

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MURID MELALUI
PEMANFAATAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS GIMKIT PADA MATERI
STRUKTUR DAN UNSUR SURAT RESMI SERTA SURAT PRIBADI DI KELAS
VII G SMPN 6 MADIUN**

Gustian Mahardika Fernanda¹, Ermi Adriani Meikayanti², Eriana Widya
Rahmawati³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Madiun

³SMP Negeri 6 Madiun

gustianmahardika86@gmail.com¹, ermiadriani@unipma.ac.id²,
erianawidyar@gmail.com³

ABSTRACT

This study aimed to improve the learning activeness and learning outcomes of Grade VII G students at SMPN 6 Madiun on the topic of the structure and elements of official and personal letters through the use of the Gimkit interactive quiz media. The study was motivated by the low level of student activeness during the learning process, as indicated by the lack of participation in asking questions, answering questions, and expressing opinions during classroom activities. This condition had an impact on students' learning outcomes, which had not yet reached the expected level. This research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects were 30 students of Grade VII G at SMPN 6 Madiun in the 2025/2026 academic year. Data were collected through learning achievement tests, observations of students' learning activeness, documentation, and students' worksheet (LKPD) results. In the first cycle, learning was implemented using the Discovery learning model without the support of Gimkit media. In the second cycle, the Discovery learning model was integrated with the Gimkit interactive quiz media. The findings revealed that the use of Gimkit interactive quiz media successfully improved both students' learning activeness and learning outcomes. Students' learning activeness increased from 58% in the preliminary condition to 76% in Cycle I and further improved to 90% in Cycle II. The average learning outcome score increased from 73.8 in the preliminary condition to 81.5 in Cycle I and reached 89.2 in Cycle II. Classical learning mastery also improved from 66.7% to 96.7%. In addition, approximately 80% of the students actively asked questions related to the learning materials and the quizzes provided in Gimkit. Therefore, the Gimkit interactive quiz media proved to be effective in enhancing students' learning activeness and learning outcomes in Indonesian language learning.

Keywords: *Gimkit, Discovery learning, learning activeness, learning outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid kelas VII G SMPN 6 Madiun pada materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi melalui pemanfaatan media kuis interaktif berbasis Gimkit. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan murid dalam pembelajaran yang

ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi murid dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar murid yang belum optimal. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 30 murid kelas VII G SMPN 6 Madiun Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi keaktifan murid, dokumentasi, dan hasil pengerjaan LKPD. Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery learning* tanpa bantuan media Gimkit. Pada siklus II pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery learning* yang dipadukan dengan media kuis interaktif berbasis Gimkit. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid. Persentase keaktifan murid meningkat dari 58% pada kondisi awal menjadi 76% pada siklus I dan meningkat menjadi 90% pada siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 73,8 pada kondisi awal menjadi 81,5 pada siklus I dan meningkat menjadi 89,2 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 66,7% menjadi 96,7%. Selain itu, sekitar 80% murid aktif bertanya kepada guru terkait materi maupun soal-soal yang terdapat dalam Gimkit. Dengan demikian, media kuis interaktif berbasis Gimkit efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia..

Kata Kunci: gimkit, *Discovery learning*, keaktifan belajar, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk membentuk murid yang mampu memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif baik secara lisan maupun tulisan. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan

interaksi dengan lingkungan. Menurut Slameto (2015), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Hamalik (2017) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan yang berlangsung secara sadar dan bertujuan. Melalui

proses belajar, peserta didik memperoleh pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Salah satu materi yang diajarkan pada kelas VII SMP adalah struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi. Materi ini bertujuan agar murid mampu membedakan, memahami, dan mengidentifikasi struktur maupun unsur yang terdapat dalam kedua jenis surat tersebut. Namun dalam pelaksanaannya, masih ditemukan berbagai kendala yang menyebabkan proses pembelajaran belum berjalan secara optimal. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2014), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat

diukur melalui kegiatan evaluasi. Dimiyati dan Mudjiono (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi antara proses belajar dan proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku peserta didik. Semakin baik proses pembelajaran yang dialami peserta didik, maka semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Berdasarkan pendapat tersebut, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan peserta didik secara fisik maupun mental selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sardiman (2018), keaktifan belajar adalah aktivitas yang dilakukan peserta didik baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Djamarah (2015) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran karena melalui aktivitas belajar peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Keaktifan belajar

dapat ditunjukkan melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan bekerja sama dengan teman. Dalam penelitian ini, indikator keaktifan belajar meliputi keberanian murid bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta keterlibatan dalam penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas VII G SMPN 6 Madiun yang berjumlah 30 murid, ditemukan bahwa sebagian murid masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Murid cenderung pasif saat kegiatan diskusi, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta jarang mengajukan pertanyaan kepada guru. Selain itu, beberapa murid terlihat kurang fokus selama pembelajaran berlangsung sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Keaktifan murid merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Murid yang aktif cenderung lebih mudah memahami

materi karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Kristin (2016), model *Discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan konsep atau pengetahuan secara mandiri melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Menurut Bruner dalam Hosnan (2014), *Discovery learning* adalah proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan, mengolah informasi, dan menarik kesimpulan. Kristin (2016) menjelaskan bahwa *Discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep, aktivitas belajar, dan hasil belajar. Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student centered learning*), sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Langkah-

langkah *Discovery learning* meliputi stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalization*). Melalui tahapan tersebut, peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan demikian, *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep secara mandiri melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan murid secara aktif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran abad ke-21 adalah Gimkit. Gimkit merupakan platform kuis interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis digital yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Melalui sistem poin, peringkat, dan berbagai mode permainan, Gimkit mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Deterding et al. (2011), pembelajaran berbasis permainan (*gamification*) merupakan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, Zainuddin dan Keumala (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gim mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang. Dalam penelitian ini, Gimkit digunakan sebagai media penguatan materi struktur dan unsur surat resmi serta

surat pribadi. Melalui kuis yang dikemas dalam bentuk permainan, murid menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan bertanya kepada guru mengenai materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi murid. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Gimkit. Gimkit merupakan platform kuis interaktif yang memungkinkan murid belajar sambil bermain melalui berbagai fitur permainan yang menarik. Media ini memberikan umpan balik secara langsung sehingga murid dapat mengetahui hasil jawabannya secara cepat. Selain itu, unsur kompetisi yang terdapat dalam Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar murid. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Murid melalui Pemanfaatan Media Kuis Interaktif Berbasis Gimkit pada Materi Struktur dan Unsur Surat Resmi serta Surat Pribadi di Kelas VII G SMPN 6 Madiun.”

B. Metode Penelitian

Jenis dan Desain Penelitian, serta Subjek dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 6 Madiun yang beralamat di Jalan H.O.S. Cokroaminoto Nomor 60, Kelurahan Pandean, Kecamatan Taman, Kota Madiun, Jawa Timur. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, yaitu mulai bulan Maret sampai April 2026. Subjek penelitian adalah murid kelas VII G SMP Negeri 6 Madiun Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 30 murid, terdiri atas 21 murid perempuan dan 9 murid laki-laki. Penelitian dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang sedang melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 6 Madiun. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non-tes. Teknik tes dilakukan melalui evaluasi hasil belajar pada akhir setiap siklus. Teknik non-tes dilakukan melalui observasi keaktifan murid selama pembelajaran, observasi pelaksanaan pembelajaran, dokumentasi, serta analisis hasil LKPD. Penggunaan teknik tes dan non-tes tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto yang menyatakan bahwa dalam penelitian

tindakan kelas, pengumpulan data sebaiknya dilakukan melalui berbagai teknik agar data yang diperoleh lebih lengkap, objektif, dan mampu menggambarkan perubahan yang terjadi selama tindakan diberikan (Arikunto, 2021).

Prosedur Tindakan

Setiap siklus diawali dengan tahap perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar, LKPD, media pembelajaran berbasis Gimkit, serta instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes hasil belajar. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan model *Discovery learning* melalui kegiatan pemberian stimulus, identifikasi masalah, pengumpulan dan pengolahan informasi, verifikasi, serta penarikan simpulan terkait materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi. Media Gimkit digunakan sebagai sarana untuk mendukung keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Tahap observasi dilakukan selama tindakan berlangsung untuk memperoleh data mengenai keaktifan dan hasil belajar murid. Adapun tahap refleksi dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk menganalisis hasil tindakan, mengidentifikasi kendala

yang muncul, serta merumuskan perbaikan sebagai dasar pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Prosedur Penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan Tindakan
- c. Observasi
- d. Refleksi

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar murid pada akhir setiap siklus melalui soal evaluasi yang disesuaikan dengan materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Sementara itu, teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan bukti berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil pekerjaan murid, serta dokumen pendukung lainnya

yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas soal tes hasil belajar, lembar observasi keaktifan murid, dan lembar dokumentasi yang digunakan untuk mendukung kelengkapan data penelitian. Proses tindakan siklus 1 pada tahap ini pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery learning* tanpa bantuan media Gimkit. Murid mengamati contoh surat resmi dan surat pribadi berdiskusi dalam kelompok, mengerjakan LKPD, dan mempresentasikan hasil diskusi. Pada siklus II pembelajaran tetap menggunakan model *Discovery learning*, namun dipadukan dengan media kuis interaktif berbasis Gimkit sebagai penguatan materi. Murid mengikuti kuis secara interaktif setelah kegiatan diskusi dan pengerjaan LKPD.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil belajar murid melalui perhitungan nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus. Selain itu, persentase keaktifan murid juga dihitung

berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan keaktifan, partisipasi, serta respons murid selama mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery learning* berbantuan media Gimkit. Penggunaan kedua teknik analisis tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peningkatan hasil belajar sekaligus perubahan keaktifan murid selama pelaksanaan tindakan.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% murid memperoleh nilai di atas KKM, persentase keaktifan murid selama proses pembelajaran mencapai minimal 70%, serta terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Apabila indikator keberhasilan tersebut belum tercapai pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya berdasarkan hasil refleksi terhadap pelaksanaan tindakan. Perbaikan tersebut difokuskan pada aspek-aspek yang masih menjadi kendala agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada murid kelas VII G SMPN 6 Madiun mengenai pemanfaatan media kuis interaktif berbasis Gimkit dalam pembelajaran materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi disajikan pada bagian ini. Paparan hasil penelitian dibagi menjadi tiga bagian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, yaitu proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery learning* berbantuan media Gimkit, peningkatan keaktifan murid selama proses pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar murid pada setiap siklus. Ketiga bagian tersebut disajikan secara sistematis untuk menggambarkan pelaksanaan tindakan serta dampaknya terhadap keaktifan dan hasil belajar murid sebagai indikator keberhasilan penelitian.

Sebelum menguraikan hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, terlebih dahulu dipaparkan kondisi awal murid kelas VII G sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi pratindakan, tingkat keaktifan murid dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh

rendahnya partisipasi murid dalam kegiatan pembelajaran, seperti kurang aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, maupun menyampaikan pendapat. Selain itu, antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran juga belum optimal. Hasil tes pratindakan menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid sebesar 73,8% dengan persentase ketuntasan klasikal 66,7%, sedangkan persentase keaktifan murid hanya mencapai 58%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar murid masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model *Discovery learning* yang didukung oleh media kuis interaktif berbasis Gimkit.

Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal keaktifan dan hasil belajar murid sebelum diberikan tindakan. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi di kelas VII G SMPN 6 Madiun, ditemukan bahwa sebagian murid masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Murid cenderung menunggu arahan guru, kurang percaya diri dalam menyampaikan

pendapat, dan belum berani mengajukan pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Selain itu, interaksi dalam pembelajaran masih didominasi oleh beberapa murid yang aktif, sedangkan sebagian besar murid hanya menjadi pendengar.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar murid yang belum optimal. Berdasarkan hasil evaluasi awal, nilai rata-rata kelas mencapai 73,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,7%. Dari 30 murid yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 20 murid telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 10 murid lainnya belum mencapai ketuntasan

Ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Murid Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Murid}} \times 100\%$$

Sehingga pada kondisi awal diperoleh:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{20}{30} \times 100\% = 66,7\%$$

Hasil observasi keaktifan belajar menunjukkan persentase sebesar 58% dengan kategori cukup aktif. Berdasarkan data tersebut dapat

disimpulkan bahwa diperlukan tindakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid

Tabel 1. Hasil Belajar Murid pada Pra Siklus

Kategori	Jumlah Murid	Ketuntasan Klasikal
Tuntas	20	66,7%
Belum Tuntas	10	33,3%
Jumlah	30	100%

Tabel 2. Keaktifan Murid pada Pra Siklus

Indikator	Persentase
Keaktifan Belajar Murid	58%
Kategori	Cukup

Hasil Penelitian Siklus 1

Pada siklus I pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery learning* tanpa bantuan media kuis interaktif Gimkit. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pemberian stimulus berupa contoh surat resmi dan surat pribadi. Murid kemudian mengidentifikasi struktur dan unsur kedua jenis surat melalui kegiatan diskusi kelompok dan pengerjaan LKPD. Setelah itu, murid mempresentasikan hasil diskusi dan guru memberikan penguatan terhadap konsep yang telah ditemukan. Hasil observasi menunjukkan bahwa

keaktifan murid mengalami peningkatan dibandingkan kondisi awal. Murid mulai terlibat dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan guru, dan menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Namun demikian, masih terdapat beberapa murid yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat maupun mengajukan pertanyaan.

Persentase keaktifan murid pada siklus I mencapai 76% dengan kategori aktif. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,5. Dari 30 murid, sebanyak 25 murid mencapai ketuntasan belajar dan 5 murid belum mencapai ketuntasan. Perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus I sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{25}{30} \times 100\% = 83,3\%$$

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal sehingga diperlukan tindakan lanjutan pada siklus II.

Tabel 3. Hasil Belajar Murid pada Siklus 1

Kategori	Jumlah Murid	Ketuntasan Klasikal
----------	--------------	---------------------

Tuntas	25	83,3%
Belum Tuntas	5	16,7%
Jumlah	30	100%

Tabel 4. Keaktifan Murid pada Siklus 1

Indikator	Persentase
Keaktifan Belajar Murid	76%
Kategori	Aktif

Hasil Penelitian Siklus 2

Pada siklus 2 pembelajaran tetap menggunakan model *Discovery learning*, namun dipadukan dengan media kuis interaktif berbasis Gimkit sebagai penguatan materi. Setelah murid melakukan kegiatan mengamati, mengidentifikasi, berdiskusi, dan menyelesaikan LKPD, pembelajaran dilanjutkan dengan kuis Gimkit yang berisi soal-soal mengenai struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi. Penggunaan Gimkit membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Murid terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan kuis karena disajikan dalam bentuk permainan yang kompetitif. Murid juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi maupun soal yang muncul pada aplikasi.

Berdasarkan hasil observasi, sekitar 80% murid aktif bertanya kepada guru mengenai materi dan soal-soal yang terdapat dalam Gimkit. Murid menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, dan lebih fokus selama pembelajaran berlangsung. Persentase keaktifan murid meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat aktif. Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 89,2. Dari 30 murid, sebanyak 29 murid mencapai ketuntasan belajar dan hanya 1 murid yang belum mencapai ketuntasan. Perhitungan ketuntasan klasikal pada siklus II sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96,7\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 85% murid telah mencapai ketuntasan belajar dan keaktifan belajar telah melampaui target yang ditetapkan.

Tabel 5. Hasil Belajar Murid pada Siklus 2

Kategori	Jumlah Murid	Ketuntasan Klasikal
Tuntas	29	96,7%
Belum Tuntas	1	33,3%

Jumlah	30	100%
--------	----	------

Tabel 6. Keaktifan Murid pada Siklus 2

Indikator	Persentase
Keaktifan Belajar Murid	90%
Kategori	Sangat Aktif

Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Belajar Murid

Tahap	Rata-rata nilai	Ketuntasan Klasikal
Tuntas	73,8	66,7%
Belum Tuntas	81,5	83,3%
Jumlah	89,5	96,7%

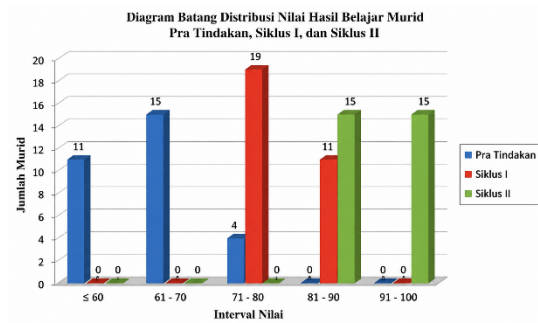
Berdasarkan Tabel 7, hasil belajar murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal (pra siklus), nilai rata-rata kelas sebesar 73,8 dengan ketuntasan klasikal 66,7%. Setelah diterapkan model *Discovery learning* pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 83,3%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II setelah penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit, yaitu nilai rata-rata mencapai 89,2 dengan ketuntasan klasikal sebesar 96,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

Gimkit memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman murid terhadap materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi.

Tabel 8. Rekapitulasi Keaktifan Murid

Tahap	Presentase	Kategori
Pra Siklus	58%	Cukup
Siklus 1	76%	Aktif
Siklus 2	90%	Sangat Aktif

Berdasarkan Tabel 8, keaktifan murid juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal, persentase keaktifan murid hanya mencapai 58% dengan kategori cukup aktif. Setelah diterapkan model *Discovery learning* pada siklus I, keaktifan murid meningkat menjadi 76% dengan kategori aktif. Selanjutnya, pada siklus II setelah penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit, persentase keaktifan murid meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat aktif. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin banyaknya murid yang berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta aktif bertanya kepada guru terkait materi dan soal-soal yang terdapat dalam Gimkit.



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Hasil Belajar Murid

Berdasarkan grafik pada gambar yang telah disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar murid pada setiap siklus. Pada kondisi awal, keaktifan murid masih tergolong cukup aktif dengan persentase 58%, sedangkan ketuntasan klasikal hanya mencapai 66,7%. Setelah diterapkan model *Discovery learning* pada siklus I, keaktifan murid meningkat menjadi 76% dan ketuntasan klasikal mencapai 83,3%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II setelah penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit. Keaktifan murid meningkat menjadi 90% dan ketuntasan klasikal mencapai 96,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan partisipasi murid dalam pembelajaran sekaligus membantu meningkatkan pemahaman terhadap

materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit yang dipadukan dengan model *Discovery learning* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid kelas VII G SMPN 6 Madiun. Pada kondisi awal, keaktifan murid masih rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, banyak murid yang belum berani bertanya maupun mengemukakan pendapat. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar yang masih rendah dengan ketuntasan klasikal sebesar 66,7%. Pada siklus I, penerapan model *Discovery learning* memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan diskusi dan LKPD. Hal ini berdampak pada peningkatan keaktifan dan hasil belajar murid. Namun demikian, masih terdapat beberapa murid yang kurang aktif dan belum percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Peningkatan yang lebih optimal terjadi pada siklus II setelah penggunaan media kuis interaktif

berbasis Gimkit. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif sehingga murid lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sekitar 80% murid aktif bertanya kepada guru terkait materi maupun soal-soal yang terdapat dalam Gimkit. Kondisi ini menunjukkan bahwa media Gimkit mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terlihat dari kenaikan nilai rata-rata kelas dari 73,8 pada pra siklus menjadi 81,5 pada siklus I dan meningkat menjadi 89,2 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 66,7% menjadi 83,3% dan mencapai 96,7% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berbasis Gimkit efektif dalam membantu murid memahami materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi secara lebih baik. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Kristin (2016) yang menyatakan bahwa *Discovery learning* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui proses penemuan konsep secara mandiri. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung

penelitian Wulandari dan Surjono (2023) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas VII G SMPN 6 Madiun pada materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media kuis interaktif berbasis Gimkit yang dipadukan dengan model *Discovery learning* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aldalur dan Perez (2023) yang menyatakan bahwa integrasi gamifikasi dengan model *Discovery learning* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, serta hasil belajar murid.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Discovery learning* tanpa bantuan media Gimkit. Hasil yang diperoleh

menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun keaktifan dan keterlibatan murid belum optimal. Sebagian murid masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, bertanya kepada guru, maupun berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Perbaikan pembelajaran dilakukan pada siklus II dengan memanfaatkan media kuis interaktif berbasis Gimkit sebagai penguatan materi. Penggunaan Gimkit memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar murid. Murid terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, serta lebih berani bertanya dan menjawab pertanyaan selama kegiatan berlangsung. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Danurwendah dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Gimkit sebagai media asesmen formatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

Peningkatan keaktifan murid ditunjukkan oleh persentase keaktifan yang meningkat dari 58% pada kondisi awal menjadi 76% pada siklus

I dan meningkat lagi menjadi 90% pada siklus II. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sekitar 80% murid aktif bertanya kepada guru mengenai materi maupun soal-soal yang terdapat dalam Gimkit. Hal tersebut menunjukkan bahwa media Gimkit mampu mendorong rasa ingin tahu dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Peningkatan juga terjadi pada hasil belajar murid. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 73,8 pada kondisi awal menjadi 81,5 pada siklus I dan meningkat menjadi 89,2 pada siklus II. Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari 66,7% pada kondisi awal menjadi 83,3% pada siklus I dan mencapai 96,7% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Kondisi ini juga didukung oleh penelitian Aprilia dkk. (2023) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan media kuis interaktif

berbasis Gimkit efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid pada materi struktur dan unsur surat resmi serta surat pribadi. Media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada murid. Selain itu, pemanfaatan Gimkit juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mendorong partisipasi aktif dan pemahaman konsep murid secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and Discovery learning: Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon*, 9(1), e13135. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>
- Aprilia, T., Ardiansyah, A. R., & Riyanti, H. (2023). The feasibility of interactive multimedia and online quiz based gamification on learning management system (LMS) thematic learning courses. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 120–133. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.55533>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arsyad, A. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danurwendah, A., Dia, E. E., Wahyuningrum, K. T., & Ardiansyah, N. (2026). Pemanfaatan Gimkit sebagai media asesmen formatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Research*, 7(3).
- Dimyati, & Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2015). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. (2014). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran *Discovery learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 2(1), 90–98.
- Sardiman. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, Y., & Surjono, H. D. (2023). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 145–156.
- Zainuddin, M., & Keumala, C. M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gim untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–66.