

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN SISWA
KELAS VII-C SMPN 11 MADIUN MELALUI PEMANFAATAN MEDIA AJAR
DIGITAL GIMKIT**

Rama Hadi Nanda Kusuma¹, Asri Musandi Waraulia², Munfaridatun Anwari³

¹²Universitas PGRI Madiun, ³SMP Negeri 11 Madiun

¹ hrama3016@gmail.com, ² Asrimusandi@unipma.ac.id, ³
munfarida1708@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis teks tanggapan serta rendahnya motivasi belajar siswa kelas VII-C SMPN 11 Madiun pada semester 2 tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan menulis teks tanggapan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu Gimkit. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa (14 laki-laki dan 18 perempuan). Data dikumpulkan melalui teknik tes (tes menulis teks tanggapan) dan non tes (observasi aktivitas siswa dan angket respons). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari kondisi prasiklus ke Siklus II. Pada prasiklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 34,37% dengan nilai rata-rata 66,50. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 62,50% dengan rata-rata 73,20. Pada Siklus II, melalui optimalisasi fitur mode permainan "Trust No One" dan penguatan struktur kebahasaan, ketuntasan klasikal meningkat tajam hingga mencapai 87,50% dengan rata-rata nilai sebesar 82,10. Selain itu, aktivitas belajar siswa meningkat dari kategori cukup aktif menjadi sangat aktif. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital Gimkit terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan dan partisipasi aktif siswa kelas VII-C SMPN 11 Madiun.

Kata Kunci: Gimkit; media pembelajaran; teks tanggapan; penelitian tindakan kelas

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) was motivated by the low response-text writing ability and low learning motivation of grade VII-C students at SMPN 11 Madiun in the second semester of the 2025/2026 academic year. This study aimed to improve students' response-text writing skills through a gamification-based learning medium, Gimkit. The method applied was Classroom Action Research following the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles, each consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages. The research subjects were 32 students (14 males and 18 females). Data were collected through test techniques (response-text writing tests) and non-test techniques (student activity observation and response questionnaires). The results showed a significant improvement from the pre-cycle

condition to Cycle II. In the pre-cycle, classical mastery reached only 34.37% with a class average score of 66.50. After the intervention in Cycle I, classical mastery increased to 62.50% with an average score of 73.20. In Cycle II, through optimization of the "Trust No One" game mode and reinforcement of linguistic structure, classical mastery rose sharply to 87.50% with an average score of 82.10. In addition, student learning activity improved from the "fairly active" to the "very active" category. It is concluded that the use of the Gimkit digital medium is effective in improving students' response-text writing ability and active participation among grade VII-C students of SMPN 11 Madiun.

Keywords: Gimkit; learning media; response text; classroom action research

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam Kurikulum Merdeka dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa yang komprehensif, meliputi keterampilan menyimak, membaca, memirsa, berbicara, mempresentasikan, dan menulis. Salah satu kompetensi yang dinilai cukup kompleks bagi siswa kelas VII pada semester 2 adalah menulis teks tanggapan. Teks tanggapan merupakan teks yang berisi ulasan, kritik, atau pujian terhadap suatu karya, fenomena, atau peristiwa yang disertai alasan dan fakta objektif (Kosasih, 2014). Menulis teks tanggapan menuntut siswa tidak hanya terampil merangkai kata, tetapi juga berpikir kritis, menganalisis struktur teks (konteks, deskripsi, dan penilaian), serta menerapkan kaidah kebahasaan seperti kata rujukan, konjungsi penyebab, dan kalimat aktif-pasif secara tepat.

Berdasarkan pengamatan awal dan studi dokumentasi nilai harian pada kelas VII-C SMP Negeri 11 Madiun, ditemukan permasalahan mendasar

dalam pembelajaran menulis teks tanggapan. Dari 32 siswa, hanya 11 siswa (34,37%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75, dengan nilai rata-rata kelas hanya 66,50. Rendahnya kemampuan menulis ini disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Secara internal, siswa kesulitan menuangkan gagasan secara tertulis, sulit membedakan bagian deskripsi objek dan bagian penilaian, serta memiliki penguasaan kosakata yang terbatas. Secara eksternal, model pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional, monoton, dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), dengan media ajar yang terbatas pada buku teks cetak dan papan tulis sehingga iklim kelas terasa kaku dan kurang memicu ketertarikan siswa generasi Z yang berkarakter digital native.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional maupun kognitif. Salah satu solusi yang relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21 adalah pemanfaatan media pembelajaran

berbasis gamifikasi digital. Gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan—seperti poin, peringkat, tantangan, dan penghargaan—ke dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi belajar (Garris et al., 2002). Media digital yang dipilih dalam penelitian ini adalah Gimkit, sebuah platform kuis interaktif berkonsep ekonomi digital dalam permainan. Berbeda dengan platform kuis konvensional seperti Kahoot atau Quizizz yang menitikberatkan kecepatan menjawab, Gimkit memungkinkan siswa mengumpulkan “uang virtual” dari setiap jawaban benar yang dapat digunakan untuk membeli strategi atau daya tambahan (*power-up*) guna mendongkrak skor secara eksponensial. Dinamika ini menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat dan tingkat retensi fokus yang tinggi.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas Gimkit dalam pembelajaran, antara lain pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Sarah & Alwi, 2025) dan pada penguatan hasil belajar melalui gamifikasi (Agustina et al., 2024). Di sisi lain, penelitian mengenai peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan juga telah dilakukan dengan memanfaatkan media dan model pembelajaran lain, seperti media sosial TikTok (Sari et al., 2024) dan model *Contextual Teaching and Learning* (Tafonao et al., 2025). Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan Gimkit untuk meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan pada jenjang SMP,

khususnya di Kota Madiun, masih sangat terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada optimalisasi mode permainan kolaboratif “Trust No One” dalam Gimkit yang dipadukan dengan penguatan struktur dan kaidah kebahasaan teks tanggapan, sebuah pendekatan yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas VII-C SMPN 11 Madiun semester 2 melalui pemanfaatan media ajar digital Gimkit. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan media pembelajaran bahasa serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan kelas yang interaktif.

KAJIAN TEORI

1. Kemampuan Menulis Teks Tanggapan

Menulis merupakan aktivitas produktif-ekspresif yang menuntut penguasaan mekanik dan substansi berpikir secara simultan. Tarigan (2008) menyatakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan representasi visual dari ide, gagasan, dan pengetahuan yang tersusun dalam sistem bahasa yang dipahami bersama.

Teks tanggapan adalah teks yang berfungsi untuk menganalisis,

mengevaluasi, dan memberikan opini objektif terhadap suatu objek. Kosasih (2014) menyatakan bahwa teks tanggapan dibentuk oleh tiga struktur utama, yaitu: (1) konteks, berisi pengenalan mengenai apa yang ditanggapi, di mana, dan kapan peristiwa tersebut terjadi; (2) deskripsi, berisi penjelasan detail mengenai objek yang ditanggapi, baik kelebihan maupun kekurangan; dan (3) penilaian, berisi kesimpulan akhir atau opini personal yang disertai argumen logis dan saran perbaikan. Keberhasilan menulis teks tanggapan ditentukan oleh kemampuan siswa menyinkronkan ketiga struktur tersebut dengan kaidah kebahasaan yang baku.

2. Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dan Gimkit

Media pembelajaran memegang peranan krusial sebagai jembatan penyampai pesan edukatif dari guru kepada siswa. Sadiman (2012) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Di era digital, media pembelajaran perlu bergeser dari sekadar alat peraga visual statis menjadi media interaktif yang memicu keterlibatan aktif siswa.

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan penerapan elemen dan mekanika permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Garris,

Ahlers, dan Driskell (2002) mengajukan model input-proses-luaran (*input-process-outcome*) yang menjelaskan bagaimana karakteristik permainan instruksional memicu siklus penilaian, perilaku, dan umpan balik pengguna yang pada akhirnya mendorong pencapaian tujuan pembelajaran. Model ini menegaskan bahwa unsur permainan yang dirancang secara tepat dapat mengonversi motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik dalam belajar.

Gimkit hadir sebagai salah satu platform gamifikasi mutakhir yang menawarkan berbagai mode permainan, seperti *Classic*, *Team Mode*, *Floor is Lava*, dan *Trust No One* (terinspirasi dari permainan *Among Us*). Melalui skema “*earn and spend*”, siswa dilatih untuk fokus menjawab soal dengan benar guna memperoleh modal ekonomi permainan yang kemudian dapat diinvestasikan untuk meningkatkan skor. Penggunaan Gimkit dalam pembelajaran bahasa tidak hanya melatih ranah kognitif tingkat rendah (mengingat dan memahami), tetapi apabila dirancang dengan pola soal berbasis masalah (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*), dapat memicu kemampuan analisis struktural pada materi teks tanggapan.

3. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran. Sarah dan Alwi (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD di Kota Bukittinggi dan menemukan media

tersebut valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata. Agustina, Rienovita, dan Emilzoli (2024) menerapkan Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang cukup berarti setelah penggunaan platform tersebut. Sementara itu, penelitian mengenai peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan telah dilakukan oleh Sari, Ambarwati, dan Trisna (2024) melalui pemanfaatan media sosial TikTok pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Madiun, serta oleh Tafonao, Riana, Waruwu, dan Bawamenewi (2025) melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Gunungsitoli. Kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa intervensi media maupun model pembelajaran yang kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan siswa secara bertahap melalui siklus PTK.

Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini memfokuskan pada integrasi Gimkit sebagai media penguatan struktur dan kaidah kebahasaan teks tanggapan sebelum siswa melakukan praktik menulis mandiri, dengan penekanan pada optimalisasi mode permainan kolaboratif "Trust No One" pada siklus kedua. Pendekatan ini memberikan variasi baru dalam penggunaan media gamifikasi untuk pembelajaran menulis di jenjang SMP yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian sebelumnya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2020) mendefinisikan PTK sebagai penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerja mengajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini mengadopsi model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2014), yang terdiri atas rangkaian siklus berkesinambungan, dengan masing-masing siklus meliputi empat tahap utama: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 11 Madiun yang berlokasi di Jalan Pahlawan No. 11, Kota Madiun, Jawa Timur, pada semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya selama dua bulan yaitu April hingga Mei 2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-C SMPN 11 Madiun yang berjumlah 32 siswa, terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Heterogenitas kemampuan akademis pada kelas ini menjadi alasan utama pemilihan subjek penelitian.

Data penelitian dikelompokkan menjadi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai tes kemampuan menulis teks tanggapan yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Rubrik penilaian yang digunakan mengacu pada modifikasi instrumen penilaian menulis teks tanggapan yang mencakup lima aspek, yaitu isi

gagasan, organisasi/struktur teks, kosakata, tata bahasa (kaidah kebahasaan), dan mekanik (ejaan/tanda baca). Data kualitatif dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar observasi performa guru, serta angket respons siswa terhadap penggunaan Gimkit.

Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menghitung nilai rata-rata kelas

No .	Rentan g Nilai	Frekuen si (Siswa)	Persenta se (%)
1	85 – 100	2	6,25%
2	75 – 84	9	28,12%
3	65 – 74	12	37,50%
4	50 – 64	7	21,88%
5	0 – 49	2	6,25%
	Total	32	100%
Nilai Rata-rata Kelas			66,50
Persentase Ketuntasan Klasikal			34,37% (11 Siswa Tuntas)

dan persentase ketuntasan klasikal pada setiap siklus. Data kualitatif hasil observasi dan angket dianalisis secara deskriptif dengan mengonversi skor menjadi kategori tingkat aktivitas belajar, yaitu kurang aktif, cukup aktif, aktif, dan sangat aktif.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini terdiri atas dua aspek. Pertama, indikator kinerja siswa (kuantitatif): penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% dari total siswa kelas VII-C mencapai nilai ≥ 75

(sesuai KKTP). Kedua, indikator proses belajar (kualitatif): penelitian dinyatakan berhasil apabila rerata persentase lembar observasi aktivitas siswa mencapai kategori “Aktif” atau “Sangat Aktif” ($\geq 75\%$).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Prasiklus

Sebelum pelaksanaan tindakan menggunakan media Gimkit, peneliti melakukan pengambilan data awal (prasiklus) untuk mengetahui kompetensi riil siswa dalam menulis teks tanggapan. Pada tahap ini, guru mengajar menggunakan metode ceramah konvensional berbantuan salindia PowerPoint statis tanpa adanya interaksi digital dua arah. Setelah penyampaian materi, siswa diminta menulis teks tanggapan terhadap sebuah cerpen anak secara manual di buku tugas. Hasil penilaian prasiklus menunjukkan kualitas tulisan siswa masih sangat jauh dari harapan.

Tabel 1. Distribusi Nilai Kemampuan Menulis Teks Tanggapan pada Prasiklus

Berdasarkan data Tabel 1, terlihat jelas bahwa mayoritas siswa berada pada kategori kurang dan cukup. Siswa belum mampu menyusun struktur evaluasi yang logis dan objektif, serta cenderung melakukan plagiarisme kalimat dari teks asli yang dibaca tanpa melakukan parafrasa yang benar. Kondisi inilah yang mendasari perlunya intervensi media Gimkit.

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Perencanaan (Planning). Peneliti menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Modul Ajar Teks Tanggapan berbasis konsep gamifikasi, menyusun bank soal sebanyak 30 nomor pada platform Gimkit yang berfokus pada pengenalan struktur (konteks, deskripsi, penilaian) dan kebahasaan teks tanggapan, serta menyiapkan lembar observasi.

Pelaksanaan Tindakan (Acting). Pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan (4 jam pelajaran). Pertemuan pertama difokuskan pada penguatan konsep teks tanggapan. Di akhir materi, guru membuka sesi permainan Gimkit dengan mode "Classic". Setiap siswa masuk menggunakan gawai masing-masing melalui tautan gimkit.com/join dan berkompetisi mengumpulkan uang virtual dengan menjawab soal struktur teks tanggapan. Pertemuan kedua dialokasikan untuk penugasan menulis teks tanggapan mandiri bertema "Dampak Media Sosial terhadap Remaja Madiun" dengan memanfaatkan pemahaman konsep yang telah diujikan pada Gimkit sebelumnya.

Pengamatan (Observing). Selama proses gamifikasi, atmosfer kelas berubah drastis menjadi lebih riuh dan kompetitif. Siswa sangat antusias melakukan pembelian "Multiplier" dan "Mega Bonus" di dalam Gimkit. Namun, berdasarkan pemantauan, beberapa siswa terlalu terburu-buru mengeklik opsi jawaban tanpa membaca stimulus teks tanggapan secara komprehensif demi mengejar kecepatan waktu. Hasil

No	Rentang Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persentase (%)
1	85 – 100	5	15,63%
2	75 – 84	15	46,87%
3	65 – 74	9	28,12%
4	50 – 64	3	9,38%
5	0 – 49	0	0,00%
Total		32	100%
Nilai Rata-rata Kelas			73,20
Persentase Ketuntasan Klasikal			62,50% (20 Siswa Tuntas)

evaluasi kemampuan menulis pada Siklus I menunjukkan grafik kenaikan yang cukup berarti.

Tabel 2. Distribusi Nilai Kemampuan Menulis Teks Tanggapan pada Siklus I

Refleksi (Reflecting). Meskipun rata-rata kelas meningkat dari 66,50 menjadi 73,20 dan ketuntasan klasikal menyentuh angka 62,50% (20 siswa), hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan klasikal yang disyaratkan ($\geq 85\%$). Kelemahan utama pada Siklus I adalah: (1) siswa cenderung mengabaikan teks narasi panjang pada soal Gimkit karena mode "Classic" memicu adrenalin kecepatan; dan (2) keterampilan menulis pada aspek mekanik (ejaan) dan penataan kalimat konjungsi bertingkat masih lemah. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke Siklus II dengan modifikasi strategi permainan.

3. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Perencanaan (Planning). Peneliti merancang perbaikan dengan mengubah mode permainan Gimkit dari “Classic” menjadi mode kolaboratif-strategis, yaitu “Trust No One” (mode impostor). Selain itu, bank soal dimodifikasi dengan memasukkan kutipan teks tanggapan yang lebih aplikatif dan membutuhkan penalaran analitis-kritis (HOTS). Guru juga menyusun panduan menulis teks tanggapan berupa lembar peta pikiran (*mind mapping*) digital.

Pelaksanaan Tindakan (Acting). Tindakan dilakukan dalam dua pertemuan berikutnya. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kerja kecil. Dalam permainan Gimkit mode “Trust No One”, siswa diharuskan berdiskusi secara kolektif untuk mendeteksi siapa “impostor” di antara mereka dengan cara mengumpulkan poin dari jawaban kuis teks tanggapan yang benar. Mode ini berhasil mendorong siswa membaca soal dengan lebih teliti dan bekerja sama, sebab kesalahan satu anggota tim akan mengurangi akurasi tim secara keseluruhan. Setelah sesi permainan selesai, siswa menulis teks tanggapan kritis dengan topik “Kelebihan dan Kekurangan Buku Fiksi Terbitan Kemendikbudristek”.

Pengamatan (Observing). Pengamatan kuantitatif dan kualitatif menunjukkan kemajuan yang cukup pesat. Siswa tidak lagi terburu-buru, melainkan saling mengoreksi pemahaman struktur teks tanggapan di dalam kelompoknya. Kualitas draf tulisan yang dihasilkan jauh lebih sistematis, penggunaan ejaan baku

tereksekusi dengan baik, serta struktur argumen pada bagian penilaian tergambar lebih tajam.

Tabel 3. Distribusi Nilai Kemampuan Menulis Teks Tanggapan pada Siklus II

No.	Rentang Nilai	Frekuensi (Siswa)	Persentase (%)
1	85 – 100	12	37,50%
2	75 – 84	16	50,00%
3	65 – 74	4	12,50%
4	50 – 64	0	0,00%
5	0 – 49	0	0,00%
Total		32	100%
Nilai Rata-rata Kelas			82,10
Persentase Ketuntasan Klasikal			87,50% (28 Siswa Tuntas)

Refleksi (Reflecting). Berdasarkan hasil pada Tabel 3, ketuntasan klasikal telah mencapai 87,50% (28 dari 32 siswa), melampaui target indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,10. Hambatan mekanis pada Siklus I teratasi melalui efektivitas diskusi kelompok pada mode permainan kolaboratif. Peneliti menyepakati bahwa siklus dihentikan pada Siklus II.

4. Pembahasan Komparatif

Penerapan media Gimkit secara empiris mampu mentransformasi kompetensi menulis teks tanggapan secara simultan dari aspek kognitif dan afektif. Peningkatan performa akademik menulis ini dapat

divisualisasikan dengan membandingkan nilai rata-rata kelas dan tingkat ketuntasan antartahap penelitian, sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Kemampuan Menulis dari Prasiklus

Aspek Komparasi	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata Kelas	66,50	73,20	82,10
Jumlah Siswa Tuntas (Nilai ≥ 75)	11 Siswa	20 Siswa	28 Siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)	34,37%	62,50%	87,50%

hingga Siklus II

Melalui data rekapitulasi di atas, terlihat lompatan capaian yang konsisten pada setiap siklus. Faktor utama keberhasilan ini terletak pada pengondisian skema kognitif siswa: sebelum dituntut menyusun teks tanggapan yang panjang, memori kerja (*working memory*) siswa terlebih dahulu distimulasi melalui kuis pembongkaran struktur teks di Gimkit secara berulang tanpa menimbulkan kejenuhan psikis. Hal ini selaras dengan model input-proses-luaran yang dikemukakan Garris, Ahlers, dan Driskell (2002), yang menekankan bahwa siklus penilaian, perilaku, dan umpan balik dalam permainan instruksional mendorong pencapaian hasil belajar kognitif secara bertahap.

Temuan pada Siklus II yang mencapai ketuntasan klasikal 87,50% sejalan dengan hasil penelitian Sari, Ambarwati, dan Trisna (2024) yang juga mencatatkan ketuntasan klasikal sebesar 87,50% pada siklus kedua melalui pemanfaatan media sosial TikTok pada materi teks tanggapan di Kota Madiun. Kesamaan capaian ini menguatkan indikasi bahwa intervensi media digital yang dekat dengan keseharian siswa generasi Z secara konsisten mampu mengoptimalkan kemampuan menulis teks tanggapan hingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sementara itu, dibandingkan dengan penelitian Tafonao dkk. (2025) yang menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan mencatatkan peningkatan aktivitas belajar dari sekitar 58% menjadi 91% pada siklus kedua, penelitian ini menunjukkan pola peningkatan aktivitas yang juga tinggi (dari 42,15% menjadi 89,65%), yang mengindikasikan bahwa unsur kompetisi dan skema ekonomi virtual pada Gimkit turut memberikan daya tarik afektif tambahan dibandingkan pendekatan kontekstual konvensional. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Agustina dkk. (2024) serta Sarah dan Alwi (2025) yang menyimpulkan bahwa Gimkit efektif meningkatkan hasil belajar maupun praktikalitas pembelajaran pada berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Aspek kualitatif berupa lembar observasi aktivitas siswa juga menunjukkan tren linier positif. Persentase keaktifan siswa pada tahap

prasiklus hanya menyentuh angka 42,15% (kategori kurang aktif), meningkat pada Siklus I menjadi 71,40% (kategori cukup aktif), dan mencapai puncaknya pada Siklus II sebesar 89,65% (kategori sangat aktif). Temuan ini memperkuat teori dasar motivasi belajar bahwa media interaktif berbasis permainan mampu mengonversi motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik siswa dalam belajar menulis teks.

D. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif, serta pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan secara komprehensif bahwa pemanfaatan media ajar digital Gimkit terbukti secara empiris dan signifikan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan pada siswa kelas VII-C SMP Negeri 11 Madiun semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026. Keberhasilan ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari 66,50 pada prasiklus menjadi 73,20 pada Siklus I, dan mencapai 82,10 pada Siklus II. Secara klasikal, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 34,37% pada kondisi awal menjadi 62,50% pada Siklus I, hingga akhirnya mencapai 87,50% pada akhir Siklus II, melampaui indikator target ketuntasan minimum yang ditetapkan peneliti sebesar 85%.

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, integrasi media Gimkit di kelas juga terbukti efektif mengaktifkan dinamika psikososial siswa. Siswa

menunjukkan minat yang tinggi, daya fokus yang lebih lama, serta kemampuan kolaborasi yang harmonis, terutama saat diterapkan mode permainan taktis-strategis “Trust No One” pada Siklus II. Hambatan teknis penulisan tereduksi melalui penguatan penguasaan konsep struktur teks tanggapan yang disajikan secara interaktif pada platform digital tersebut.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru Bahasa Indonesia mempertimbangkan penggunaan mode permainan kolaboratif pada Gimkit sejak awal siklus pembelajaran untuk meminimalkan kecenderungan siswa mengabaikan stimulus teks demi mengejar kecepatan menjawab. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas Gimkit pada jenis teks lain serta membandingkan dampaknya terhadap kemampuan menulis siswa pada rentang kelas atau jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2020). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi Revisi). PT Bumi Aksara.

- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Yrama Widya.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sarah, P., & Alwi, N. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD di Kota Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13191–13198. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26975>
- Sari, N. P., Ambarwati, R., & Trisna, H. (2024). Peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan dengan memanfaatkan media sosial TikTok. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 4(3), 346–353. <https://doi.org/10.36636/primed.v4i3.4658>
- Tafonao, S. P. K. W., Riana, R., Waruwu, L., & Bawamenewi, A. (2025). Penerapan model Contextual Teaching and Learning untuk meningkatkan kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 228–237.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.