

PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI STRUKTUR TEKS ANEKDOT DENGAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *GIMKIT* UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK FASE E SMK PASUNDAN 1 CIANJUR

Gina Husni Aziz

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas Pasundan
gina.husni.x@gmail.com

Any Budiarti

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pascasarjana Universitas Pasundan
Anybudi1968@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pembelajaran teks anekdot khususnya dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot masih rendah. Hal ini disebabkan bahwa kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot pada peserta didik belum optimal dan masih ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot. Serta penggunaan metode yang kurang inovatif dan kreatif yang dapat memfasilitasi peningkatan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan adalah metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot serta untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit*. Adapun metode yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*). Hasil rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 71 yang kemudian mengalami peningkatan pada hasil rata-rata *posttest* menjadi sebesar 91,5. Sedangkan hasil rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 70 yang mengalami peningkatan pada hasil rata-rata *posttest* sebesar 80. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal tersebut juga dapat dibuktikan dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon* mendapatkan hasil *Asymp. Sig. (2-tailed)* kelas eksperimen yaitu 0,000 yang berarti kurang dari 0,005. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir peserta didik.

Kata Kunci: *Game Based Learning*; *Gimkit*.

Abstract

This research is motivated by the learning of anecdotal text, especially in identifying the structure of anecdotal text is still low. This is because the ability to identify the structure of anecdote text in students is not optimal and there are still some who have difficulty in identifying the structure of anecdote text. As well as the use of less innovative and creative methods that can facilitate the improvement of critical thinking skills in students. One of the learning methods that can be used is the *Game Based Learning* method assisted by *Gimkit*. The purpose of this study was to determine the ability of students in learning to identify the structure of anecdote text and to determine the critical thinking skills of students. The approach used in this research is a quantitative approach. The average result of the experimental class *pretest* was 71 which then increased in the average *posttest* result to 91.5. While the average result of the control class *pretest* was 70 which increased in the average *posttest* result of 80. It can be concluded that the *Game Based Learning* method assisted by *Gimkit* can improve the ability of students in learning to identify the structure of anecdotal text and improve students' critical thinking

skills. This can also be proven from the results of the statistical calculation of the Wilcoxon test getting the results of Asymp. Sig. (2-tailed) experimental class is 0.000 which means less than 0.005. So it can be concluded that the Game Based Learning method assisted by Gimkit can improve the ability to identify the structure of anecdote text and the thinking ability of students.

Keywords: *Game Based Learning, Gimkit.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Di era digital ini, teknologi bukan hanya menjadi alat bantu, melainkan telah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang memanfaatkan teknologi secara efektif adalah *Game Based Learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Metode *Game Based Learning* dapat dikolaborasikan dengan penggunaan media teknologi digital, seperti media *Gimkit*.

Septi Wulandari (2024, hlm. 176) mengemukakan *Gimkit* adalah platform berbasis web yang memungkinkan para pendidik untuk mengembangkan permainan kuis yang menarik bagi peserta didik. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif, serta mendorong partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. *Gimkit* memiliki berbagai fitur yang memungkinkan peserta didik untuk bermain secara individu maupun kelompok. Selain itu, peserta didik dapat memainkannya secara langsung di kelas.

Pendidik harus merencanakan materi pembelajaran yang dapat menggunakan metode *Game Based Learning*. Hal tersebut terjadi karena tidak semua materi tepat menggunakan metode yang sama melainkan perlunya kombinasi dengan metode lain. Tentunya dengan disesuaikan kembali terhadap materi yang akan diajarkan. Dengan cara itu, peserta didik akan mudah tertarik seolah-olah belajar sambil bermain *game*. Menurut Mansyur (2016, hlm. 55) materi pembelajaran yang dirancang menggunakan metode *Game Based Learning* dapat mengasah keterampilan berbahasa peserta didik seperti kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, peserta didik akan menguasai keterampilan pendukung lainnya seperti melakukan komunikasi dengan orang lain, kerja sama antar teman, dan pemecahan terhadap sebuah masalah.

Pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* dapat diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia salah satunya materi teks anekdot.

Menurut Ariadi (2022, hlm. 448) tujuan mempelajari teks anekdot adalah untuk melatih peserta didik berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata dengan cara yang unik dan lebih baik. Selanjutnya, menurut Mondolalo (2019, hlm. 98) pembelajaran teks anekdot menuntut peserta didik untuk berpikir kritis dalam merangkai cerita dan menyikapi setiap permasalahan yang akan dipaparkan dalam sebuah tulisan.

Pembelajaran teks anekdot di tingkat SMA atau SMK sering kali dipandang sebagai salah satu materi yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Teks anekdot, yang biasanya bersifat humoris dengan pesan moral atau kritik sosial yang tersirat, menuntut peserta didik untuk tidak hanya memahami unsur humor, tetapi juga pesan tersembunyi di balik cerita yang disampaikan. Struktur teks anekdot yang meliputi abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, dan koda, menjadi unsur-unsur penting yang harus diidentifikasi dan dianalisis oleh peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot sering kali dihadapkan pada berbagai kendala.

Hasil yang didapat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMK Pasundan 1 Cianjur pada tanggal 25 September 2024 yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa dalam pembelajaran teks anekdot khususnya dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot masih rendah. Hal ini disebabkan bahwa kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot pada peserta didik kelas X belum optimal dan masih ada beberapa yang mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot. Tidak hanya itu permasalahan dalam pembelajaran teks anekdot adalah peserta didik kurang memperhatikan penggunaan struktur teks anekdot, yaitu abstraksi, orientasi, krisis, reaksi dan koda. Serta penggunaan metode yang

kurang inovatif dan kreatif yang dapat memfasilitasi peningkatan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran teks anekdot adalah kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi ini. Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan sering kali tidak cukup efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis mereka dalam memahami struktur teks anekdot. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengajukan solusi berupa metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah penggunaan *Game Based Learning* berbantuan media *Gimkit*.

Penerapan metode *Game Based Learning*, khususnya dengan menggunakan *Gimkit*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta keterampilan berpikir kritis mereka. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Nur Akbar (2023, hlm. 71) menemukan bahwa penggunaan *Gimkit* dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berpikir analitis. Penelitian lain oleh Febiyani (2023, hlm. 90) juga menyimpulkan bahwa *Gimkit* dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran serta kemampuan mereka dalam memecahkan masalah secara kritis.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot?, bagaimanakah kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot?, adakah peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit*?, adakah perbedaan antara kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen?

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mixed methods*). Metode ini adalah jenis campuran (*mixed methods*) atau kombinasi yang ditandai oleh beragam definisi yang diarahkan untuk

menyatukan berbagai sudut pandang yang pernah ada. Seperti yang diungkapkan oleh Creswell (2013, hlm. 5) bahwa metode campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* atau dengan desain kelompok, kemudian memilih dua kelas yang setara ditinjau dari kemampuan akademiknya. Kelas yang pertama yaitu kelas eksperimen dan kelas kedua adalah kelas kontrol.

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Cianjur. Sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X MPLB 1 dan X MPLB 2. Kelas X MPLB 2 sebagai kelas eksperimen dan X MPLB 1 sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, uji validitas dan reliabilitas, dan tes. Teknik pertama menggunakan metode kuantitatif (instrumen tes) dan teknik kedua dengan metode kualitatif (instrumen nontes). Untuk mengukur kualitas ketepatan instrumen penelitian yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian diperlukan uji validitas dan reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis akan memaparkan hasil pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot dengan metode *Game Based Learning* menggunakan *Gimkit* untuk meningkatkan berpikir kritis pada peserta didik.

Berikut penulis akan memaparkan data yang telah diperoleh selama penelitian baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data tersebut berupa hasil dari rata-rata nilai di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dibawah ini akan penulis sampaikan rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* seluruh sampel.

Tabel 1.

Rekapitulasi Rata-rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	71	91,5
Kontrol	70	80

Penulis telah memperoleh hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 71 dan *posttest* sebesar 91,5. Dari data nilai rata-rata yang telah penulis temukan, maka

dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas eksperimen mengalami peningkatan dalam kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis peserta dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit*. Bahkan, hasil nilai kelas eksperimen dapatkan lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hasil ini terbukti nilai rata-rata dari kelas eksperimen 91,5 yang sudah dikatakan melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan rata-rata kelas kontrol hanya 80.

Kemudian, berdasarkan hasil statistik Uji *Wilcoxon* yang telah dilakukan dan dijabarkan menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* 0.000. hal itu berarti nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh kurang dari $< 0,05$ dan hipotesis diterima yang berarti terdapat pengaruh atau kenaikan hasil belajar dari peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot dengan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot meningkat dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit*.

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot yaitu mendapat nilai rata-rata 63, adapun hal *posttest* mendapat nilai rata-rata 90. Pada kelas kontrol hasil *pretest* mendapat nilai rata-rata 59 dan *posttest* mendapat nilai rata-rata 66. Jika dibandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol perolehan nilai tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Selanjutnya adanya perbedaan peningkatan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adanya perbedaan peningkatan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot peserta didik kelas eksperimen dapat dibuktikan pada hasil perhitungan uji *Mann-*

Whitney yang telah dijabarkan yang menunjukkan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh $< 0,05$. Maka, data tersebut signifikan dan hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot peserta didik yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* lebih meningkat dari pada kelas kontrol yang menggunakan metode diskusi.

Selanjutnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Pada pelaksanaan *pretest* kemampuan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 63 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 59 sedangkan hasil *posttest* yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen menjadi 90 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol 66. Peningkatan tersebut menggambarkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diberikan perlakuan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* mengalami peningkatan yang signifikan dibanding dengan diberikan perlakuan metode diskusi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terhadap peserta didik kelas X SMK Pasundan 1 Cianjur dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* untuk meningkatkan berpikir kritis dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot yang menggunakan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* pada kelas eksperimen dibandingkan dengan

- menggunakan metode diskusi pada kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari pemerolehan nilai rata-rata *posttest*. Hasil rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 91,5, sedangkan *posttest* pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 80. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 71, dan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 63. Adapun hasil *posttest* pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 90. Pada kelas kontrol hasil *pretest* kemampuan berpikir kritis dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot mendapat nilai rata-rata 59, sedangkan hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis dalam mengidentifikasi struktur teks anekdot mendapat nilai rata-rata 66. Hasil setelah diberikan perlakuan dapat dilihat dari perolehan nilai *posttest*. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 90 sedangkan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 66. Perolehan nilai tersebut menunjukkan kemampuan berpikir kritis setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
 3. Peningkatan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis peserta didik metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini bisa dilihat hasil *pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 71, lalu setelah diberikan perlakuan dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* mendapat nilai rata-rata sebesar 91,5. Kemudian pada hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dari *pretest* dan *posttest* yang didapatkan peserta didik. Pada hasil *pretest* sebelum diberi perlakuan mendapat nilai rata-rata 63, setelah diberi perlakuan dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* mendapat nilai rata-rata sebesar 90. Selanjutnya, berdasarkan hasil statistik uji *Wilcoxon* menunjukan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu 0,000. Hal itu berarti *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh $< 0,05$ dan hipotesis diterima, yaitu peserta didik kelas eksperimen dalam kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat setelah diberikan perlakuan dengan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot. Maka dapat disimpulkan melalui metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
 4. Adanya perbedaan peningkatan kemampuan mengidentifikasi struktur teks anekdot peserta didik kelas eksperimen dapat dibuktikan pada hasil perhitungan uji *Mann-Whitney* yang telah dijabarkan yang menunjukan bahwa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yang diperoleh $< 0,05$. Maka, data tersebut signifikan dan hipotesis diterima. Kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 63 sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol adalah 59 sedangkan hasil *posttest* yang telah dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen menjadi 90 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol 66. Peningkatan tersebut menggambarkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diberikan perlakuan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* mengalami peningkatan yang signifikan dibanding dengan diberikan perlakuan metode diskusi. Hal ini

membuktikan bahwa penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan *Gimkit* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi struktur teks anekdot.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadi, N. M. (2022). *Model Pembelajaran Numbered Head Together*. 3(November), 447–455. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7367682>.
. pada *Pembelajaran Matematika*. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>.
- Creswell W. John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Febiyani (2023). “Pengaruh Media Evaluasi Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ppkn: Studi Kuasi Terhadap Siswa Kelas 8 di SMP Kartika VII-2 Bandung”. Skripsi Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mansyur, U. (2016). *Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Retorika*, 9, 158–163.
- Mondolalo, D. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Lalolae Dalam Menulis Teks Anekdota Dengan Menggunakan Model Nested Berbasis Berpikir Kritis*. 3, 98–103.
- Septi Wulandari, S., Rahmatika Aini, M., & Fadhilawati, D. (2024). *The Efficacy Of Gimkit To Increase Student's Reading Achievement Of Hortatory Exposition Text At Sman 1 Sutojayan*. *JOSAR (Journal of Students Academic Research)*, 9(1), 174–193. <https://doi.org/10.35457/josar.v9i1.3558>
- Muhammad Nur Akbar Erwiansyah (2023). “Penerapan *Gimkit* Sebagai Alat Evaluasi Mandiri Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Malang”. Tesis Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.