

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GIMKIT DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI DI KELAS XI E SMA NEGERI 10 PONTIANAK

Oleh :

Quratulainy Salma Azahra¹⁾, Hadi Wiyono²⁾, Fauziah Sri Wahyuni³⁾, Stella Prancisca⁴⁾, Adhalia Zatalini⁵⁾
^{1,2,3,4,5} Universitas Tanjungpura
email: quratulainysalma16@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 29 Oktober 2025

Revisi, 23 Desember 2025

Diterima, 24 Desember 2025

Publish, 15 Januari 2026

Kata Kunci :

Media *Gimkit*,
Pembelajaran Sosiologi,
Hasil Belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan sebagai upaya menguraikan bagaimana media Gimkit digunakan dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak, yang difokuskan pada aspek penetapan langkah awal, implementasi, dan hasil pembelajaran. Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data yang dilaksanakan melalui proses pengamatan, wawancara mendalam, dan analisis dokumentasi. Hasil kajian memperlihatkan bahwa pada fase perencanaan, guru mempersiapkan instrumen pembelajaran berupa modul ajar, soal assesmen formatif, serta memperisapkan penggunaan Gimkit sebagai media evaluasi. Pada tahap pelaksanaan dimulai dari kegiatan pendahuluan berupa presensi dan kilas balik materi sebelumnya. Pada kegiatan inti setelah penyampaian materi Gimkit digunakan dalam bentuk permainan kuis yang interaktif sehingga mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Diakhiri dengan kegiatan penutup berupa refleksi oleh pendidik. Saat penggunaan Gimkit, situasi kelas tampak lebih interaktif, kompetitif, sekaligus menyenangkan karena peserta didik tidak hanya menjawab soal, tetapi juga menyusun strategi untuk memenangkan permainan. Adapun hasil pembelajaran sosiologi menggunakan media gimkit memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman kognitif peserta didik. Terdapat 31 peserta didik yang berhasil mencapai standar capaian tujuan pembelajaran, sedangkan 5 orang peserta didik belum memenuhi indicator keberhasilan tujuan pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan Gimkit terbukti berpengaruh positif terhadap pencapaian belajar peserta didik selama pembelajaran sosiologi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Quratulainy Salma Azahra

Afiliasi: Universitas Tanjungpura

Email: quratulainysalma16@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami perubahan seiring perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan, saat ini pendidikan sudah menjadi komponen yang tidak bisa dipisahkan dari manusia. Pendidikan menjadi kunci utama yang memberikan pengaruh terhadap peningkatan mutu sumber daya manusia nasional (Agustina, 2024). Seperti yang tercantum pada Undang-undang nomor 20 Tahun

2003 tentang tujuan pendidikan di Indonesia menyatakan bahwa manusia dapat menjadi pribadi yang baik lewat proses pendidikan yang tentunya akan mengarahkan manusia menjadi sumber daya yang berkualitas.

Keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh proses interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang merupakan inti dari proses pendidikan. Belajar merupakan sebuah interaksi dinamis yang

melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan. Dalam kegiatan belajar mengajar, terdapat beberapa elemen utama yang wajib diperhatikan dan saling berhubungan satu sama lainnya, yakni peserta didik, pendidik, tujuan pembelajaran, materi atau bahan ajar, media dan metode yang digunakan, dan evaluasi (Adisel, 2022). Pada kenyataannya, dalam pelaksanaan pembelajaran, seringkali materi materi yang disampaikan kurang mudah dipahami oleh peserta didik yang dapat menjadi kendala dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menyampaikan materi dengan jelas dan efektif agar peserta didik dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran. Keterbatasan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru salah satunya dapat dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dan membosankan (Agustina, dkk., 2024).

Di zaman yang serba canggih ini, dengan karakter peserta didik yang erat kehidupannya dengan teknologi, media pembelajaran sudah menjadi tuntutan atau bahkan kewajiban bagi pendidik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran (Octasyavira, dkk., 2022). Inovasi yang diterapkan pada media pembelajaran bertujuan agar seorang pendidik mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, kreatif, dan menyegarkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Attaqwiyyati, 2024).

Media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam memfasilitasi dan memotivasi peserta didik, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar, hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi, serta merefleksikan materi pembelajaran secara langsung sehingga dapat menciptakan pengalaman belajarnya sendiri (Adhiyah, 2023). Dampaknya tidak hanya membuat situasi pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan efisien, namun juga berpotensi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wiyono, dkk., 2023). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien. Menurut Azhar (dalam Pragarra, dkk., 2022) media pembelajaran terbagi menjadi empat jenis yakni, audio, visual, audio visual serta multimedia.

Salah satu instrument pembelajaran yang bisa digunakan serta mudah diakses dengan mudah adalah Gimkit. Gimkit adalah salah satu platform pembelajaran yang berbasis permainan kuis, dimana dalam pelaksanaannya, siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan yang memadai, berkolaborasi secara aktif dan merancang strategi yang cermat agar dapat memenangkan permainan (Attaqwiyyati, 2024). Gimkit hadir sebagai salah satu inovasi media pembelajaran multimedia berbasis game yang populer dikalangan guru dan peserta didik. Kemudahan dalam mengakses Gimkit diberbagai

perangkat sehingga sangat fleksibel untuk digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Gimkit tidak hanya menumbuhkan suasana belajar yang positif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan elemen kompetisi dan kolaborasi, peserta didik dapat belajar dengan cara yang interaktif, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Brillian (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media Gimkit sebagai media pembelajaran mampu mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik, selain itu penggunaan media Gimkit dalam proses pembelajaran membuat peserta didik lebih fokus dan gembira sehingga dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Penelitian lain menurut Septyana, dkk (2024) yang menyatakan bahwa gamifikasi pembelajaran dengan menggunakan Gimkit mampu mendorong antusiasme dan partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses belajar, sekaligus memperdalam penguasaan mereka terhadap materi pembelajaran. Selain itu penggunaan Gimkit juga dapat memberikan penilaian secara real time dan umpan balik secara langsung anantara peserta didik dan pendidik. Meskipun Gimkit telah banyak digunakan dan dikaji dengan hasil yang positif, namun belum banyak penelitian yang mengeksplorasi efektivitas media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi.

Penggunaan Gimkit menjadi salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Termasuk pada salah satu sekolah di Pontianak, yakni SMA Negeri 10 Pontianak. Sebagai salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka, SMA Negeri 10 Pontianak berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dalam memfasilitasi pengembangan karakter dan keterampilan peserta didik melalui pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Sejalan dengan upaya sekolah untuk mengintegrasikan digitalisasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mengoptimalkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Ibu YS selaku salah satu guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 10 Pontianak, beliau selalu mengupayakan agar materi pelajaran yang disampaikan dapat terserap secara optimal oleh peserta didik. Menurutnya pemanfaatan teknologi saat ini perlu dioptimalkan sesuai dengan perkembangan zaman, sejalan dengan upaya SMA Negeri 10 Pontianak yang berkomitmen dalam pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi, khususnya pada penerapan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sudah digunakan oleh ibu YS adalah media Gimkit, dalam pembelajaran sosiologi beliau menerapkan media Gimkit pada beberapa kali pertemuan yang dilaksanakan.

Berdasarkan hasil pra-riset yang dilakukan tanggal 28 Februari 2025, bahwa peserta didik di kelas XI E memiliki tingkat antusiasme yang rendah, terlihat dari hasil belajar mereka yang lebih rendah dibandingkan kelas lain, meskipun telah menggunakan aplikasi Gimkit dalam pembelajaran sosiologi.

Hasil belajar yang kurang optimal sering dikaitkan dengan minimnya semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran sosiologi. Hal ini menjadi perhatian penting karena tingkat antusiasme peserta didik sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, perlu untuk mengetahui bagaimana Gimkit berkontribusi dalam proses pembelajaran sosiologi dikelas XI E. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media Gimkit sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dikelas, sehingga hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran lebih optimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. Bogdan & Biklen (dalam Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif mengumpulkan data yang berupa verbal atau visual dan tidak berdasarkan pada angka atau statistik. Kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara mendalam sehingga dapat dipahami dengan jelas oleh pembaca.

Peneliti berperan sebagai instrumen utama sekaligus pengamat murni yang keberadaannya diketahui oleh pihak sekolah. Kehadiran peneliti dilapangan sangat penting dalam penelitian kualitatif. Peran peneliti dalam penelitian sebagai pengamat partisipan atau pengamat penuh. Informan atau lembaga yang diteliti juga mengetahui keberadaan peneliti tersebut (Tanzeh, 2018). Lokasi penelitian adalah SMA Negeri 10 Pontianak yang telah menerapkan media Gimkit dalam proses pembelajaran. Sumber data terdiri atas data primer (guru mata pelajaran Sosiologi dan peserta didik kelas XI E) yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, serta data sekunder berupa dokumen pendukung seperti modul ajar, catatan, dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Untuk memperkuat data, digunakan pedoman observasi, pedoman wawancara, serta dokumentasi berupa catatan dan foto. Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber (guru lain dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum) serta triangulasi teknik (observasi, wawancara, dan dokumentasi).

Metode ini dipilih agar penelitian dapat menggambarkan secara mendalam perencanaan, pelaksanaan, serta hasil penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perencanaan pembelajaran sosiologi media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk menyusun langkah-langkah secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan maksimal. Perencanaan pembelajaran mencakup penetapan kompetensi dasar, perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar, metode dan media pembelajaran, serta penyusunan penilaian hasil belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, perencanaan pembelajaran disusun kedalam sebuah perangkat pembelajaran. Pada SMA Negeri 10 Pontianak perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan oleh guru adalah modul ajar, begitu juga yang dilakukan oleh ibu YS sebagai guru mata pelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 10 Pontianak pada tanggal 4 Agustus 2025 diketahui bahwa perencanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit tidak jauh berbeda dengan media pembelajaran online yang lainnya, namun tentu dengan beberapa perbedaan antara media Gimkit dengan berbagai media lainnya. Media Gimkit memiliki beragam versi permainan yang dapat digunakan sehingga menciptakan variasi dalam pembelajaran dan menarik antusiasme peserta didik.

Dalam penyusunan modul ajar, ibu YS sering menyelipkan berbagai media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan materi ajar yang digunakan sebagai sarana evaluasi atau latihan bagi peserta didik, salah satunya menggunakan media Gimkit. Ibu YS juga memperhatikan dan mempertimbangkan aspek permainan yang ada dalam media Gimkit seperti fitur fitur yang tersedia, sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu YS pada pada hari Selasa, 12 Agustus 2025 pada pukul 08.30 WIB, dengan pertanyaan bagaimana ibu menyiapkan media pembelajaran Gimkit dalam modul ajar yang akan digunakan pada pembelajaran sosiologi, ibu YS menjawab:

"Ibu menyiapkan media Gimkit dengan menyesuainya pada tujuan pembelajaran, kemudian mengintegrasikannya kedalam alur kegiatan modul ajar agar selaras dengan materi yang diajarkan"



Gambar 1. Perencanaan pembuatan soal pada media Gimkit oleh Ibu YS

Berdasarkan gambar terlihat bahwa ibu YS sedang membuat soal menggunakan media Gimkit dengan materi kelompok sosial. Proses pembuatan soal pada media Gimkit dimulai dengan membuka website Gimkit pada <https://www.gimkit.com/login> klik menu login dan masukkan akun yang sudah terdaftar, jika sudah memiliki akun maka akan otomatis masuk ke dalam akun yang dimiliki, setelah login kedalam akun, klik New Kit untuk membuat soal atau kuis dan masukkan judul kuis, bahasa, dan kategori, klik Add Question untuk mulai membuat soal, langkah berikutnya masukkan soal yang sudah disiapkan sebelumnya, pertanyaan yang dibuat akan terlihat pada beranda akun masing masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu YS pada hari Selasa, 12 Agustus 2025 pada pukul 08.30 WIB, dengan pertanyaan Bagaimana ibu menyiapkan kuis dengan menggunakan media Gimkit pada pembelajaran sosiologi. Ibu YS menjawab:

"Dalam menyiapkan kuis menggunakan media Gimkit, saya memilih materi yang sesuai. Kemudian menyusun soal berbentuk pilihan ganda dengan berbagai variasi tingkat kesulitan. Mulai dari yang mudah untuk memperkuat hafalan hingga soal soal yang memerlukan menuntut pemahaman. Biasanya saya buat di word terlebih dahulu agar memudahkan mengecek kembali soal-soal baru kemudian saya masukkan ke dalam media Gimkit"

Selain ibu YS yang melakukan persiapan sebelum kegiatan belajar mengajar, peserta didik juga tentunya harus melakukan persiapan sebelum memulai pembelajaran sosiologi. Berdasarkan hasil wawancara bersama peserta didik AOS pada tanggal 12 Agustus 2025 dengan pertanyaan bagaimana cara kamu belajar sebelum melaksanakan pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media Gimkit. Peserta didik AOS menjawab:

"Saya biasanya mempelajari kembali materi di buku catatan dan di buku paket, dan menyiapkan perangkat"

Diperkuat juga dengan hasil wawancara pada peserta didik JOP pada tanggal 12 Agustus 2025, dengan pertanyaan yang sama yakni bagaimana cara kamu belajar sebelum melaksanakan pembelajaran

sosiologi dengan menggunakan media Gimkit. Peserta didik JOP menjawab:

"Biasanya pada saat ibu menjelaskan saya mencatat poin poin penting dan istilah istilah yang sulit dipahami, dengan cara ini saya lebih siap saat mengerjakan Gimkit"

Dalam menyiapkan kuis ibu YS terlebih dahulu menentukan topik, merancang soal agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memasukkannya ke dalam media Gimkit. Di sisi lain, peserta didik juga menyiapkan perangkat dan kuota internet, serta mempelajari materi sebelumnya agar lebih siap ketika mengikuti kuis baik secara teknis maupun pemahaman.

Proses perencanaan yang dilakukan Ibu YS pada saat menggunakan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi yakni merancang modul ajar, menyiapkan bahan materi ajar, dan menyiapkan kuis dengan media Gimkit.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 10 Pontianak, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan pendidik dalam merancang mekanisme pelaksanaannya. Perencanaan yang matang memungkinkan peserta didik untuk memahami aturan sejak awal, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dan memanfaatkan permainan sebagai sarana belajar, bukan sekedar hiburan. Selain itu, pengaturan teknis yang tepat berkontribusi pada terciptanya suasana kelas yang kompetitif namun tetap kondusif dan tetap terarah pada pencapaian tujuan pembelajaran. dengan demikian, aspek teknis bukan hanya bersifat pendukung, melainkan menjadi faktor kunci yang menentukan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan seperti Gimkit.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak memanfaatkan Gimkit sebagai media interaktif yang dirancang sesuai dengan tujuan serta materi ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. Penggunaan Gimkit ini menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik sekaligus mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Agustus 2025 pada pukul 07.00 WIB dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak, ibu YS sedang melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa dengan materi kelompok sosial menggunakan media Gimkit.

Proses pembelajaran sosiologi dengan media Gimkit diawali dengan tahap pendahuluan, di mana ibu YS membuka salam, berdoa, dan melakukan absensi. Selanjutnya, beliau mengajak peserta didik mengingat materi pertemuan sebelumnya serta menambahkan bagian yang belum selesai. Setelah itu, ibu YS memberikan soal mengenai materi

kelompok sosial melalui Gimkit untuk mengukur pemahaman peserta didik. Sebelum permainan dimulai, ibu YS mengatur mode permainan, memilih jenis game Fishtopia, menentukan aturan serta durasi, termasuk jumlah kail yang memungkinkan peserta didik mengambil ikan milik teman. Setelah aturan selesai, beliau memberikan kode agar peserta didik dapat bergabung melalui tautan <https://www.gimkit.com/join> dengan memasukkan kode dan nama. Setelah semua bergabung, permainan dimulai, dan soal beserta pilihan jawaban muncul di perangkat masing-masing peserta didik.



Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu YS pada hari Selasa, 12 Agustus 2025 pada pukul 08.30 WIB dengan pertanyaan bagaimana ibu melaksanakan pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit. Ibu YS menjawab:

"ibu terlebih dahulu menyampaikan materi kelompok sosial, setelah peserta didik paham dengan materi yang disampaikan, ibu mengarahkan mereka untuk mengerjakan kuis interaktif melalui media Gimkit dengan membagikan kode akses kepada peserta didik. Setelah masuk ke dalam permainan, peserta didik dapat langsung mengerjakan soal yang sudah disiapkan sebelumnya. Ibu juga memantau jalannya kuis secara langsung, memastikan siswa fokus pada soal yang dikerjakan"

Penggunaan media pembelajaran Gimkit memberi kesempatan bagi pendidik, seperti Ibu YS, untuk memantau perkembangan peserta didik secara langsung, menampilkan peringkat, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Meski demikian, dalam praktiknya, media ini juga menimbulkan kendala teknis bagi peserta didik, seperti kinerja handphone yang lambat, jaringan internet yang kurang stabil, serta keterbatasan waktu dalam memahami soal. Hambatan tersebut dapat memperlambat jalannya pembelajaran dan menyulitkan peserta didik, sehingga diperlukan persiapan yang matang sebelum menggunakannya. Penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dilakukan agar peserta didik dapat lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran sosiologi. Dengan media Gimkit, guru memberikan pertanyaan atau kuis yang disajikan secara menarik melalui permainan yang melibatkan peserta didik untuk

menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk mengumpulkan poin terkait materi kelompok sosial, sehingga pembelajaran menjadi kompetitif dan dinamis.

Proses ini juga menciptakan pembelajaran yang kompetitif dan interaktif, interaksi yang diciptakan melalui penggunaan media gimkit tidak berlangsung satu arah, melainkan melibatkan peserta didik secara aktif, pendidik dapat memberikan umpan balik secara nyata kepada peserta didik. Keterlibatan peserta didik selama penggunaan media tersebut menjadi indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga peserta didik juga semakin terdorong untuk mempelajari materi secara mendalam dan lebih fokus terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan analisis terhadap hasil observasi dan wawancara, ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi menunjukkan adanya kolaborasi antara penyampaian materi secara langsung dengan penerapan teknologi interaktif. Proses ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami konsep terlebih dahulu, kemudian mengukur pemahaman materi melalui kuis interaktif. Mekanisme permainan yang disajikan mampu menumbuhkan partisipasi aktif, membangun motivasi belajar, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang positif. Dengan cara seperti ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman teori, tetapi juga melibatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil pembelajaran sosiologi media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2025 pada aspek hasil pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit peneliti menganalisis penilaian ini dari aspek kognitif. Penilaian dalam aspek kognitif meliputi evaluasi kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali dan memahami materi ajar yang telah disampaikan. Pada hasil penilaian aspek kognitif peneliti memaparkan terkait hasil pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak, untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.



Gambar 3. Hasil peringkat peserta didik saat pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit.

Penggunaan media Gimkit alam pembelajaran sosiologi mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan peserta didik sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik yang memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu YS pada hari Selasa tanggal 12 Agustus 2025 pada pukul 08.30 WIB, dengan pertanyaan bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran sosiologi dengan menggunakan Gimkit. Ibu YS menjawab:

“Setelah saya menggunakan Gimkit, hasil belajar peserta didik meningkat. Mereka lebih antusias, aktif, dan pemahaman materi pelajaran juga lebih baik. Memang ada beberapa kendala, misalnya sinyal yang kurang stabil atau handphone peserta didik yang kadang ngelag, sehingga ada yang tertinggal. Tetapi secara keseluruhan, media ini cukup efektif membantu peningkatan hasil belajar”

Diperkuat dengan hasil wawancara bersama peserta didik NA pada tanggal 12 Agustus 2025 dengan pertanyaan bagaimana peningkatan hasil belajar yang kamu rasakan setelah pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit. Peserta didik NA menjawab:

“Saya merasa bahwa hasil belajar saya meningkat, karena materi sosiologi jadi lebih mudah saya pahami, dan saya lebih semangat saat menggunakan Gimkit, nilai evaluasi saya juga lebih baik dibanding sebelum menggunakan media Gimkit”

Diperkuat dengan hasil wawancara dengan peserta didik AOS pada tanggal 12 Agustus 2025 dengan pertanyaan yang sama yaitu bagaimana peningkatan hasil belajar yang kamu rasakan setelah pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit. Peserta didik JOP menjawab:

“Saya menjadi lebih mudah memahami materi sosiologi sehingga hasil belajar saya meningkat, tetapi saya terkendala sinyal sehingga kadang tertinggal dari teman teman yang lain”

Diperkuat hasil wawancara dengan peserta didik AFA pada tanggal 12 Agustus 2025 dengan pertanyaan yang sama yaitu bagaimana peningkatan hasil belajar yang kamu rasakan setelah pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit. Peserta didik AFA menjawab:

“Menurut saya kurang, karena handphone saya ngelag saat pakai Gimkit, sehingga saya harus mengulang dan terhambat waktu jawab kuisnya”

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media Gimkit turut memberikan kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. Dari total 36 peserta didik, sebanyak 31 orang mencapai KKTP, sedangkan 5 peserta didik lainnya belum memenuhi

KKTP. Selain itu, peserta didik terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran berkat tampilan kuis yang menarik. Meski demikian, masih terdapat hambatan teknis, seperti koneksi internet yang kurang stabil serta perangkat yang kurang mendukung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Gimkit mampu membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran dan memperdalam pemahaman, walaupun permasalahan teknis tetap perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

Pembahasan

Perencanaan pembelajaran sosiologi media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

Proses perencanaan yang dilakukan Ibu YS pada saat menggunakan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi yakni merancang modul ajar, menyiapkan bahan materi ajar, dan menyiapkan kuis dengan media Gimkit. Hal ini sejalan dengan ketentuan Permendikbud No. 22 tahun 2016 yang menegaskan bahwa perencanaan pembelajaran mencakup penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian, serta skenario pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang dinyatakan oleh Widiyanto & Wahyuni (2020) yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran mencakup penyusunan materi ajar yang meliputi pemilihan media, pendekatan, metode, serta penentuan kompetensi yang diselaraskan dengan ketentuan yang telah ditetapkan.

Menurut Ananda (2019) perencanaan pembelajaran adalah proses merancang tahapan kegiatan yang diarahkan pada pencapaian tujuan, yang mencakup perumusan tujuan pembelajaran, penentuan materi atau bahan ajar, pemilihan strategi maupun metode yang digunakan dalam mengajar, serta penetapan prosedur evaluasi untuk menilai capaian belajar peserta didik. Sejalan dengan teori tersebut dalam proses perencanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit, guru telah menyiapkan materi, media, metode pembelajaran, serta prosedur evaluasi yang tercantum dalam modul ajar.

Perencanaan pembelajaran merupakan suatu proses yang berperan penting dalam keberhasilan peserta didik. Melalui perencanaan, berbagai aspek yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dapat disiapkan dengan baik. Selain menjadi pedoman pelaksanaan, perencanaan juga menjadikan proses belajar lebih sistematis. Dengan adanya perencanaan yang matang, pembelajaran tidak berjalan secara acak, melainkan terarah, terorganisir, serta memungkinkan guru menggunakan waktu secara optimal untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

Pelaksanaan pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 1 Pontianak dilaksanakan dengan menggunakan media Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif, yang penerapannya telah dirancang sesuai dengan tujuan serta materi pembelajaran yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. Penggunaan media Gimkit memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menciptakan pengalaman belajarnya sendiri melalui strategi yang dirancang oleh peserta didik sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Wahab & Rosnawati (2021) yang menyatakan bahwa teori konstruktivisme belajar merupakan sebuah proses membangun pengetahuan melalui pengabstraksian pengalaman yang diperoleh dari interaksi peserta didik dengan berbagai realitas, baik itu realitas individu, alam, maupun sosial. Proses pembentukan pengetahuan ini dapat terjadi secara individu maupun bersama sama, proses ini juga bersifat aktif dan terus berkembang. (h.30)

Dengan demikian, penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran diharapkan dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana yang telah disusun, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan dinamis serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran sosiologi di SMA Negeri 10 Pontianak, media Gimkit dimanfaatkan agar peserta didik dapat terlibat langsung dengan materi pembelajaran melalui permainan atau kuis yang sudah dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik terkait topik kelompok sosial. Oleh karena itu, keterpaduan antara materi ajar, media, dan metode pembelajaran saling mendukung sehingga berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

Penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dilakukan agar peserta didik dapat lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran sosiologi. Dengan media Gimkit, guru memberikan pertanyaan atau kuis yang disajikan secara menarik melalui permainan yang melibatkan peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk mengumpulkan poin terkait materi kelompok sosial., sehingga pembelajaran menjadi kompetitif dan dinamis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Afkarina & Yuliana (2025) yang mengatakan bahwa penggunaan media Gimkit berhasil menciptakan suasana pembelajaran menantang karena adanya permainan dalam mengumpulkan poin yang membuat siswa tertarik untuk terlibat.

Hasil pembelajaran sosiologi media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

Menurut Somayana (2020) Hasil pembelajaran merupakan cerminan dari pengetahuan, keterampilan, kemampuan, serta pemahaman yang

diperoleh melalui proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum atau program pendidikan tertentu. Sejalan dengan teori tersebut, pencapaian pembelajaran sosiologi pada peserta didik kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak melalui media Gimkit dievaluasi menggunakan tes interaktif yang terdapat pada media Gimkit. Pertanyaan dan kuis yang dirancang secara terstruktur memungkinkan pendidik menilai pemahaman peserta didik terhadap materi kelompok sosial secara tepat, sehingga hasil pembelajaran dapat mencerminkan kemampuan yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, penggunaan Gimkit tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik terkait konsep kelompok sosial secara mendalam, tetapi juga membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan media Gimkit pada hasil pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak berfungsi sebagai alat evaluasi yang mengukur pemahaman peserta didik dalam ranah kognitif tentang materi yang disampaikan. Media Gimkit juga dapat membuat peserta didik menciptakan suasana kelas yang hidup dan dinamis serta mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini membuat peserta didik lebih tertarik dan mengoptimalkan kemampuan kognitif mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Anam, dkk., (2021) mendukung temuan tersebut bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik. Media digital interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan partisipatif sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi diketahui bahwa jumlah peserta didik di kelas XI E sebanyak 36 orang. Peserta didik yang berhasil mencapai nilai ketuntasan yakni 31 orang dan 5 orang lainnya belum mencapai nilai ketuntasan. Beberapa peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan mengalami sejumlah hambatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media Gimkit seperti jaringan yang tidak stabil dan handphone yang lambat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rosa, dkk (2025) yang menyatakan bahwa dalam penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Gimkit, tantangan yang dihadapi terletak pada keterbatasan sumber daya, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, yang dibutuhkan untuk merancang serta mengoperasikan Gimkit

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti maka dapat ditarik kesimpulan umum mengenai penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak telah dilaksanakan sesuai dengan modul ajar. Penelitian ini bertujuan untuk menggali proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. Adapun kesimpulan berdasarkan sub-sub masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses perencanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit pada peserta didik kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak tersusun secara terstruktur dan terencana. Dimulai dari guru menyiapkan modul ajar, materi ajar kemudian soal atau kuis yang akan diberikan berkaitan dengan materi kelompok sosial yakni pilihan ganda yang dimasukkan ke dalam media Gimkit. Serta menyiapkan ketentuan atau peraturan permainan selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Gimkit.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunakan media Gimkit di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak sudah terlaksana dengan baik sesuai perencanaan pembelajaran yang termuat didalam modul ajar. Peserta didik menjawab soal yang telah disiapkan guru menggunakan perangkatnya masing masing dengan cara mengakses kode yang diberikan oleh guru. Pada akhir permainan guru dapat menampilkan peringkat yang diperoleh peserta didik.
3. Hasil pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media Gimkit pada pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak ditinjau melalui aspek kognitif. Berdasarkan penilaian hasil belajar dari 36 peserta didik, jumlah peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran atau KKTP sebanyak 31 orang, dan 5 orang peserta didik belum mencapai ketuntasan. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memahami dan menguasai materi kelompok sosial dengan baik terlihat dari banyaknya peserta didik yang mencapai KKTP.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, diharapkan agar dapat mempersiapkan diri secara lebih matang sebelum proses pembelajaran dimulai sehingga hasil yang dicapai dapat lebih optimal. Selain itu, diharapkan juga peserta didik agar lebih responsif dan peka

terhadap proses belajar yang melibatkan pemanfaatan teknologi.

2. Bagi pendidik, diharapkan untuk memperketat aturan saat menggunakan media Gimkit agar peserta didik tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bukan sekedar pada aspek permainannya. Dengan demikian, penggunaan Gimkit dapat lebih efektif mendukung proses belajar.
3. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana yang memadai, seperti jaringan internet yang lancar dan stabil serta akses wifi bagi peserta didik, sehingga pemanfaatan pembelajaran digital dapat berjalan optimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini hanya terbatas pada satu kelas saja dan hanya fokus pada aspek kognitif, serta menggunakan metode penelitian kualitatif. Maka diharapkan dapat melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran sosiologi secara lebih luas, baik dengan melibatkan kelas yang lebih banyak dan mengevaluasi hasil pembelajaran yang tidak hanya dari aspek kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik, serta menggunakan metode penelitian kuantitatif atau penelitian tindakan kelas.

5. REFERENSI

- Adhiyah, M. (2023). Pembelajaran konstruktivisme berbantuan media benda konkret untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2075-2081.
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298-304.
- Afkarina, I., & Yuliana, F. H. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Gimkit untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ekonomi. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(2), 60-67.
- Agustina, T. H. (2024). Efektivitas Media Gamifikasi Gimkit Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- 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.

- Ananda, R. (2019). Perencanaan Pembelajaran (Amiruddin (Ed.)). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Attaqwiyyati, Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Peajaran Fikih Kelas XI Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024 (Doctoral Dissertation, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). 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).
- Octasyavira, M., Nurlizawati, N., & Hendra, M. D. (2022). Kesulitan guru dalam merancang media inovatif digital untuk pembelajaran sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(4), 437-445
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran. Badan Penerbit UNM.
- Rosa, N. M., Suryadi, A., & Adawiyah, R. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 235-241.
- 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.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350-361.
- Sugiyono, P. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Tanzeh, H. A. (2018). Penelitian Kualitatif. Akademia Pustaka.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran. Penerbit Adab.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi perencanaan pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183-191