
PEMANFAATAN TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GIMKIT SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Najah Jelita¹⁾, Didah Nurhamidah²⁾

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta¹⁾

nata.enje21@mhs.uinjkt.ac.id.¹⁾, didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id²⁾

ABSTRAK

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gimkit, Inovatif, Teknologi

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis web inovatif dalam Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan sumber data survey pada mahasiswa semester lima jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Penelitian ini berfokus pada respon siswa ketika menggunakan Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP dan SMA serta menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mengumpulkan data melalui Google Form yang disebarluaskan melalui sosial media kepada sumber data. Peneliti membuat materi, lalu memberikan penjelasan sekaligus contoh melalui google form, dan memberikan pertanyaan mengenai pendapat kepada sumber data terhadap pengaruh dan tingkat efektivitas media pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam tingkat SMP dan SMA. Hasilnya, sebagian besar responden setuju bahwa Gimkit merupakan media pembelajaran yang inovatif, cocok diterapkan di sekolah, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan minat belajar siswa. Meski Gimkit dinilai inovatif dan efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, namun tetap memiliki kekurangan seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Kesimpulan penelitian ini membuktikan bahwa Gimkit merupakan pilihan yang baik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan gamifikasi.

ABSTRACT

Keywords: Learning Media, Gimkit, Innovative, Technology

This study evaluated the effectiveness of Gimkit as an innovative web-based learning medium for Bahasa Indonesia lessons using survey data sources on fifth semester students of the Department of Indonesian Language and Literature Education at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. This study focused on students' responses when using Gimkit in Indonesian language learning in middle school and high school as well as using qualitative descriptive methods to collect data through Google Forms disseminated via social media to the data source. Researchers create materials, then provide explanations and examples via google form, and provide questions regarding opinions to data sources on the influence and effectiveness of Gimkit learning media on Indonesian Language Learning in middle school and high school levels. As a result, most respondents agreed that Gimkit is an innovative learning medium, suitable for use in schools, facilitates understanding of materials, and increases students' learning interest. Although Gimkit is considered innovative and effective in creating a comfortable learning environment, it still has

*drawbacks such as device limitations and internet connections.
The conclusion of this study proves that Gimkit is a good choice
for learning Bahasa Indonesia with gamification approach.*

Diterima: 15 Juli 2024 ; direvisi: 25 Agustus 2024 ; disetujui: 1 September 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan setiap individu karena berperan dalam membentuk karakter, pola pikir, serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain menjadi sarana pengembangan pribadi, pendidikan juga berkontribusi terhadap kemajuan suatu bangsa melalui pewarisan nilai, budaya, adat istiadat, dan lembaga sosial dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dalam bahasa Latin, pendidikan disebut *education*, yang berarti memperbaiki moral dan mengembangkan intelektual. Pemahaman mengenai pendidikan beragam, tergantung pada perspektif para ahli maupun masyarakat.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal menjadi wadah utama dalam proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Sekolah bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan dasar seperti membaca, menulis, menyimak, berhitung, dan berbicara, serta membentuk individu yang mampu berkontribusi bagi masyarakat dan negara. Selain itu, sekolah juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi dunia kerja melalui penanaman ilmu pengetahuan dan pengalaman yang relevan. Dengan demikian, sekolah tidak hanya menjadi tempat transfer ilmu, tetapi juga wahana pembentukan karakter dan kecakapan hidup.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah umumnya dilakukan oleh guru dan siswa. Proses ini merupakan inti dari implementasi kurikulum. Secara teoritis, kurikulum digambarkan sebagai suatu proses pembelajaran yang mencakup kegiatan belajar oleh siswa dan kegiatan mengajar yang menjadi tanggung jawab guru. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas sering kali bersifat monoton sehingga menurunkan minat belajar siswa. Hal ini dapat menyebabkan materi yang disampaikan guru tidak diterima dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu, guru dianjurkan untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengolah media pembelajaran.

Menurut Gerlach dan Ely secara umum, media dapat berupa manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media (Gerlach & Ely, 1971). Lebih spesifik, dalam konteks pembelajaran, media diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran memiliki manfaat besar, seperti: (1) merekam objek dan peristiwa langka melalui foto, video, atau rekaman audio; (2) memanipulasi situasi abstrak menjadi konkret; dan (3) meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran tidak sekadar alat bantu, melainkan sarana yang memperkaya proses pendidikan.

Media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Pada era milenial dan generasi Z saat ini, media berbasis web menjadi pilihan utama. Salah satu media inovatif yang menarik perhatian adalah Gimkit, sebuah platform yang menggabungkan pembelajaran berbasis web dengan unsur permainan (game).

Meskipun jenis media sangat beragam, terdapat karakteristik umum yang membagi media ke dalam tiga kelompok. Pertama, media audio, yang hanya melibatkan indera pendengaran. Contohnya adalah radio dan rekaman audio. Menurut H.M. Musfiqon, media ini menyampaikan pesan melalui simbol bunyi verbal maupun nonverbal tanpa melibatkan indera penglihatan. Kedua, media visual, yang hanya dapat ditangkap melalui indera penglihatan. Media ini mencakup gambar, lukisan, foto, dan sejenisnya. Media visual menyampaikan ide dan informasi melalui tampilan visual yang dapat membantu pengguna memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Ketiga, media audiovisual, yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti video, film, proyektor LCD, dan televisi. Menurut Yudi Munadi, media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Informasi yang disampaikan bisa bersifat verbal maupun nonverbal.

Media pembelajaran berbasis web kini menjadi semakin populer, terutama di kalangan generasi Z. Teknologi terus berkembang dan memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif. Penerapan pengetahuan berarti mengubah konsep abstrak menjadi bentuk konkret, yang dapat dilakukan melalui pengembangan model atau media yang sesuai. Dalam konteks teknologi pembelajaran, aspek etika dan kebermanfaatan sosial dari penerapan ilmu juga menjadi perhatian penting. Proses belajar merupakan upaya sadar untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, teknologi pembelajaran mencakup berbagai aspek, mulai dari media, proses, hingga pendekatan etis dalam implementasinya.

Salah satu contoh implementasi teknologi pembelajaran adalah Gimkit, platform berbasis permainan digital yang dirancang untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Gimkit awalnya dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah sebagai proyek kelas dengan tujuan menciptakan permainan edukatif berbasis pengetahuan, kolaborasi, dan strategi. Kini, Gimkit digunakan secara luas oleh guru untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

Dalam penggunaannya, guru dapat memilih dua jenis soal: pilihan ganda dan input teks. Siswa diminta menjawab pertanyaan berdasarkan teks, gambar, atau rekaman audio yang ditambahkan oleh guru. Salah satu fitur unggulan Gimkit adalah sistem poin energi yang dapat memotivasi siswa selama proses bermain kuis. Kuis yang disajikan disesuaikan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan guru.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan Gimkit, antara lain:

1. Siti Fairuz Mahmud dan Ab. Halim Tamuri, yang membahas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Penelitian ini menyoroti kurangnya eksplorasi penggunaan gamifikasi dan pentingnya pendekatan tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Muhammad Nur Akbar Erwinsyah, yang meneliti penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi mandiri dalam pembelajaran Bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMAN 8 Malang. Penelitian ini mengkaji respons siswa terhadap platform tersebut pada Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Sonny Rohimat dan tim, yang melakukan workshop tentang penggunaan Gimkit

sebagai asesmen formatif dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan mensosialisasikan penggunaan Gimkit kepada guru-guru sebagai alat asesmen yang menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan studi-studi tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan informasi yang belum dijelaskan secara spesifik dalam penelitian sebelumnya. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengungkap tanggapan mahasiswa semester 5B PBSI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta terhadap penggunaan media pembelajaran Gimkit sebagai teknologi pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Whitney, penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan fakta dengan interpretasi yang benar. Beberapa ahli berpendapat tentang definisi kualitatif seperti menurut Denzin & Lincoln yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan lingkungan alam dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan menggunakan berbagai metodologi yang ada (Denzin & Lincoln, 1994).

Pendapat lain dari Erickson menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan serta dampak tindakan yang dilakukan terhadap kehidupannya (Erickson, 1968). Kesimpulannya adalah Penelitian kualitatif merupakan pengumpulan data pada lingkungan alam dengan tujuan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, dimana peneliti sebagai instrumen utama dan pengambilan sampel sumber data dilakukan secara terarah dan bersifat snowballing, maka dapat disimpulkan bahwa metode pengumpulannya adalah triangulasi (kombinasi), analisis data bersifat induktif/kualitatif, hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi.

Sumber data yang digunakan berasal dari 41 orang mahasiswa semester 5 jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Data diperoleh dengan menggunakan hasil rekapitulasi dari google formulir yang disebarkan melalui sosial media kepada sumber data. Peneliti membuat materi, lalu memberikan penjelasan sekaligus contoh melalui google form, dan memberikan pertanyaan mengenai pendapat kepada sumber data terhadap pengaruh dan tingkat efektifitas media pembelajaran Gimkit pada Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam tingkat SMP dan SMA. Hal yang akan diteliti yaitu mengenai seberapa inovatif dan efektif media pembelajaran Gimkit jika digunakan dalam sistem evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Web Gimkit sebagai Media Inovatif dalam Pelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa penelitian ini berusaha untuk memberikan jawaban terkait efektifitas teknologi media

pembelajaran Gimkit sebagai media berbasis web yang Inovatif digunakan dalam pembelajaran.

Tabel.1 (Pertanyaan 1)

Apakah anda sebelumnya pernah mendengar tentang Gimkit.com?		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Pernah	12 orang	29,3%
Tidak pernah	29 orang	70,7%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 1 disimpulkan bahwa 29,3% atau 12 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini pernah mendengar tentang media pembelajaran Gimkit. Sedangkan, terdapat 70,7% atau 29 orang tidak pernah mendengar tentang media pembelajaran Gimkit. Sebagian besar responden belum atau tidak pernah mendengar dan mengetahui tentang media pembelajarn Gimkit.

Tabel.2 (Pertanyaan 2)

Apakah media pembelajaran Gimkit cocok dan layak untuk diterapkan pada siswa di sekolah SMP dan SMA		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	41 orang	100%
Tidak	0 orang	0%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 2 disimpulkan bahwa 100% atau 41 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa media pembelajaran Gimkit cocok dan layak untuk diterapkan pada siswa di sekolah SMP dan SMA. Sedangkan, terdapat 0% atau tidak ada responden yang tidak menyetujui. Seluruh responden setuju bahwa media pembelajaran Gimkit cocok diterapkan pada siswa di sekolah SMP dan SMA.

Tabel.3 (Pertanyaan 3)

Apakah media pembelajaran Gimkit dapat membuat pembelajaran dikelas lebih seru dan menarik?		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	41 orang	100%
Tidak	0 orang	0%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 3 disimpulkan bahwa 100% atau 41 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat membuat pembelajaran dikelas lebih seru dan menarik. Sedangkan, terdapat 0% atau tidak ada responden yang tidak menyetujui. Seluruh responden setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat membuat pembelajaran dikelas lebih seru dan menarik.

Tabel.4 (Pertanyaan 4)

Menurut anda, apakah media pembelajaran Gimkit dapat memudahkan siswa untuk memahami materi?		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	40 orang	97,6%
Tidak	1 orang	2,4%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 4 disimpulkan bahwa 97,6% atau 40 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Sedangkan, terdapat 2,4% atau 1 orang tidak setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Sebagian besar responden setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Tabel.5 (Pertanyaan 5)

Apakah media pembelajaran Gimkit dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia?		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	39 orang	95,1%
Tidak	2 orang	4,9%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 5 disimpulkan bahwa 95,1% atau 39 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan, terdapat 4,9% atau 2 orang tidak setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebagian besar responden setuju bahwa media pembelajaran Gimkit dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel.6 (Pertanyaan 6)

Apakah segala fitur termasuk games pada media pembelajaran Gimkit dapat menunjang dan mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	41 orang	100%
Tidak	0 orang	0%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 3 disimpulkan bahwa 100% atau 41 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa segala fitur termasuk games pada media pembelajaran Gimkit dapat menunjang dan mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan, terdapat 0% atau tidak ada responden yang tidak menyetujui. Seluruh responden setuju bahwa segala fitur termasuk games pada media pembelajaran Gimkit dapat menunjang dan mempermudah siswa dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel.7 (Pertanyaan 7)

Apakah penjelasan tentang media pembelajaran Gimkit mudah untuk dipahami?		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	38 orang	92,7%
Tidak	3 orang	7,3%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 7 disimpulkan bahwa 92,7% atau 38 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa penjelasan yang diberikan peneliti tentang media pembelajaran Gimkit mudah untuk dipahami. Sedangkan, terdapat 7,3% atau 3 orang tidak setuju bahwa penjelasan yang diberikan peneliti tentang media pembelajaran Gimkit mudah untuk dipahami. Sebagian besar responden setuju bahwa penjelasan tentang media pembelajaran Gimkit mudah untuk dipahami.

Tabel.8 (Pertanyaan 8)

Apakah terdapat banyak kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran Gimkit ini?		
Pilihan Jawaban	Jumlah Responden	Presentase
Ya	17 orang	41,5%
Tidak	24 orang	58,5%

Berdasarkan data tabel diatas pada pertanyaan 8 disimpulkan bahwa 41,5% atau 17 orang yang telah menjadi responden dalam penelitian ini setuju bahwa tidak banyak kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran Gimkit. Sedangkan, terdapat 58,5% atau 24 orang setuju bahwa tidak banyak kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran Gimkit. Sebagian responden setuju bahwa media pembelajaran Gimkit tidak sulit untuk digunakan.

Hasil Berdasarkan analisis tabel deskripsi data dengan 41 responden terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran Gimkit sebagai web penilaian evaluasi berbasis gamifikasi mendapat respon yang sangat positif. Respon yang luar biasa serta pendapat sebagian besar responden yang beragam dan menarik menunjukkan bahwa media ini dinilai inovatif. Secara keseluruhan, hasil survei menunjukkan kinerja yang baik, mencerminkan peningkatan skor yang menunjukkan hasil kualifikasi yang sangat baik. Dari hasil yang diuraikan dapat disimpulkan bahwa Gimkit telah mencapai tujuannya sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Media tersebut dianggap inovatif dan menarik oleh responden serta menunjukkan potensinya sebagai alat penilaian yang efektif. Keberhasilan tersebut memperkuat alasan penerapan Gimkit pada pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu pilihan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan interaktivitas pembelajaran di kelas.

Pendapat lain dari seluruh responden memberikan kesimpulan mengenai beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web gamifikasi Gimkit. Beberapa responden menyatakan bahwa kelebihan Gimkit Kelebihan media Gimkit.com dalam pembelajaran di sekolah adalah memiliki tampilan yang menarik, sangat interaktif sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari, dan evaluasi dapat ditampilkan dalam media pembelajaran Gimkit sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif. Tidak hanya itu, kelebihan lain yaitu terdapat fitur-fitur gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, sejumlah responden juga memberikan pendapat mengenai kekurangan pada media pembelajaran Gimkit seperti harus menggunakan gawai dalam proses pelaksanaannya, jaringan internet yang perlu diperhatikan, beberapa games berbayar, tidak dapat digunakan dengan waktu yang fleksibel, dan untuk sebagian orang terkesan rumit untuk digunakan. Maka dari itu, meskipun Gimkit memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, perlu diwaspadai agar tujuan pembelajaran utama tidak terlupakan dan permainan gamifikasi tetap mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang efektif.

Gimkit dianggap sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya berkontribusi pada pemahaman materi tetapi juga membangkitkan semangat belajar siswa dengan suasana yang tidak membosankan. Pendapat positif seluruh responden yaitu mahasiswa semester 5B PBSI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta terhadap efek tambahan motivasi dari Gimkit menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan membangkitkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk siswa tingkat SMP dan SMA.

PENUTUP

Berdasarkan hasil survey mengenai efektivitas Gimkit sebagai media pembelajaran yang inovatif pada mahasiswa semester 5 jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, sebagian besar responden berpendapat bahwa media gamifikasi berbasis web Gimkit merupakan media pembelajaran untuk evaluasi yang sangat cocok digunakan untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun memiliki beberapa kekurangan seperti harus menggunakan gawai dalam proses pelaksanaannya, jaringan internet yang perlu diperhatikan, beberapa games berbayar, tidak dapat digunakan dengan waktu yang fleksibel, dan untuk sebagian orang terkesan rumit untuk digunakan, namun banyak keunggulan yang dimiliki oleh media Gimkit seperti memiliki tampilan yang menarik, sangat interaktif, evaluasi dapat ditampilkan dalam media pembelajaran Gimkit, dan terdapat fitur-fitur gamifikasi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Meskipun belum merata, namun hasil yang didapatkan menunjukkan seberapa inovatif teknologi media pembelajaran berbasis web Gimkit dalam memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran. Dalam mengambil sumber data, peneliti menggunakan metode survey dengan menggunakan bantuan google formulir sebagai media penyebarannya. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran tentang efektivitas media berbasis web Gimkit. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai teknologi media pembelajaran yang semakin berkembang dan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan efektif khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Budiman, H. (2017). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171-182.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., & Putri, T. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *JUTKEL: Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 81-87.
- Mahmud, S. F., & Tamuri, A. H. Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam..
- Muhammad, N. A. E. M. (2023). *Penerapan gimkit sebagai alat evaluasi mandiri pembelajaran bahasa jerman siswa kelas xi sma negeri 8 malang/Nur Akbar Erwinsyah Muhammad* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher)
- Prihartono, A. W., & Sos, S. (2016). Surat kabar & konvergensi media (studi deskriptif kualitatif model konvergensi media pada Solopos). *Jurnal Channel*, 4(1), 105-106.
- Rohimat, S., Solfarina, S., Samsiah, S., Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221-229.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.
- Yusuf, M. (2021). Pendidikan holistik menurut para ahli.