

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada kajian teori berisi mengenai pemaparan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. pada bab ini membahas mengenai kajian teori yang mendukung hasil dari penelitian, yang akan diuraikan menjadi beberapa sub bab meliputi, hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia, hakikat teks laporan observasi (LHO), hakikat media pembelajaran, media pembelajaran Gimkit.

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia Indonesia. Depdiknas dalam Ariyanti Rahayu (2021:43). Fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan mengandung implikasi yang sangat luas. Pembelajaran Bahasa Indonesia dituntut mampu menyampaikan dan menyebarluaskan konsep-konsep berbagai ilmu pengetahuan (bidang ilmu dasar, ilmu pengetahuan sosial, dan ilmu pengetahuan budaya/humaniora) baik untuk keperluan lembaga pendidikan formal maupun untuk keperluan yang lebih luas. Selain

itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga dituntut mampu mengembangkan konsep berbagai ilmu pengetahuan untuk mengantarkan masyarakat dan bangsa Indonesia menuju ke arah peradaban dan kehidupan modern sesuai dengan tingkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Alwi, dalam Ariyanti Rahayu (2021:43).

Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan, pembelajaran yakni bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik (Nurgiyantoro, 2001).

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada dasarnya strategi pembelajaran bahasa dapat diuraikan dengan mengacu kepada keterampilan berbahasa yang dituju (Muho, dkk 2011).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah merupakan pembelajaran yang mengaktifkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak,

berbicara, membaca dan menulis. Dalam memaksimalkan keterampilan-keterampilan tersebut, guru harus memiliki strategi pembelajaran yang mampu menciptakan perencanaan kegiatan pembelajaran yang tertata. Adanya keberagaman teknik pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat membuat maksud dari pengajaran tercapai seperti implementasi, individual, dan situasional yang dapat memaksimalkan durasi pengajaran menjadi efektif seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan sebagainya atau dengan melakukan pembelajaran berbasis digital. Khairunnisa & Karunia, dalam Indra Rasyid (2022:221).

Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pemahaman mendalam tentang bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi, budaya, dan identitas nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membantu siswa memahami struktur dan fungsi bahasa Indonesia, termasuk tata bahasa, kosakata, ejaan, dan tanda baca. Ini melibatkan pemahaman tentang cara bahasa digunakan dalam berbagai konteks komunikasi, seperti lisan, tulisan, dan media massa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa dalam bahasa Indonesia. Ini meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Joyo, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu. Dalam pembelajaran membaca pemahaman misalnya, siswa diharapkan mampu memahami isi bacaan. Siswa seharusnya melakukan

serangkaian aktivitas yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa sangat beragam bergantung pada strategi membaca yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran (Yunus, 2012)

2. Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

a. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Laporan Hasil Observasi adalah salah satu bentuk teks deskriptif yang memaparkan temuan observasi terstruktur terhadap objek, proses, dan kejadian tertentu dengan pendekatan netral dan berbasis fakta. Dalam dunia pendidikan, laporan semacam ini biasanya digunakan untuk mencatat pengamatan mengenai aktivitas pembelajaran, tingkah laku siswa, atau penilaian program edukasi, dengan tujuan menyediakan data yang tepat guna dilakukan analisis, atau pembuatan keputusan.

Kosasih (2013:48) berpendapat bahwa teks laporan hasil observasi merupakan teks yang mengemukakan fakta-fakta yang diperoleh melalui pengamatan. Karakteristik teks laporan hasil observasi menurut Kosasih (2013:49) bertujuan memberikan pengetahuan atau informasi yang sejelas-jelasnya kepada pembaca.

Menurut Kemendikbud dalam Erlina Laia (2023:16), menjelaskan bahwa teks laporan hasil observasi adalah teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi-informasi tentang suatu objek atau kondisi, setelah diadakan penyelidikan atau penelitian secara sistematis.

Menurut Nasution, dkk, dalam Erlina Laia (2023:16) laporan hasil observasi adalah teks yang memuat penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari investigasi. teks laporan hasil observasi disebut juga sebagai teks klasifikasi.

Menurut (Sulistom, dkk, 2019:523) teks laporan hasil observasi merupakan teks yang berupa penjabaran umum untuk melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan atau observasi, teks laporan hasil observasi juga bisa disebut teks klasifikasi.

Teks laporan hasil observasi adalah teks yang mengumpulkan data berdasarkan hasil observasi tentang suatu objek. Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang berisi fakta-fakta yang bisa dibuktikan secara ilmiah. Teks laporan hasil observasi bertujuan menginformasikan kondisi secara objektif sesuatu yang diamati secara sistematis. Teks LHO yaitu teks berisi data fakta-fakta hasil observasi tentang suatu objek (Khurnia Eva Lestari, 2020).

Salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. Teks laporan hasil observasi merupakan jenis teks yang melaporkan atau menyampaikan hasil suatu pengamatan secara umum. Teks laporan hasil observasi memaparkan hasil pengamatan secara sistematis dan objektif berdasarkan kenyataan atau fakta yang ada. Selain itu, teks laporan hasil observasi bersifat universal, tidak memihak, tidak mengandung dugaan, dan disampaikan dengan bahasa

baku. Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi mengenai sesuatu secara apa adanya dan melaporkan hasil dari suatu pengamatan untuk memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis (Putri, 2019).

b. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Menurut Rahman, dalam Erlina Laia (2023:17) Struktur teks laporan hasil observasi terdiri atas tiga bagian, yaitu definisi umum, deskripsi bagian dan deskripsi manfaat.

- 1) Pernyataan umum dan klasifikasi adalah orientasi atau hal pembuka mengenai sesuatu yang akan dilaporkan, dalam hal ini penulis mendeskripsikan hal-hal yang didapatkan pada objek secara garis besar tentang objek itu sendiri. Sebagai contoh, ketika objeknya adalah binatang, maka dalam hal ini yang dibahas adalah nama dari pada binatang tersebut, klasifikasi dari binatang itu, dan juga tempat hidup binatang itu sendiri. Artinya bahwa dalam bagian ini pengamat hanya membahas tentang hal-hal umum tentang binatang sebagai objek observasi.
- 2) Deskripsi bagian adalah merupakan penjelasan yang lebih spesifik tentang objek yang diamati. sebagai contoh, ketika objek observasinya adalah binatang maka yang dibahas dalam bagian ini adalah jenis-jenis, makanan, habitat, kebiasaan unik, pola makan, bagian-bagian tubuh dari binatang tersebut.

- 3) Deskripsi manfaat atau kesimpulan dalam hal ini adalah merupakan penjelasan atau deskripsi manfaat ataupun kegunaan adanya objek yang diamati dalam kehidupan manusia maupun alam.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)

Menurut Nasution, Nurbaiti dan Afrannudin (2021:19) di dalam penulisan teks laporan observasi, pasti memiliki beberapa ciri-ciri yang harus ada di dalam laporan. Di bawah ini adalah ciri-ciri umum dari laporan hasil observasi, yaitu:

- 1) Semua ditulis secara lengkap, tersusun dan sempurna.
- 2) Penulisan bersifat objektif, global dan universal.
- 3) Hal yang akan diamati dan investigasi merupakan objek tunggal.
- 4) Hasil dari laporan dideskripsikan berdasarkan fakta sesuai dari hasil pengamatan dan penelitian yang nyata di lapangan.
- 5) Informasi dan hasil laporan merupakan hasil dari penelitian yang sudah terbukti kebenarannya.
- 6) Informasi tidak mengandung dugaan atau pemihakkan yang menyimpang atau tidak tepat.
- 7) Informasi memiliki kaitan antara hubungan yang berjenjang yaitu hubungan antar kelas atau subkelas yang ada di dalamnya.
- 8) Penulis hanya menulis atau mendeskripsikan hal-hal yang didapatkan pada objek tersebut. Artinya informasi yang hanya dirasakan oleh peneliti dalam pengamatan.

d. Tujuan Teks Laporan Hasil Observasi

Menurut Nasution, Nurbaiti dan Afrannudin (2021:15) tujuan dari laporan hasil observasi yaitu untuk mengklasifikasikan bagian-bagian atau jenis-jenis dari objek yang diamati secara transparan dari objek yang diamati tersebut serta untuk memecahkan suatu persoalan berupa hipotesis dari hasil observasi.

Menurut Sulistomo dkk, (2019:523) menyatakan tujuan dari teks laporan hasil observasi yaitu untuk menyampaikan informasi tentang klasifikasi mengenai jenis-jenis suatu secara apa adanya sesuai dengan hasil observasi. Kemudian yang menjadi tujuan lainnya adalah untuk mengatasi persoalan tentang objek yang diamati untuk menemukan teknik atau cara yang baru untuk menarik keputusan yang lebih baik, dan untuk melakukan pengawasan atau perbaikan untuk mengetahui berkembangnya suatu permasalahan.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit (Purnamasari et.al., 2022).

Menurut (Sadirman, 2016) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat seperti perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara yang merupakan alat bantu dalam pembelajaran baik berupa manusia, materi, atau kejadian. Media juga berfungsi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat menolong saat belajar mengajar sedang berlangsung sehingga dalam proses penyampaian materi pembelajaran dapat disampaikan berupa pesan menjadi lebih jelas dan bertujuan agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal dan tepat, serta mempunyai kegunaan yang seperti apa yang telah diharapkan. Nurrita, dalam Amelia Saputri (2025:247).

Dengan demikian proses pembelajaran yang di berikan kepada siswa akan lebih jelas agar peserta didik dapat memahami materi dengan mudah tentang bahan yang sedang diajarkan, selain mempermudah guru, juga dapat menimbulkan semangat terhadap siswa untuk belajar karena proses pembelajaran yang tidak monoton dan juga siswa tertarik untuk belajar dengan adanya animasi yang dapat menimbulkan semangat dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sanaky (2009:5) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, antara lain :

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.

3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar.
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajaran untuk belajar.
5. Merangsang pembelajaran untuk berfokus dan beranalisis.
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat pembelajaran.

4. Media Pembelajaran Gimkit

a. Pengertian Gimkit

Gimkit merupakan sebuah aplikasi edukatif yang dapat digunakan oleh guru dalam membuat kuis dengan adanya kombinasi permainan sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Nabilah et al., 2023).

Gimkit adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen *game* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa di dalam pembelajaran. Gimkit dapat diakses dari berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan komputer sehingga memudahkan penggunaannya dan terasa fleksibel. Item yang ada pada Gimkit atau elemen game yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru dan relevan dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Kuet al, dalam Tresna Hamidah (2021:1481).

Gimkit merupakan salah satu *platform website* pembelajaran kuis berbasis *game*, dalam proses pelaksanaannya dibutuhkan pengetahuan, kolaborasi dan strategi dari siswa agar dapat memenangkan kuis tersebut yang berupa *game*. Hendry Nufal Marbella, dalam Bagas Agusta (2023:310). Gimkit adalah *platform* berbasis permainan digital untuk guru dan siswa yang memungkinkan interaksi dalam pembelajaran.

Gimkit sendiri adalah media interaktif yang menggabungkan elemen permainan untuk mendukung proses belajar mengajar. *Platform* ini bisa diakses lewat berbagai perangkat mulai dari *smartphone* hingga komputer, sehingga Memberikan kemudahan serta kelenturan bagi para pengajar dan peserta didik. Konten di Gimkit diperbaharui secara teratur agar tetap terasa baru dan relevan, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, template yang tersedia beragam dan bisa dimainkan secara individu maupun dalam format kerja sama tim. Aguiar-Castillo dkk, dalam Laurasya Azrani (2025:8291).

Gimkit adalah *platform* pembelajaran *online* yang menggunakan gamifikasi untuk menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. *Website* Gimkit berbasis *game* edukasi yang dapat diakses melalui mesin pencarian *Google* dan menyediakan berbagai fitur. salah satunya menyediakan Kit (kumpulan soal) sesuai dengan materi yang ingin dicapai pada proses pembelajaran, guru dapat memilih beragam tipe permainan untuk menyajikan Kit tersebut. Patiwi et al, dalam Muhamad Aidil (2025:10).

Media pembelajaran yang memanfaatkan konsep gamifikasi bisa menjadi pilihan efektif saat perhatian dan minat siswa mulai menurun karena metode pembelajaran yang monoton. Gamifikasi adalah penerapan unsur-unsur permainan untuk membantu mengatasi masalah dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pembelajaran. Dengan menghadirkan elemen seperti poin, tantangan, dan papan peringkat, gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa secara signifikan (Aguiar-Castillo dkk., 2021). Maka dari itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Kelebihan Media Gimkit

Media berbasis gamifikasi dapat diartikan media pembelajaran tersebut memiliki elemen-elemen game yang terkandung di dalamnya yang dapat menjadikan peserta didik dapat belajar menyesuaikan kecepatan belajar mereka dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi dengan tantangan dan hadiah dari pengalaman belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis gamifikasi pada penelitian ini adalah Gimkit (Tresna Hamida Agustina dkk., 2024).

Gimkit adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mendukung pembelajaran dimana peserta didik dapat menggunakannya untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Gimkit dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat. Guru dapat membuat, mengadopsi bahkan

berkolaborasi soal dengan guru lain, soal dapat berupa gambar, pilihan ganda, menjodohkan, serta benar atau salah (Tresna Hamida Agustina dkk., 2024). Template yang bervariasi dengan berbagai mode serta penggunaan yang mudah baik bagi guru dapat memanfaatkan fitur seperti *kitcollab*, bank soal, dan impor soal dalam menggunakannya dan dapat diakses melalui berbagai perangkat menjadi kelebihan tersendiri untuk media gamifikasi Gimkit dijadikan media pembelajaran. Penggunaan Gimkit juga bisa dilakukan secara real-time ataupun dijadikan sebagai tugas siswa untuk dirumah (Mahadi, 2023).

Salah satu cara yang dapat membuktikan media gamifikasi dapat meningkatkan motivasi ialah pemberian umpan balik secara cepat dan langsung, ketika itu terjadi peserta didik dapat cepat mengidentifikasi dimana letak yang butuh diperbaiki dan merasa menang saat mereka dapat menyelesaikan suatu level atau tugas. Penggunaan Gimkit pada penelitian yang dilakukan oleh (Aini dkk, 2024) membuktikan bahwa Gimkit mampu mempengaruhi siswa di dalam proses belajarnya baik di rumah ataupun di sekolah sehingga minat serta hasil mengalami peningkatan.

c. Kelemahan Gimkit

Menurut (Rosa, dkk 2025) ada beberapa hambatan selama proses pembelajaran menggunakan Gimkit seperti jaringan yang tidak stabil, *handphone* yang lambat, keterbatasan sumber daya, baik perangkat

keras maupun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk merancang serta megoprasikan Gimkit.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berberapa penelitian terdahulu pada penelitian yang diteliti dalam kaitanya didasarkan pada pembahasan,peneliti terdahulu sebelum penelitian yang saya teliti dilakukan beberapa persamaan dan perbandingan di dalamnya. Hal tersebut karena adanya peneliti yang tidak sengaja yang hampir sama dengan judul penelitian terdahulu. Penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Analisis Penggunaan Media Gimkit Dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI E SMA 10 Pontianak (Azahra,dkk 2026). Persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan media Gimkit serta pendekatan penelitian yang sama yaitu, kualitatif deskriptif. sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, materi, dan jenjang pendidikan. Penelitian (Azahra,dkk 2026) berfokus pada pembelajaran Sosiologi materi kelompok sosial di jenjang SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di jenjang SMK.
2. Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Agustina,dkk 2024). Persamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah terletak pada penggunaan media pembelajaran Gimkit berbasis gamifikasi serta tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaanya terletak pada pendekatan penelitian, mata pelajaran, konteks pendidikan.

penelitian (Agustina,dkk 2024) menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen pada pelajaran sejarah indonesia jenjang SMA, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) jenjang SMK.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan alur logis yang menggambarkan keterkaitan antara perkembangan pendidikan, permasalahan pembelajaran, hingga solusi yang ditawarkan melalui pemanfaatan media pembelajaran Gimkit. Perkembangan pendidikan di era digital menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran juga dituntut untuk terus berinovasi agar menjadi lebih menarik, efektif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

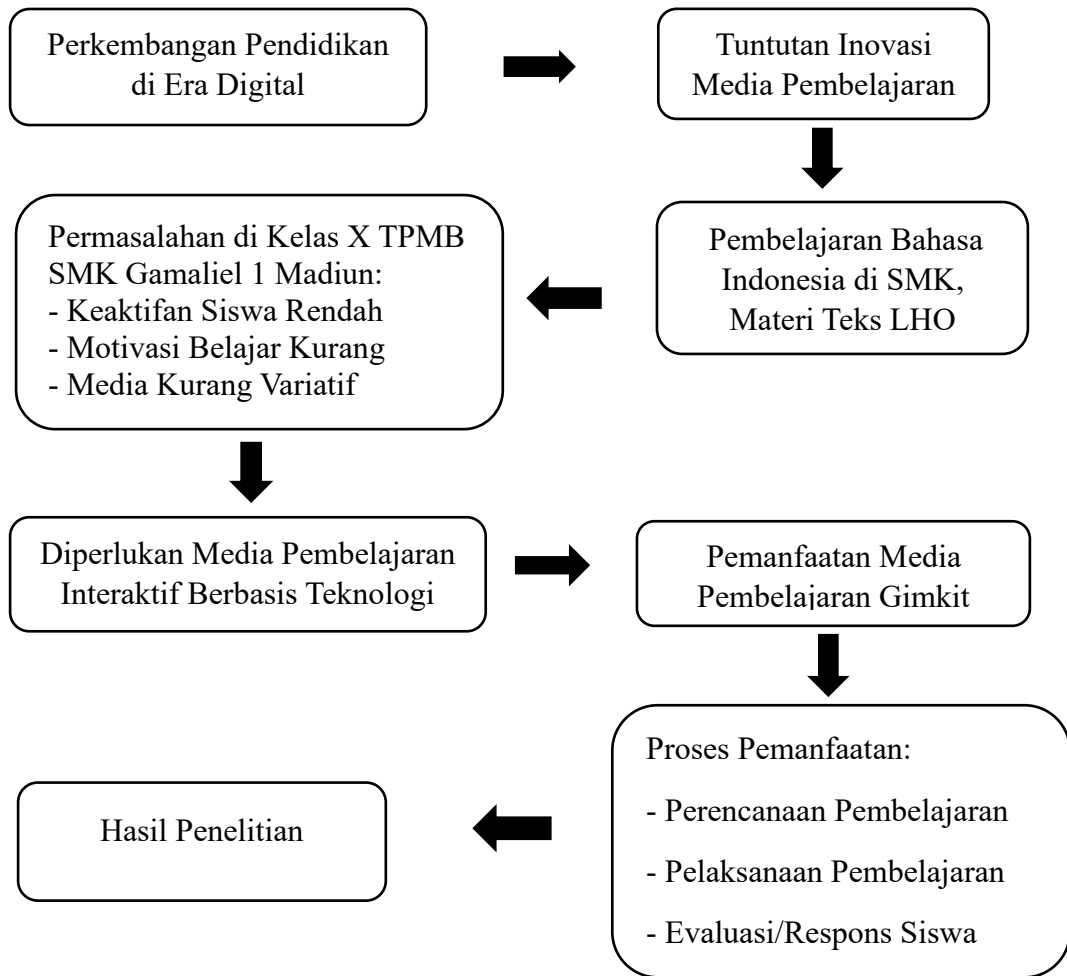
Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, khususnya pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO), siswa dituntut untuk memahami struktur, kaidah kebahasaan, serta mampu menyusun teks secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun, pada kenyataannya, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun, yaitu rendahnya keaktifan siswa, kurangnya motivasi belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.

Permasalahan tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Media pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran Gimkit. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas kuis yang menarik dan kompetitif.

Pemanfaatan media pembelajaran Gimkit dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi atau respons siswa. Tahap perencanaan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran serta materi yang akan disajikan melalui Gimkit. Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan penggunaan Gimkit dalam proses pembelajaran di kelas, sedangkan tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui respons siswa serta efektivitas penggunaan media tersebut. Melalui proses tersebut, diharapkan diperoleh hasil penelitian berupa peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa serta terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan efektif pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Dengan demikian, kerangka berpikir ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia,

hususnya pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) di kelas X TPMB SMK Gamaliel 1 Madiun.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir