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

SKRIPSI

OLEH
QURATULAINY SALMA AZZAHRA
NIM F1091211024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

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

SKRIPSI

Diajukan untuk diseminarkan dalam rangka penyusunan skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP Untan Pontianak

OLEH
QURATULAINY SALMA AZZAHRA
NIM F1091211024

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

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

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

QURATULAINY SALMA AZAHRA
NIM.F1091211024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Hadi Wiyono, M.Pd	**Fauziah Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd**
NIP. 198808232019031018	**NIP. 199002152024062001**

Disahkan,
Dekan FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd
NIP. 19660401191021001

Lulus Ujian: 19 September 2025

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

Tanggung Jawab Yuridis Materi Pada

QURATULAINY SALMA AZAHRA
NIM.F1091211024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Hadi Wiyono, M.Pd	**Fauziah Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd**
NIP. 198808232019031018	**NIP. 199002152024062001**
Penguji I	**Penguji II**
Stella Prancisca, S.Pd., M.Pd	**Adhalia Zatalini, M.Pd**
NIP. 198006032005012002	**NIP. 199405202023212041**

Mengetahui,
Ketua program Studi Pendidikan Sosiologi

Iwan Ramadhan, M.Pd
NIP. 199303042019031012

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Quratulainy Salma Azahra

NIM : F1091211024

Jurusan/Prodi : Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 19 September 2025
Yang membuat pernyataan



Quratulainy Salma Azahra
NIM. F1091211024

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah Subhana Wata'ala atas limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya, dengan penuh pejuangan saya akhirnya bisa menyelesaikan skripsi ini. Adapun skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang tercinta di kehidupan saya:

1. Teruntuk kedua orang tua tersayang, mama dan ayah untuk segala pengorbanannya. Terimakasih ayah, untuk segala peluhmu yang engkau curahkan demi membesarkan anak perempuanmu dengan penuh harapan dan doa. Terimakasih untuk mama, segala kasih sayang, dukungan, semangat yang tidak henti-hentinya selalu engkau berikan kepada anakmu. Terimakasih untuk segala doa yang selalu ada disetiap sujud, sebab saya percaya jika Allah menghambat doa saya karna banyaknya dosa dosa saya, maka Allah mengabulkan doa doa orang tua saya. Terimakasih yang tak cukup saya sampaikan, semoga Allah senantiasa melindungi dan menjaga kedua orang tuaku.
2. Terimakasih untuk malaikat kecilku, yang senantiasa menjadi penyemangat dan motivasi terbesar saya agar cepat menyelesaikan perkuliahan ini. Terimakasih sudah tumbuh menjadi anak yang mandiri dan hebat. Dan untuk pasanganku, terimakasih sudah bersama sama mendampingi dari awal hingga akhir. Semoga Allah selalu jaga keluarga kecil kita.

3. Untuk adik-adikku, terimakasih atas dukungan dan semangat serta doa yang diberikan dan membersamai saya selama ini. Serta keluarga besar atas dukungan, motivasi dan doa-doanya.
4. Untuk dosen pembimbing saya, Bapak Hadi Wiyono, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan Fauziah Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing kedua saya. Serta Bapak Iwan Ramadhan, M, Pd selaku Ketua Program studi. Terimakasih saya ucapkan kepada bapak dan ibu yang telah memberikan ilmunya juga membantu dan membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah selalu menjaga da melindungi Bapak dan Ibu serta diberikahi kesehatan dan umur yang panjang.
5. Sahabat saya, Nur Haliza, Nabila Khairunnisa, Desi Wulandari, terimakasih sudah menemani masa perkuliahan dan memberikan banyak dukungan, bantuan, motivasi, dan doa mulai dari awal perkuliahan hingga saat ini, semoga Allah selalu menjaga kalian dan melimpahkan kalian hal-hal baik.
6. Kepada teman teman seperjuangan, Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Angkatan 2021, yang tidak lupa menjadi bagian yang turut menemani saya selama masa perkuliahan. Bantuan yang pernah kalian berikan sekecil apapun semoga dibalas kebaikannya oleh Tuhan Yang Maha Esa.

MOTTO

“Allah memng tidak menjanjikan hidupmu selalu mudah, tetapi dua kali Allah berjanji bahwa: Fa Inna ma’al-‘usri yusra, inna ma’al-usri yusra”

(QS. Al-Insyirah 94: 5-6)

“Orang tua dirumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewkan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebandung dengan perjuangan mereka menghidupimu. Pada setiap tetes keringat orang tuamu adalah ribuan langkahmu untuk terus maju”

“Skripsi ini memang tidak sempurna, tetapi cukup untuk mengantarkan ku mendapatkan gelar dan membuat orangtuaku bangga”

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat, karunia-Nya, sehingga peneliti dapat diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Analisis Penggunaan Media *Gimkit* Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak**". Adapun tujuan penelitian ini diajukan dalam rangka penyusunan tugas akhir peneliti yakni penyusunan Skripsi pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Hadi Wiyono, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran maupun motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Fauziah Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, kritikan, saran maupun motivasi dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Sukran S.Pd selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 10 Pontianak yang telah memberikan izin pra-riset dan penelitian.
4. Yulida Syahratul Fitri, S.Pd selaku guru mata pelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

5. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
6. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
7. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Bapak, Ibu, Dosen dan Staf Akademik serta Administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Kedua orang tua, saudara, dan keluarga besar yang selama ini selalu memberikan dukungan, doa dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman angkatan 2021, rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan menjadi catatan kebaikan dan diberikan pahala serta rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi perbaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Pertanyaan Penelitian 8
C. Tujuan Penelitian 9
D. Manfaat Penelitian 9
1. Manfaat Teoritis 9
2. Manfaat Praktis 10
E. Ruang Lingkup Penelitian 11
1. Fokus penelitian 11
2. Operasional konsep 12
BAB II KAJIAN PUSTAKA 14
A. Teori Belajar Kontruktivisme 14
B. Media Pembelajaran 15
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 16
3. Manfaat Media Pembelajaran 17
C. Aplikasi *Gimkit* 19
1. Pengertian *Gimkit* 19

2. Langkah-Langkah menggunakan *Gimkit* dalam pembelajaran 20
3. Kelebihan dan kekurangan *Gimkit* 22
D. Pembelajaran Sosiologi 23
1. Perencanaan Pembelajaran 24
2. Pelaksanaan Pembelajaran 26
3. Hasil belajar 28
E. Penelitian Yang Relevan 31
BAB III METODE PENELITIAN 35
A. Pendekatan Penelitian 35
B. Kehadiran peneliti 36
C. Lokasi Penelitian 36
D. Instrumen Penelitian 37
E. Sumber Penelitian 37
1. Sumber Data Primer 37
2. Sumber Data Sekunder 38
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data 38
1. Teknik Pengumpulan Data 38
2. Alat Pengumpulan Data 40
G. Teknik Analisis Data 42
1. Pengumpulan Data 42
2. Reduksi Data 43
3. Penyajian Data 43
H. Pengujian Keabsahan Data 44
1. Perpanjangan Penelitian 44
2. Meningkatkan Ketekunan Pengamatan 45
3. Triangulasi 46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 47
A. Hasil Penelitian 47
1. Penyajian Data 47
2. Data Umum 48
3. Data Khusus 51

B. Pembahasan Penelitian 85
1. Proses perencanaan penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. 85
2. Proses pelaksanaan penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. 90
3. Hasil penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran sosiologi dikelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. 97
BAB V PENUTUP.....81
A. Kesimpulan..... 81
B. Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Nilai Peserta Didik Kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak Tahun 2025 6

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan 31

Tabel 4.1 Identitas sekolah 48

Tabel 4.2 Identitas informan 50

Tabel 4.3 Hasil nilai pembelajaran menggunakan media *Gimkit* 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 SMA Negeri 10 Pontianak 48

Gambar 4.2 Modul ajar sosiologi..... 54

Gambar 4.3 Buku ajar sosiologi kelas XI 57

Gambar 4.4 Guru sosiologi sedang menyiapkan kuis di Media *Gimkit*..... 59

Gambar 4.5 Tampilan cara membuka *Gimkit* 60

Gambar 4.6 Tampilan awal *Gimkit* 60

Gambar 4.7 Tampilan *login* akun *Gimkit*..... 61

Gambar 4.8 Tampilan membuat judul kuis..... 61

Gambar 4.9 Tampilan awal membuat pertayaan..... 62

Gambar 4.10 Tampilan membuat pertanyaaan pada *Gimkit*..... 62

Gambar 4.11 Tampilan beranda pertanyaan pada *Gimkit*..... 63

Gambar 4.12 Tampilan beberapa pertanyaan pada *Gimkit*……63

Gambar 4.13 Guru sosiologi sedang menyiapkan teknis permainan *Gimkit* 67

Gambar 4.14 Guru sosiologi sedang menyampaikan materi ajar 70

Gambar 4.15 Tampilan mode permainan yang ada di *Gimkit* 71

Gambar 4.16 Tampilan aturan permainan di *Gimkit*..... 71

Gambar 4.17 Guru sosiologi sedang memandu peserta didik bergabung ke permainan..... 72

Gambar 4.18 Tampilan peserta didik saat menjawab soal…….73

Gambar 4.19 Tampilan *game* saat sedang bermain……73

Gambar 4.20 Guru sosiologi mengawasi peserta didik..... 74

Gambar 4.21 Tampilan peringkat hasil peserta didik 75

Gambar 4.22 Guru sedang melakukan refleksi……..76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi kisi panduan observasi 88
Lampiran 2. Kisi kisi panduan wawancara 89
Lampiran 3. Pedoman observasi 90
Lampiran 4. Hasil observassi 91
Lampiran 5. Pedoman wawancara untuk guru sosiologi kelas XI E 94
Lampiran 6. Hasil Wawancara Dengan Guru Sosiologi Kelas XI E 96
Lampiran 7. Pedoman Wawancara Peserta Didik Kelas XI E 101
Lampiran 8. Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas XI E 1 103
Lampiran 9. Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas XI E 2 107
Lampiran 10. Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas XI E 3 111
Lampiran 11. Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas XI E 4 114
Lampiran 12. Validasi data informan..... 117
Lampiran 13. Dokumentasi Observasi..... 118
Lampiran 14. Dokumentasi wawancara..... 119
Lampiran 15. Modul ajar sosiologi..... 121
Lampiran 16. Surat izin pra-riset 124
Lampiran 17. Surat balasan pra-riset 125
Lampiran 18. Surat izin riset..... 126

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak, yang difokuskan pada aspek perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap perencanaan, guru mempersiapkan perangkat 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*, suasana kelas menjadi lebih hidup, 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 mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, sedangkan 5 orang peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *Gimkit* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sosiologi.

Kata kunci: Media *Gimkit,* pembelajaran sosiologi, hasil belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of *Gimkit* media in Sociology learning in class XI E of SMA Negeri 10 Pontianak, which focuses on aspects of planning, implementation, and learning outcomes. This study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that in the planning stage, teachers prepare learning tools in the form of teaching modules, formative assessment questions, and prepare for the use of *Gimkit* as an evaluation medium. The implementation stage begins with preliminary activities in the form of attendance and flashbacks of previous materials. In the core activity after the delivery of the material, *Gimkit* is used in the form of an interactive quiz *game* so as to increase student focus and involvement during the learning process. It ends with a closing activity in the form of reflection by the teacher. When using *Gimkit*, the classroom atmosphere becomes more lively, competitive, and fun because students not only answer questions, but also develop strategies to win the *game*. The results of sociology learning using *Gimkit* media show an increase in students' cognitive understanding. There are 31 students who have achieved the criteria for achieving learning objectives, while 5 students have not achieved the criteria for achieving learning objectives. Based on research results, the use of *Gimkit* has been proven to be able to improve student learning outcomes in sociology learning.

Keywords: *Gimkit* media, sociology learning, learning outcomes

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan terus mengalami perubahan seiring perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan, saat ini pendidikan sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Pendidikan menjadi kunci utama yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di suatu negara (Agustina, 2024). Seperti yang tercantum pada Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan di Indonesia yakni "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Tujuan pendidikan tersebut menyatakan bahwa manusia dapat menjadi pribadi yang baik melalui pendidikan yang tentunya akan mengarahkan manusia menjadi sumber daya yang berkualitas.

Keberhasilan suatu pendidikan dipengaruhi oleh proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan. Belajar merupakan sebuah interaksi dinamis yang melibatkan individu dalam memperoleh pengetahuan. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen penting yang harus 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). Materi pembelajaran sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan agar dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada kenyataannya, dalam pelaksaanaan pembelajaran, seringkali materi yang diajarkan sulit 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). Salah satu hal yang perlu diperhatikan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas dan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif sesuai perkembangan zaman.

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 (Attaqwiyati, 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 suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif, tetapi juga berpotensi siginifikan 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 media pembelajaran yang bisa digunakan dan dapat 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 (Attaqwiyati, 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 membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, 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 anatara 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* dalam pembelajaran sosiologi dapat memberikan kontribusi penting bagi pendidikan di era digital karena dapat menunjukkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Di tengah perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, proses pembelajaran dituntut untuk tidak lagi hanya berpusat pada metode ceramah konvensional, tetapi juga mampu memanfaatkan media digital yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. (Muchuweni & Jojo, 2025)

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.

Berdasarkan hasil pra-riset pada tanggal 28 Februari 2025 pukul 10.00 WIB bahwa pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media *Gimkit* dikelas XI E di SMA Negeri 10 Pontianak terlihat interaktif dan dinamsis karena pada penggunaan media *Gimkit* ini peserta didik tidak hanya terfokus pada poin yang akan didapatkan dari menjawab soal tetapi peserta didik juga akan mengatur strategi terbaiknya agar dapat memenangkan permainan, tentunya hal tersebut dapat menciptakan suasana kelas yang kompetitif dan menyenangkan.

Menurut Ibu YS selaku salah satu guru mata pelajaran sosiologi di SMA Negeri 10 Pontianak, beliau selalu mengupayakan agar materi pelajaran yang disampaikannya 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 keterangan ibu YS kelas XI di SMA Negeri 10 Pontianak terdapat sebanyak 7 kelas, sementara kelas yang diampu oleh Ibu YS pada mata pelajaran sosiologi ada 4 kelas yakni kelas XI D, XI E, XI F, XI G yang masing masing kelasnya berjumlah 36 peserta didik dengan nilai rata-rata XI D : 80, XI E : 78,5, XI F : 82, XI G : 81,5. Fokus penelitian ini tertuju pada kelas XI E. Pemilihan ini didasarkan pada hasil observasi serta wawancara bersama dengan ibu YS. Berikut diperoleh data nilai peserta didik pada kelas XI E

Tabel 1
Data Nilai Peserta Didik Kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak Tahun 2025

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai	Keterangan
1	APFH	P	75	Tidak Tuntas
2	A	L	82	Tuntas
3	AFA	L	79	Tuntas
4	CAK	P	76	Tuntas
5	DAS	L	79	Tuntas
6	DS	L	81	Tuntas
7	FAF	L	77	Tuntas
8	FS	P	80	Tuntas
9	FF	P	74	Tidak Tuntas
10	HIA	P	85	Tuntas
11	JOP	L	70	Tidak Tuntas
12	JS	P	90	Tuntas
13	MRA	L	83	Tuntas
14	NA	P	76	Tuntas
15	NI	P	78	Tuntas
16	NM	P	74	Tidak Tuntas
17	OMR	L	82	Tuntas

18	RP	L	71	Tidak Tuntas
19	RFA	P	87	Tuntas
20	R	L	69	Tidak Tuntas
21	RADR	L	80	Tuntas
22	SSF	P	76	Tuntas
23	SAA	P	73	Tidak Tuntas
24	SNA	P	88	Tuntas
25	SJ	P	65	Tidak Tuntas
26	SAR	P	85	Tuntas
27	SRD	L	78	Tuntas
28	TOW	P	72	Tidak Tuntas
29	NA	P	89	Tuntas
30	RK	L	84	Tuntas
31	MA	L	75	Tidak Tuntas
32	AOS	P	77	Tuntas
33	F	L	66	Tidak Tuntas
34	YPP	P	81	Tuntas
35	ZP	P	68	Tidak Tuntas
36	YK	P	79	Tuntas
Total			2826	
Rata-Rata			78,5	

***Sumber** : Guru Mata Pelajaran Sosiologi SMA Negeri 10 Pontianak*

Dari tabel diatas terlihat bahwa rata rata nilai pada kelas XI E menunjukkan nilai 78,5. Dan terdapat 12 orang peserta didik yang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. Hal ini menunjukkan 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.

Melalui penelitian ini, penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran sosiologi dapat menjadi contoh penerapan gamifikasi dalam pendidikan, yakni penggunaan unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan fitur seperti poin, tantangan dan permainan interaktif dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan fokus, serta mendorong hasil belajar peserta didik. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital yang menekankan pembelajaran aktif dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pengembangan kemampuan peserta didik.

Penelitian ini difokuskan dalam menggali mengenai perencanaan, pelaksanaan dan hasil penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Analisis Penggunaan Media *Gimkit* Dalam Pembelajaran Sosiologi Di Kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak".

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang menjadi pokok pembahasan penelitian ini adalah "Bagaimana Penggunaan media *Gimkit* dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI E SMA Negeri 10

Pontianak?". Untuk lebih fokus pada hal-hal yang diteliti, peneliti memfokuskan pada sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran sosiologi menggunaan media *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunaan *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak?
3. Bagaimana hasil pembelajaran sosiologi menggunaan *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tujuan secara khusus dalam penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran sosiologi menggunaan media *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunaan *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak.
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran sosiologi menggunaan *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang

Pendidikan sosiologi yaitu pada mata kuliah Inovasi Media dan Teknologi Pembelajaran dan memperdalam wawasan terhadap media *Gimkit.*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai penggunaan *Gimkit* sebagai media pembelajaran. Melalui penelitian ini, guru dapat lebih memahami tentang keefektifan dan manfaat media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan untuk mempelajari dan menggunakan *Gimkit* sebagai bagian dari proses pembelajaran agar mampu berinovasi dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

c. Bagi universitas

Penelitian ini diharapkan digunakan sebagai imformasi dan pengembangan pengetahuan serta menjadi bahan kajian pustaka pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Sosiologi. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur acuan untuk penelitian terkait dengan subjek yang sama.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran khususnya dengan media *Gimkit.*

E. Ruang Lingkup Penelitian

Tujuan dari ruang lingkup penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang batasan penelitian dan cakupan penelitian. Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan penelitian ini, berikut penjelasan terkait fokus penelitian dan definisi operasional konsep yang digunakan.

1. Fokus penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan survei dan wawancara untuk mengetahui bagaimana pembelajaran sosiologi menggunaakan *Gimkit*, rencana penelitian ini dibuat untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh peneliti tentang subjek yang diteliti. Fokus penelitian mengarah pada tujuan utama penelitian. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dari informasi relevan dan tidak relevan. Fokus penelitian ini adalah:

a. Perencanaan pembelajaran sosiologi menggunaan media *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak
b. Pelaksanaan pembelajaran sosiologi menggunaan media *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak
c. Hasil pembelajaran sosiologi menggunaan media *Gimkit* di kelas XI E SMA Negeri 10 Pontianak

2. Operasional konsep

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran, peneliti memberikan penjelasan tentang istilah operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Media *Gimkit*

Gimkit adalah sebuah platform pembelajaran berbasis online yang menggunakan format permainan yang memungkinkan peserta didik mempelajari kembali materi pelajaran baik secara kolaboratif maupun individu. *Gimkit* sangat mudah diakses diberbagai perangkat, seperti handphone, tablet, laptop sehingga memudahkan penggunanya. *Gimkit* merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai sarana permainan interaktif yang mempu mengasah pemahaman peserta didik tehadap materi pelajaran.

Gimkit merupakan platform pembelajaran yang tidak hanya sekedar menjawab pertanyaan tetapi juga menyerang rekan lawan mainnya, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar fokus pada mendapatkan skor tetapi juga mengatur strategi yang baik. *Gimkit* menawarkan berbagai fitur yang dapat diakses oleh pendidik yakni:

1) *Kits*: Pada fitur ini memungkinkan pendidik untuk membuat kumpulan soal. Pendidik bisa membuat soal secara manual dalam bentuk pilihan ganda atau uraian singkat atau menggunakan template yang tersedia. Setelah memasukkan soal pada kits guru selanjutnya bisa memilih jenis permainan yang diinginkan.

2) *Reports*: Fitur ini menampilkan hasil lengkap yang membantu pendidik menilai kinerja peserta didik. Membantu pendidik dalam menganalisis sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

3) *Assigments*: Fitur ini memungkinkan pendidik untuk memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik dan dapat diselesaikan oleh peserta didik sesuai dengan kecepatan mereka sendiri.

4) *Classes*: Fitur ini membantu pendidik untuk membuat ruang kelas secara online dan memudahkan guru dalam mengelola kelas serta memberikan tugas kepada peserta didik.

b. Pembelajaran Ssiologi Menggunakan Media *Gimkit*

Pembelajaran sosiologi yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada suatu proses pendidikan yang dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai berbagai bentuk perilaku sosial ditengah masyarakat. Pemahaman tersebut mencakup topik-topik seperti kelompok sosial, struktur sosial, perubahan sosial, konflik sosial, serta integrasi sosal serta pembelajaran ini juga mencakup materi-materi lain yang sesuai dengan kurikulum Sosiologi untuk kelas XI E di SMA Negeri 10 Pontianak. Pembelajaran sosiologi menggunakan media *Gimkit* ini mencakup pada kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil yang berupa:

1) Perencanaan pembelajaran perlu dilakukan secara optimal agar kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Dalam kurikulum merdeka, perencanaan dimulai dengan penyusunan mdoul ajar. Selain materi dan bahan ajar, guru juga perlu menyiapkan media pembelajaran salah satunya seperti *Gimkit*, serta soal, teknis kegiatan dan alat bantu atau bahan yang diperlukan selama proses pembelajaran.

2) Pelaksanaan merupakan tahap implementasi dari perencanaan yang telah dibuat, mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dalam pembelajaran sosiologi. Proses ini berlangsung melalui interaksi antara pendidik dan peserta didik. media *Gimkit* digunakan pada bagian penutup sebagai alat evaluasi. Penelitian ini akan mengkaji penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran sosiologi dalam ketiga tahapan tersebut.
3) Hasil belajar dalam pembelajaran sosiologi menggunakan *Gimkit* dinilai dari aspek kognitif, yaitu pemahaman materi dan kemampuan strategi dalam permainan. Skor akhir dari *Gimkit* mencerminkan pencapaian peserta didik, yang menjadi bagian dari penilaian kognitif dalam asesmen formatif.