyentuh aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik secara seimbang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap peserta didik kelas XI-10 SMA Negeri 1 Kuningan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gamifikasi Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi karya tulis ilmiah. Efektivitas penggunaan media gamifikasi ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai peserta didik, yaitu dari 60,15 pada saat pretest menjadi 84,03 pada posttest. Peningkatan juga tampak pada nilai tertinggi yang naik dari 70 menjadi 100, serta nilai terendah dari 40 menjadi 75. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman terjadi secara menyeluruh pada seluruh peserta didik.

Di samping aspek kognitif, penggunaan media gamifikasi ini juga memberi dampak positif terhadap keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan hasil angket, terdapat peningkatan nyata pada lima indikator keaktifan belajar, yakni bersemangat, melaksanakan tugas, berdiskusi dalam kelompok, berani menjawab, dan berani bertanya. Empat indikator pertama mengalami peningkatan sebesar 15%, sementara indikator terakhir meningkat sebesar 5%. Peningkatan ini menandakan bahwa penggunaan media gamifikasi gimkit memiliki pengaruh positif terhadap pembelajaran.

Gamifikasi melalui platform Gimkit berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta rasa percaya

diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi media gamifikasi gimkit tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, tetapi juga membangun karakter belajar yang aktif, kolaboratif, dan bertanggung jawab. Dari berbagai temuan tersebut, disimpulkan bahwa Gimkit memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan keaktifan, motivasi, serta pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan bermakna. Secara keseluruhan, penggunaan media gamifikasi ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan efektif dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, serta mendukung peningkatan literasi akademik peserta didik secara optimal.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah diperoleh, penulis memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru, institusi sekolah, serta peneliti berikutnya dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif.

Pertama, kepada guru Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya, disarankan untuk mengimplementasikan media gamifikasi seperti Gimkit. Kombinasi strategi ini terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman peserta didik secara signifikan. Namun, penting bagi guru untuk terlebih dahulu melakukan asesmen diagnostik guna mengetahui kesiapan dan karakteristik peserta didik agar strategi pembelajaran berdiferensiasi dapat diterapkan secara optimal. Kedua, bagi pihak sekolah, sangat dianjurkan untuk memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Sarana seperti koneksi internet yang stabil, perangkat digital, dan pelatihan penggunaan aplikasi gamifikasi bagi guru menjadi faktor penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran.

Ketiga, untuk peserta didik, diharapkan dapat memanfaatkan metode pembelajaran ini sebaik mungkin. Melalui pembelajaran berbasis masalah yang dilengkapi gamifikasi, peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, bekerjasama, dan berkomunikasi secara efektif. Terakhir, kepada peneliti selanjutnya, disarankan agar mengembangkan penelitian sejenis dengan objek kajian yang lebih luas, baik dari segi mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variasi media gamifikasi yang digunakan. Hal ini akan memperkaya referensi dan praktik pembelajaran inovatif yang relevan dengan tantangan pendidikan masa kini serta mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dengan pelaksanaan yang tepat dan dukungan yang memadai, penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran ini memiliki potensi besar sebagai solusi strategis dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

Adinanda, A., S., Rahmad Wijaya, B., & Nizar, R. C. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Multimedia Interaktif Game Edukasi Terintegrasi Kearifan Lokal Madura Untuk

- Menanamkan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V5i6.5820>
- 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.
- Badriah, S., & Levia, T. (2025). Kebutuhan Media Gimkit pada Materi Mukjizat Kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. *ISLAMIKA*, 7(1), 156–168.
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024, July). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 3, No. 3, pp. 610–618).
- Cahyaningrum, W. T. (2010). Analisis kesalahan berbahasa pada karya tulis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Andong Kabupaten Boyolali.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i4.1212>
- Fajriani, A., Razilu, Z., & Pembelajaran, E. (2024). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Matapelajaran Informatika Di Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 7(9). <http://jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Scramble. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 4(2), 121–130.
- Islamiyah, R., & Lestari, H. (2024). Peningkatan Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Memahami Struktur Teks Karya Ilmiah Melalui Metode Diskusi Berbasis Kritik Teman Sejawat (Peer Review Discussions) Siswa Kelas XI SMAN 3 Palembang. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(9).
- Maulida, S. I., Nurashia, I., & Amalia, A. R. (2025). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 482–494.
- Mayang Sari, B. (2024). Permainan Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2049–2058. <https://jurnaledukasia.org>
- Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran dengan Aplikasi Gimkit pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Puspita Sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 24 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7–7.
- Suryaningsih, N., & Kusmana, S. (2018). Pengembangan bahan ajar karya tulis ilmiah berbasis pendekatan konstruktivisme. *Jurnal Tuturan*, 7(2), 884–894.
- Yanti, N. P. E. D., Triana, I. K. D. L., Wahyudin, Y., Suarningsih, N. K. A., & Marlina, T. (2024). *Karya Tulis Ilmiah: Teori & Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Zairozie, A. Z. (2025, April). Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 di SMP NU Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif. In *Proceedings of Annual International Conference On Religious Moderation* (Vol. 2, No. 1, pp. 188–200).