

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di era digital menunjukkan perubahan yang sangat pesat sebagai dampak dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan dinamika global agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing. Fenomena Globalisasi Era Pendidikan (GEP) mendorong terjadinya transformasi sistem pembelajaran, baik dari segi metode, media, maupun peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Litbang Kemdikbud, 2013).

Digitalisasi pendidikan tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga pada perubahan paradigma pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional dan berpusat pada guru beralih menjadi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama. Inovasi digital dalam pembelajaran bahasa menjadi salah satu upaya strategis untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pendidikan modern (Jaya, 2024).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, perkembangan tersebut menuntut adanya pembelajaran yang aktif dan bermakna. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan

analitis siswa. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang sedemikian rupa agar siswa terlibat secara aktif dan mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata.

Pembelajaran yang bermakna menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Namun, pada praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia masih sering menghadapi kendala berupa rendahnya minat belajar dan partisipasi siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi dan media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan belajar peserta didik (Ashila et al., 2024; Herniyastuti & Kadir, 2024).

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterlibatan aktif siswa adalah teks Laporan Hasil Observasi (LHO). teks laporan hasil observasi menuntut kemampuan siswa dalam melakukan pengamatan, mengolah informasi faktual, serta menyajikannya dalam bentuk teks yang sistematis dan sesuai kaidah kebahasaan. Materi ini memerlukan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis yang tidak dapat dicapai secara optimal melalui metode pembelajaran yang bersifat pasif.

Berdasarkan kondisi pembelajaran di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun, pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi masih menghadapi berbagai permasalahan. Permasalahan tersebut meliputi rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, kesulitan memahami struktur dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga siswa

kurang terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. (Figueroa Flores 2015;Simoes dkk. 2013).

Permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut sejalan dengan temuan Hendarti (2024), yang menyatakan bahwa problematika pembelajaran Bahasa Indonesia dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, serta media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih efektif.

Kebutuhan akan media pembelajaran inovatif dan interaktif menjadi semakin mendesak, khususnya bagi siswa SMK yang memiliki karakteristik dekat dengan teknologi digital. Media pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Pemanfaatan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Priagung Nursalim et al., 2025).

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang berkembang saat ini adalah media pembelajaran berbasis gim atau gamifikasi. Gamifikasi dalam pembelajaran memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa terdorong untuk belajar secara aktif. Pendekatan ini dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang menantang dan menyenangkan.

Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran berbasis gim yang memanfaatkan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran. Gimkit juga menyediakan fitur kuis interaktif, sistem poin, dan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kompetitif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Afkarina & FH, 2025; Hanifah & Hafidz, 2025).

Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan, Gimkit juga memiliki potensi sebagai sarana asesmen formatif yang efektif. Melalui Gimkit, guru dapat memantau pemahaman siswa secara langsung dan menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan hasil yang diperoleh. Pemanfaatan Gimkit sebagai media gamifikasi juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Septyana et al., 2024; Misbahuddin et al., 2025).

Meskipun demikian, berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu, kajian mengenai pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas. Sebagian besar penelitian berfokus pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan dasar. Selain itu, penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggali proses dan fenomena pembelajaran secara mendalam masih jarang dilakukan (Natasya Simangunsong et al., 2025).

Kesenjangan penelitian tersebut menunjukkan perlunya penelitian lanjutan yang mengkaji pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks laporan hasil observasi (LHO) di jenjang SMK.

Penelitian kualitatif deskriptif dipandang tepat untuk mengungkap fenomena pembelajaran secara kontekstual, termasuk pengalaman siswa dan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi keterbatasan penelitian sebelumnya dengan memberikan gambaran mendalam mengenai penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kajian media pembelajaran digital dan pembelajaran berbasis gamifikasi.

Pemilihan lokasi penelitian di SMK Gamaliel 1 Madiun didasarkan pada relevansi permasalahan pembelajaran yang terjadi, khususnya dalam pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi (LHO), serta didukung oleh kesiapan sekolah dalam memanfaatkan teknologi digital. Kesiapan tersebut terlihat dari ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, seperti akses jaringan internet, perangkat komputer atau gawai yang dimiliki siswa, serta fasilitas penunjang pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah. Ketersediaan sarana ini menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi media pembelajaran interaktif seperti Gimkit.

Dengan adanya dukungan fasilitas tersebut, proses pembelajaran berbasis teknologi memiliki peluang yang lebih optimal untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Subjek penelitian dipilih guna memperoleh data yang faktual dan kontekstual terkait pelaksanaan pembelajaran teks LHO di kelas X TPMB. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan

Gimkit sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, serta memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan fokus penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun?
3. Bagaimana respon dan keaktifan siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran Gimkit dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun.
3. Mendeskripsikan respon dan keaktifan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gim dalam pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi (LHO).
- b. Menambah referensi ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran Gimkit dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan dan respon siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Memberikan gambaran dan referensi bagi guru bahasa indonesia dalam merencanakan dan memanfaatkan media pemebelajaran Gimkit sebagai sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi teks LHO.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif melalui penggunaan media pembelajaran Gimkit sehingga mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran materi teks LHO.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital guna meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran di sekolahan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi sumber rujukan dan bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji pemanfaatan media pemebelajaran digital dalam pemebelajaran Bahasa Indonesia atau bidang pendidikan lainnya.

E. Definisi Istilah

Berikut ini dijelaskan berberapa istilah yang berkaitan dengan variabel penelitian, sebagai berikut.

1. Pemanfaatan media pembelajaran adalah penggunaan media secara terencana dan sistematis oleh guru dalam proses pembelajaran untuk

mendukung penyampaian materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Media pembelajaran Gimkit adalah media pembelajaran digital berbasis gim edukatif yang memanfaatkan kuis interaktif, sistem poin, dan umpan balik langsung sebagai sarana untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses interaksi edukatif antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, serta memahami dan memproduksi teks sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.
4. Teks Laporan Hasil Observasi adalah jenis teks yang menyajikan informasi faktual berdasarkan hasil pengamatan terhadap suatu objek atau fenomena secara sistematis, objektif, dan sesuai dengan struktur serta ciri kebahasaan tertentu.