BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar melalui berbagai saluran atau jalur komunikasi, baik secara visual, audio, maupun audiovisual. Media ini berperan penting dalam merangsang aktivitas indera, pikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Ani Daniyati dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses beajar mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang dan peralatan atau benda (Hasan dkk., 2021).

Media adalah salah satu alternatif yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan sebuah materi di depan kelas. Dengan menggunakan media, seorang guru diharapkan bisa lebih mudah dalam menyampaikan materi, menjelaskan konsep secara konkret, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Peserta didik juga dapat menerima pelajaran dengan baik dan

menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi peserta didik untuk belajar lebih aktif dan antusias (Firmadani, 2020).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim pesan, dalam hal ini guru kepada penerima pesan, yaitu siswa. Media berfungsi sebagai jembatan komunikasi dalam proses pembelajaran yang membantu memperjelas, memperkuat, dan mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Dengan kata lain, media berperan penting dalam mentransformasikan isi pelajaran dari bentuk abstrak menjadi lebih konkret, sehingga dapat diterima dan dipahami dengan lebih efektif oleh peserta didik (Furoidah, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi ajar dari guru kepada siswa. Media ini dapat berupa visual, audio, maupun audiovisual, yang berfungsi untuk merangsang indera, pikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dan mendorong siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi strategis dalam dunia pendidikan yang tidak hanya mendukung proses penyampaian materi, tetapi

juga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa fungsi utama media pembelajaran:

1) Sebagai alat bantu komunikasi

   Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pengajar dan peserta didik. Melalui media, pesan atau materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami. Hal ini penting karena tidak semua siswa mampu menangkap penjelasan verbal secara langsung. Dengan bantuan media, guru dapat menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan representasi visual atau audiovisual yang lebih konkret dan mudah dicerna.

2) Sebagai penarik perhatian siswa

   Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus mereka terhadap materi yang diajarkan. Desain media yang menarik, baik dari segi visual maupun interaktif, dapat mengurangi kebosanan dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Ini sangat penting terutama bagi siswa usia sekolah yang memiliki rentang konsentrasi terbatas. Dengan demikian, media dapat membantu menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih dinamis dan partisipatif.

3) Sebagai sarana penguatan motivasi belajar

   Dalam konteks pembelajaran digital, media dapat berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat motivasi belajar siswa. Media berbasis teknologi, seperti game edukatif, aplikasi interaktif, atau simulasi, mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan dunia siswa saat ini.

Herdiyanti dan Adhi (2025) menekankan bahwa pemanfaatan media dalam bentuk digital yang inovatif sangat efektif untuk meningkatkan semangat belajar siswa, karena sesuai dengan karakteristik generasi digital.

4) Sebagai stimulus sensorik

Media juga berperan sebagai stimulus sensorik yang mengaktifkan berbagai indera belajar siswa, seperti penglihatan dan pendengaran. Penggunaan elemen visual (gambar, grafik, video) dan audio (suara, musik, penjelasan verbal) merangsang proses kognitif siswa dalam menerima dan mengolah informasi. Kombinasi multisensorik ini meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Enesty Herdiyanti, 2025).

Berdasarkan keempat fungsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung proses pendidikan, tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan perhatian, memperkuat motivasi belajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media yang tepat dan inovatif, pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik di era digital.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk penyajian dan tingkat teknologi yang digunakan. Pengelompokan ini membantu pendidik dalam memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Cahyani, 2022).

Adapun klasifikasi jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Visual

   Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan siswa. Jenis media ini mencakup gambar, grafik, diagram, peta, *chart*, poster, dan ilustrasi lainnya yang digunakan untuk memperjelas konsep dan memperkuat pemahaman materi secara visual. Media visual sangat efektif untuk menyampaikan informasi yang bersifat konkret, memperjelas hubungan antar konsep, dan membantu daya ingat visual peserta didik.

2) Media Audio

   Media audio adalah media yang hanya mengandalkan indera pendengaran. Contohnya termasuk rekaman suara, siaran radio pendidikan, *podcast* pembelajaran, dan lagu-lagu edukatif. Media ini berguna dalam pengajaran keterampilan mendengarkan, bahasa, serta membantu peserta didik memahami materi melalui narasi atau penjelasan suara yang disampaikan secara jelas dan berintonasi.

3) Media Audiovisual

   Media audiovisual menggabungkan elemen visual dan audio, seperti video pembelajaran, film dokumenter edukatif, animasi interaktif, dan presentasi multimedia. Jenis media ini memungkinkan penyampaian materi secara dinamis dan realistis, sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih kuat serta meningkatkan pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan kontekstual.

4) Media Interaktif Digital

Media interaktif digital adalah media yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara media dan pengguna (siswa). Contohnya adalah aplikasi edukasi seperti *Gimkit*, *Kahoot*, *Edpuzzle*, *Quizziz*, serta *platform e-learning* dan simulasi digital lainnya. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif melalui aktivitas kuis, permainan edukatif, refleksi interaktif, dan umpan balik langsung. Penggunaan media ini sangat relevan di era digital dan terbukti dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa.

Pemilihan jenis media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran, serta kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum. Pemilihan media yang tepat akan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa (Saputra, 2025).

d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat merupakan aspek penting dalam perencanaan dan pelaksanaan proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penghubung antara materi ajar dan pemahaman siswa. Agar media dapat berfungsi secara maksimal, pemilihan media harus didasarkan pada sejumlah kriteria tertentu yang mempertimbangkan konteks pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pendidikan, serta efektivitas penyampaian pesan. Dalam memilih media, guru

harus mempertimbangkan prinsip pedagogik, karakteristik materi, serta kemampuan siswa dalam menerima dan menggunakan media tersebut (Nur Jannah, 2025).

Terdapat sejumlah kriteria utama yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran agar implementasinya optimal dan mampu mendukung efektivitas proses belajar mengajar di kelas.

1) Relevansi dengan tujuan pembelajaran

   Media pembelajaran harus secara langsung menunjang pencapaian kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang telah dirumuskan dalam silabus dan RPP. Pemilihan media tidak boleh lepas dari peran strategisnya dalam membantu peserta didik mencapai tujuan belajar secara sistematis dan terarah.

2) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik

   Media harus disesuaikan dengan usia, tahap perkembangan kognitif, gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), serta kemampuan awal siswa. Penyesuaian ini penting agar media yang digunakan tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan belajar individu secara optimal. Media yang sesuai dengan karakteristik tersebut akan lebih mudah diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat menjadi lebih maksimal.

3) Kesesuaian dengan konten/materi pelajaran

   Tidak semua jenis media cocok digunakan untuk menyampaikan semua materi. Misalnya, media interaktif berbasis digital lebih efektif digunakan

untuk menyampaikan materi prosedural, teknis, atau konsep abstrak.

4) Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas

   Media harus praktis digunakan oleh guru maupun siswa, tidak membutuhkan keahlian teknis yang tinggi, serta dapat diakses dengan mudah, baik secara daring maupun luring. Hal ini menjadi krusial, terutama di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi, agar media tetap bisa digunakan secara optimal dalam berbagai kondisi pembelajaran.

5) Daya tarik dan tingkat interaktivitas

   Media yang visualnya menarik, menyajikan elemen audio-visual yang dinamis, dan memungkinkan interaksi langsung siswa seperti kuis atau simulasi, terbukti mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan keterlibatan emosional siswa terhadap materi.

6) Efisiensi biaya dan waktu

   Pemilihan media juga harus mempertimbangkan rasionalitas biaya dan waktu persiapan. Media yang dapat disiapkan dengan waktu relatif singkat, tanpa memerlukan pengeluaran besar, akan lebih mungkin diimplementasikan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya (Halmarina Dewi et al., 2024).

Berdasarkan enam kriteria di atas, guru dapat memilih media pembelajaran secara lebih rasional dan kontekstual, sehingga penggunaannya benar-benar mendukung pencapaian tujuan pendidikan dan memfasilitasi

kebutuhan belajar siswa di era digital saat ini yang menuntut kecepatan, interaktivitas, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

2. Gimkit

a. Pengertian *Gimkit*

Gimkit adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan (*game-based learning*) yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Media ini memungkinkan guru untuk menciptakan kuis atau aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan kompetitif yang menyenangkan, baik secara individu maupun kolaboratif dalam tim (Agustina dkk., 2024).

Gimkit juga merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi interaktif, yang dirancang dengan menggabungkan unsur pertanyaan dan permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui pendekatan *game-based learning*, *gimkit* mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam mengerjakan evaluasi karena nuansa kompetitif dan interaktif yang ditawarkan membuat siswa lebih fokus dan termotivasi. Dengan demikian, *gimkit* tidak hanya berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif, tetapi juga sebagai media evaluasi untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar siswa (Amelia, 2024).

Gimkit adalah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang menyenangkan dan kompetitif. *Game*

ini memadukan elemen permainan seperti poin, strategi, dan tantangan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan tidak membosankan. Melalui *gimkit*, guru dapat membuat set pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan, lalu peserta didik akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif, baik secara individu maupun berkelompok (Ian Brillian, 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *gimkit* merupakan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif dengan pendekatan *game-based learning* yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, juga pemahaman peserta didik. Fitur permainan yang kompetitif, fleksibilitas akses dari berbagai perangkat, serta kemampuan untuk digunakan baik sebagai alat pembelajaran maupun evaluasi, *gimkit* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Pembaruan fitur secara berkala serta beragam pilihan mode permainan menjadikan *gimkit* sebagai solusi pembelajaran yang relevan, dinamis, dan mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif maupun individu dalam proses pendidikan.

b. Fitur-fitur Utama *Gimkit*

Gimkit adalah sebuah aplikasi media pembelajaran yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui penerapan elemen gamifikasi yang menarik dan inovatif. Aplikasi ini semakin banyak digunakan oleh pendidik sebagai media evaluasi formatif dan pembelajaran interaktif, karena mampu menggabungkan unsur hiburan dengan penyampaian materi ajar secara

sistematis. *Gimkit* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui permainan yang kompetitif, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Menurut Brillian (2024), *gimkit* memiliki sejumlah fitur utama yang menjadikannya unggul sebagai media pembelajaran digital:

1) *Mode Game* Langsung

   Gimkit menyediakan dua mode utama yaitu *Live Game* untuk pembelajaran waktu nyata di kelas, dan *Homework Mode* untuk tugas mandiri yang dapat dikerjakan siswa secara fleksibel. Kedua mode ini sangat berguna dalam mendukung berbagai model pembelajaran, baik tatap muka, *hybrid*, maupun pembelajaran jarak jauh (PJJ).

2) *Kit Builder*

   Fitur ini memungkinkan guru untuk menyusun kuis interaktif yang terdiri dari berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan jawaban pendek, serta dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan materi ajar. Guru juga dapat mengimpor soal dari *spreadsheet*, mempercepat proses pembuatan konten evaluatif yang relevan dan sistematis.

3) *Power-ups* & Uang Virtual

   Dalam *gimkit*, siswa akan memperoleh uang virtual setiap kali menjawab soal dengan benar. Uang ini dapat digunakan untuk membeli "*power-ups*" seperti menggandakan poin atau mengurangi kesalahan. Fitur ini tidak hanya menambahkan unsur strategi ke dalam pembelajaran, tetapi juga

memotivasi peserta didik untuk terus mencoba dan memperbaiki kesalahan mereka.

4) Data Pelaporan *Real-Time*

Guru dapat mengakses laporan kinerja peserta didik secara langsung, termasuk data seperti jumlah jawaban benar/salah, waktu pengerjaan soal, dan grafik performa individu maupun kelas. Fitur ini sangat bermanfaat untuk melakukan evaluasi formatif secara efisien.

Gimkit juga dilengkapi dengan "*Collaborative Mode*", yaitu mode permainan berkelompok yang dirancang untuk meningkatkan interaksi, komunikasi, dan kerja sama antar siswa. Mode ini sangat efektif digunakan dalam pendekatan pembelajaran kooperatif, serta menumbuhkan semangat solidaritas di antara peserta didik (Pratiwi dkk., 2024).

Tampilan visual yang dinamis, penggunaan warna-warna cerah, serta fitur avatar yang bisa dikustomisasi membuat *gimkit* lebih personal dan menyenangkan, terutama bagi peserta didik di tingkat pendidikan dasar dan menengah. Desain antarmukanya yang intuitif juga membuat aplikasi ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa, bahkan yang baru pertama kali mencoba (Amelia, 2024).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan usaha-usaha yang diupayakan untuk mendapatkan suatu yaitu kepandaian. Pengertian belajar sendiri menurut pandangan tradisional adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan, sebab

pengetahuan memiliki peran yang tinggi dalam hidup manusia. Menurut pengertian secara Psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkunganya dalam memenuhi hidupnya. Hakikatnya adalah "perubahan". Perubahan yang terjadi dalam diri melalui bentuk peningkatan kualitas da kuantitas tingkah lakunya. Walaupun pada kenyataanya tidak semua perubahan yang di alami termasuk dalam kategori belajar (Magfiroh, 2024).

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar, selain hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pada hakikatnya hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang relatif menetap (Syafruddin, 2017).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dan menerima berbagai pengalaman

belajar yang dirancang oleh pendidik. Kemampuan-kemampuan ini mencakup tiga ranah utama, yaitu aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap, nilai, dan emosi), serta psikomotorik (keterampilan fisik dan tindakan nyata). Hasil belajar tidak hanya menunjukkan sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran, tetapi juga mencerminkan perkembangan karakter, sikap sosial, dan kemampuan berpikir kritis yang diperoleh selama proses pendidikan. Kegiatan evaluasi dilakukan secara sistematis guna mengumpulkan data pembuktian yang objektif, dalam menilai pencapaiannya. Data ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan dalam tujuan pembelajaran. Evaluasi hasil belajar berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk perbaikan strategi mengajar dan pengembangan kurikulum yang lebih efektif (Citra & Rosy, 2020).

Hasil belajar merupakan indikator atau pengukuran yang menggambarkan tingkat pencapaian siswa dalam mengikuti kegiatan atau proses pembelajaran, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf, maupun deskripsi naratif yang menjelaskan pencapaian peserta didik dalam suatu periode tertentu. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, serta menunjukkan perkembangan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai akibat dari proses belajar, yang meliputi tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif (pengetahuan),

afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga aspek ini saling berkaitan dan berkontribusi terhadap keberhasilan belajar secara menyeluruh. Hasil belajar juga dapat dimaknai sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, yang biasanya diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes tulis, tugas proyek, atau observasi langsung. Skor yang diperoleh dari evaluasi tersebut memberikan gambaran sejauh mana peserta didik mampu memahami, menerapkan, serta mengevaluasi materi pelajaran tertentu sesuai dengan standar pembelajaran yang ditetapkan (Suratman dkk., 2019).

Sesuai dengan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator utama untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup perubahan perilaku yang bersifat menyeluruh, meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang terjadi sebagai akibat dari interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar. Perubahan tersebut menunjukkan peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis oleh pendidik. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran serta menjadi dasar penting dalam pengambilan keputusan dalam perbaikan strategi pembelajaran dan pengembangan kurikulum. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya bersifat kuantitatif dalam bentuk skor atau nilai, tetapi juga mencerminkan kualitas perubahan perilaku dan kompetensi siswa secara menyeluruh.

b. Indikator Hasil Belajar (Kognitif, Afektif, Psikomotorik)

Indikator hasil belajar merupakan elemen penting dalam proses evaluasi pendidikan karena menjadi acuan dalam mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Indikator-indikator ini berfungsi untuk memberikan gambaran konkret mengenai capaian pembelajaran dalam berbagai aspek, serta sebagai dasar dalam perbaikan strategi mengajar dan pengembangan kurikulum. Secara umum, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama menurut *Bloom's Taxonomy*, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Pemahaman yang mendalam terhadap masing-masing ranah ini sangat penting bagi para pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang holistik, seimbang, dan sesuai dengan kebutuhan serta potensi peserta didiknya (Nurul Mawaddah, 2024).

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif mencerminkan aspek intelektual atau kemampuan berpikir rasional dan logis peserta didik. Menurut Bloom, ranah ini terdiri atas enam tingkatan hierarkis, mulai dari tingkat dasar hingga yang paling kompleks, yaitu: pengetahuan (*remembering*), pemahaman (*understanding*), penerapan (*applying*), analisis (*analyzing*), sintesis (*creating*), dan evaluasi (*evaluating*). Setiap tingkatan mewakili kemampuan kognitif yang berbeda dan menuntut pendekatan pembelajaran yang sesuai. Studi oleh Mawaddah dan Nengsih (2024), menekankan pentingnya mengarahkan pembelajaran berbasis kognitif pada penguasaan

tujuan-tujuan pembelajaran intelektual secara sistematis dan terukur. Indikator hasil belajar pada ranah ini mencakup kemampuan untuk mengingat dan mengenali informasi, memahami konsep dan prinsip, menerapkan teori dalam konteks nyata, menganalisis permasalahan, menyusun informasi baru, hingga mengevaluasi dan membuat keputusan secara kritis.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif melibatkan dimensi emosional dan sikap siswa terhadap pembelajaran, termasuk nilai, motivasi, kepedulian sosial, dan etika. Ranah ini sering kali kurang diperhatikan dalam proses evaluasi formal, padahal kontribusinya sangat besar terhadap kesuksesan belajar jangka panjang. Pengembangan afektif berkaitan erat dengan karakter dan integritas peserta didik. Ranah ini diklasifikasikan ke dalam lima kategori utama: penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian nilai (*organizing*), dan karakterisasi nilai (*characterizing*). Indikator afektif mencakup antusiasme dalam mengikuti pelajaran, keaktifan dalam diskusi, rasa tanggung jawab terhadap tugas, sikap jujur dan disiplin, serta konsistensi dalam menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Teo dkk., 2025).

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mengacu pada keterampilan fisik dan tindakan motorik yang di dapatkan melalui latihan dan pengalaman langsung. Ranah ini sangat penting dalam pembelajaran berbasis praktik, seperti dalam mata

pelajaran seni, olahraga, teknologi, maupun kejuruan. Ranah ini terdiri dari enam tingkatan perkembangan keterampilan, yaitu: persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), respons terbimbing (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), adaptasi (*adaptation*), dan orisinalitas (*origination*). Indikatornya meliputi keterampilan menggunakan alat atau teknologi tertentu, koordinasi gerakan tubuh, ketepatan dalam melakukan tugas motorik, serta kreativitas dalam menyelesaikan tugas praktik. Evaluasi ranah ini biasanya dilakukan melalui observasi langsung, demonstrasi, atau portofolio kerja (Rabbany dkk., 2024).

Indikator hasil belajar merupakan komponen krusial dalam proses evaluasi pendidikan yang berfungsi untuk mengukur pencapaian dari peserta didik terhadap tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Berdasarkan taksonomi Bloom, indikator hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif menitikberatkan pada kemampuan berpikir logis dan pemahaman intelektual. Ranah afektif mencerminkan sikap, motivasi, dan nilai-nilai yang memengaruhi perilaku peserta didik dalam pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotorik menekankan pada keterampilan fisik dan motorik yang berkembang melalui latihan dan pengalaman langsung. Ketiga ranah ini saling melengkapi dalam menilai keberhasilan belajar peserta didik.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan wujud pencapaian dari proses yang telah dilewati selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pencapaian ini

mencerminkan sejauh mana peserta didik berhasil menyerap, mengolah, dan menerapkan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dipelajari. Hasil belajar akan sebanding dengan kualitas dan intensitas proses yang dilalui oleh peserta didik, di mana proses yang baik diharapkan mampu membawa perubahan positif yang signifikan menuju arah perkembangan yang lebih baik, baik secara akademik maupun pribadi. Dalam kenyataannya, hasil belajar tidak hanya ditentukan oleh satu aspek saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala sesuatu yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar, seperti motivasi, minat, kondisi fisik, kemampuan intelektual, dan keadaan emosional. Sementara itu, faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar individu, meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, fasilitas pendukung, dukungan orang tua, serta interaksi sosial di lingkungan sekolah. Kombinasi antara kedua faktor ini secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi kualitas proses dan pencapaian hasil belajar peserta didik (Damayanti, 2022).

Salah satu faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik adalah minat. Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang yang menyebabkan individu tersebut tertarik, fokus, dan memiliki keinginan kuat untuk terlibat dalam suatu aktivitas tertentu, dalam hal ini adalah kegiatan belajar. Berbeda dengan bakat, yang sebagian besar bersifat bawaan atau diwariskan sejak lahir, minat bersifat dinamis dan perlu

dikembangkan secara konsisten melalui pengalaman, penguatan positif, dan stimulasi lingkungan belajar yang mendukung. Minat dapat tumbuh seiring dengan keberhasilan, penghargaan, atau pengalaman menyenangkan yang diperoleh peserta didik saat mempelajari sesuatu. Sebagai sifat relatif yang menetap pada diri seseorang, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap intensitas dan keberlanjutan aktivitas belajar, karena dengan adanya minat, seseorang akan lebih termotivasi, tekun, dan antusias dalam melakukan kegiatan yang diminatinya. Dengan demikian, minat bukan hanya memengaruhi seberapa sering siswa belajar, tetapi juga kualitas keterlibatannya dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar secara keseluruhan (Leni & Sholehun, 2021).

Syah (2017), menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam kategori utama yang saling berinteraksi dan berkontribusi terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pertama, yaitu faktor internal (faktor dari dalam siswa), yaitu segala aspek yang berkaitan dengan kondisi jasmani dan rohani peserta didik, termasuk kesehatan fisik, kestabilan emosi, motivasi belajar, minat belajar, tingkat kecerdasan, serta kepercayaan diri. Faktor internal ini sangat menentukan kesiapan dan daya serap peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Kedua, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yang mencakup berbagai kondisi lingkungan sekitar peserta didik, seperti situasi keluarga, dukungan orang tua, kondisi sosial, suasana belajar di sekolah, kualitas pengajaran guru, serta fasilitas belajar yang tersedia. Faktor eksternal

dapat memperkuat atau menghambat proses belajar tergantung pada sejauh mana lingkungan mendukung kebutuhan belajar siswa. Ketiga, faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu bentuk dan kualitas usaha belajar yang dilakukan oleh peserta didik, termasuk strategi, metode, dan teknik yang digunakan dalam memahami materi pelajaran. Pendekatan belajar yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik akan mempermudah pencapaian hasil belajar yang optimal. Ketiga faktor ini harus dipahami secara komprehensif oleh pendidik agar dapat merancang proses pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik (Tegarwati dkk., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan cerminan dari pencapaian yang diperoleh peserta didik melalui proses pembelajaran yang melibatkan penyerapan, pengolahan, dan penerapan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja, melainkan oleh kombinasi faktor internal seperti motivasi, minat, kemampuan fisik dan emosional, serta faktor eksternal seperti lingkungan, dukungan orang tua, dan kualitas pengajaran. Selain itu, pendekatan belajar yang digunakan peserta didik, termasuk strategi dan metode yang diterapkan dalam proses belajar, juga berkontribusi besar terhadap pencapaian hasil belajar yang optimal.

4. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memanfaatkan perangkat teknologi digital secara produktif dan etis.

Mata pelajaran TIK tidak hanya mengajarkan cara menggunakan komputer atau internet, tetapi juga menanamkan literasi digital sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21. TIK dalam konteks pendidikan SMP diarahkan untuk membangun pondasi penguasaan teknologi dasar seperti pengoperasian perangkat lunak, pengelolaan informasi digital, hingga keterampilan pemrograman dasar (Achmad Arrosyidi, 2024).

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan perangkat yang terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), yang mendukung segala bentuk kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, penyimpanan, serta transfer atau pemindahan informasi antar media. TIK tidak hanya mencakup teknologi komputer semata, tetapi juga melibatkan sistem komunikasi seperti internet, jaringan, serta berbagai aplikasi dan *platform* digital yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, administrasi, dan komunikasi (Herlinda dkk., 2020).

Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan merupakan tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyampaikan proses dalam pembelajaran di bidang pendidikan yang mencakup *outdoor* maupun *indoor* tentang materi ataupun praktek sebagai alat bantu yang dapat membantu kreativitas peserta didik dalam menciptakan hal-hal baru atau pun saling bertukar informasi dan berkomuniasi antara satu dan lain, sehingga peserta didik dapat berkemabang dengan kreasinya masing-masing (Darmawati, 2023).

Sesuai dengan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran strategis dalam dunia

pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan perangkat keras dan lunak, tetapi juga menekankan pentingnya literasi digital, etika penggunaan teknologi, serta pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam konteks pendidikan tingkat SMP, TIK berperan dalam membekali peserta didik dengan kemampuan dasar teknologi, seperti pengoperasian perangkat lunak, manajemen informasi digital, hingga pengenalan pemrograman.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan biasanya disajikan dalam bagian tinjauan pustaka, dan digunakan sebagai referensi utama untuk membangun hipotesis atau kerangka berpikir logis dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Penempatan hasil-hasil penelitian terdahulu ini tidak hanya memberikan landasan teoritis yang kuat, tetapi juga memperlihatkan posisi penelitian yang sedang dilakukan dalam konteks keilmuan yang lebih luas. Melalui kajian literatur yang komprehensif, peneliti dapat mengidentifikasi kesenjangan penelitian, memperkuat alasan terhadap permasalahan yang diangkat, serta menyusun argumen ilmiah secara sistematis. Dengan kata lain, tinjauan pustaka berperan penting dalam mempertemukan teori, data empiris, dan pendekatan analisis sehingga menghasilkan kerangka konseptual yang terstruktur dan relevan dengan isu yang dikaji. Oleh karena itu, penyusunan tinjauan pustaka yang kritis dan berbasis pada penelitian terdahulu yang valid menjadi fondasi penting dalam menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis (Candra Susanto dkk., 2024).

1. Brillian dan Budyartati (2024), “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Gimkit* sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas

5 Sekolah Dasar". Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan *Gimkit* dibandingkan dengan metode konvensional. Guru juga melaporkan peningkatan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar, yang menandakan efektivitas *Gimkit* dalam membangun keterlibatan.

2. Zein Attaqwiyati (2024), "Pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024". Penelitian ini membuktikan bahwa *Gimkit* juga dapat diadaptasi untuk mata pelajaran berbasis keagamaan seperti Fikih. Melalui metode *pretest* dan *posttest*, ditemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan *Gimkit* sebagai media evaluasi dan penguatan materi. Penelitian ini memperlihatkan bahwa *Gimkit* tidak hanya efektif pada mata pelajaran eksakta atau bahasa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran berbasis nilai dan hukum Islam.
3. Ramadhan (2024), "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran ECIRR Berbantuan Media *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 di SDN Sobrah Wungu Madiun". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* secara signifikan meningkatkan capaian hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran model ECIRR tanpa media. Keberhasilan ini dikaitkan dengan sifat interaktif dan gamifikasi dari *Gimkit* yang mampu meningkatkan fokus dan antusiasme siswa saat belajar.

Ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa *Gimkit* memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang efektif di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media gamifikasi seperti *Gimkit* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap materi. Penelitian-penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis gimifikasi seperti *Gimkit* pada mata pelajaran selain Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti Bahasa Indonesia serta Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Konteks pendidikan yang diangkat dalam studi-studi terdahulu sebagian besar berada pada jenjang sekolah dasar dan menengah atas, serta umumnya dilakukan di wilayah dengan karakteristik perkotaan. Berbeda dengan penelitian relevan tersebut, penelitian ini secara spesifik akan mengeksplorasi penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran mata pelajaran TIK pada siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada di wilayah non-perkotaan, yaitu di SMPN 1 Sangalla'. Penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur mengenai implementasi *Gimkit* pada mata pelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memberikan kontribusi yang relevan mengenai bagaimana pengaruh media gamifikasi digital di lingkungan pendidikan dengan keterbatasan akses dan infrastruktur teknologi. Dengan demikian, fokus, jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan konteks geografis menjadi perbedaan mendasar antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

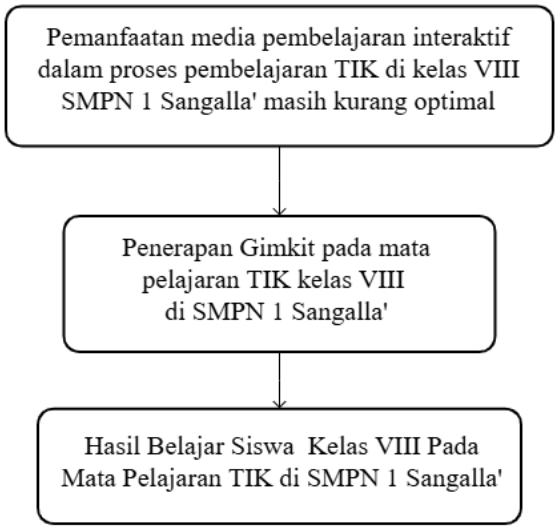
Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Sangalla, ditemukan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih didominasi kegiatan pembelajaran seperti ceramah dan pemberian tugas berbasis buku teks. Walaupun kegiatan pembelajaran dilaksanakan di laboratorium komputer, pendekatan yang diterapkan belum sepenuhnya memanfaatkan media interaktif secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya semangat belajar peserta didik, di mana sebagian besar siswa terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan nyata.

Permasalahan tersebut mengindikasikan adanya keterbatasan dalam pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya keterlibatan aktif serta rendahnya motivasi belajar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi secara lebih mendalam dan bermakna.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis game interaktif, yaitu *Gimkit*. *Gimkit* merupakan sebuah *platform* digital yang dirancang untuk menggabungkan unsur kuis, tantangan, serta sistem penghargaan (*reward*) dalam bentuk permainan kompetitif yang menyenangkan. Mengacu pada teori konstruktivisme, proses

belajar yang aktif, eksploratif, dan berbasis konteks nyata sangat berperan penting dalam membangun pemahaman konseptual siswa. Teori motivasi belajar juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif mampu meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta ketekunan siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penerapan *Gimkit* dalam pembelajaran TIK diyakini dapat menjadi langkah inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Berikut adalah kerangka pikir peneliti:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris. Hipotesis berfungsi untuk memberikan arah dalam penelitian serta menjadi dasar dalam mengembangkan alat pengumpulan data dan teknik analisis data. Hipotesis adalah suatu pernyataan yang memperkirakan adanya hubungan antara

dua variabel atau lebih, yang disusun berdasarkan teori, pengalaman sebelumnya, atau hasil observasi awal (Rismawati, 2024). Berdasarkan landasan teoritis dan kerangka pikir yang telah dijelaskan diatas, maka hipotesis dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0: Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis *gimkit* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Sangalla'.

H_1: Ada pengaruh media pembelajaran berbasis *gimkit* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran TIK di SMPN 1 Sangalla'.