

ABSTRAK

Nia Pria Kurnia Sari. 2026. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Gimkit Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X TPMB Di SMK Gamaliel 1 Madiun*. Skripsi, Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Eni Winarsih, S.Pd., M.Pd. dan Pembimbing (II) Dedy Richi Rizaldy, S.Pd., M.Pd.

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 respon positif terhadap penggunaa 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.

ABSTRACT

Nia Pria Kurnia Sari. 2026. *The Utilization of Gimkit Learning Media in Indonesian Language Instruction on Observation Report Texts for Class X TPMB at SMK Gamaliel 1 Madiun. Undergraduate Thesis, Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Madiun. Supervisor (I) Eni Winarsih, S.Pd., M.Pd. and Supervisor (II) Dedy Richi Rizaldy, S.Pd., M.Pd.*

This research was motivated by the low level of student engagement and learning motivation during Indonesian language lessons on the topic of Observation Report Texts, indicating a need for more interactive learning media. This study aims to describe: (1) the planning of Gimkit learning media utilization; (2) the implementation of Gimkit learning media utilization; and (3) student responses and engagement regarding the use of Gimkit learning media in Indonesian language lessons on Observation Report Texts for Class X TPMB at SMK Gamaliel 1 Madiun.

The method employed in this study is descriptive qualitative research. Data sources included the teacher and students. Data collection techniques involved observation, interviews, documentation, and learning evaluation results. Data validity was verified using source triangulation and technique triangulation. Furthermore, data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The research results indicate that: (1) the planning for Gimkit utilization was incorporated into the teaching module through the identification of learning needs, material preparation, question formulation, and the planning of Gimkit-based interactive quizzes; (2) the instruction was carried out over two sessions using the Problem-Based Learning (PBL) model, with Gimkit utilized as a game-based evaluation medium to make learning more interactive; and (3) students responded positively to the use of Gimkit. Student engagement increased; approximately 80% of students actively participated in the lesson and Gimkit quizzes, while 20% were less active due to technical issues or individual factors. Evaluation results showed an increase in the average student score from 85 in the first session to 96 in the second session.

Keywords: *Gimkit, learning media, observation report text, student engagement, learning outcomes.*