

## IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN GAMMA APP PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PROSEDUR SISWA KELAS VII UPT SMP NEGERI 3 KOTO KAMPAR HULU

**Riski Alfalah<sup>1</sup>, Hasnah Faizah<sup>2</sup>, Tria Putri Mustika<sup>3</sup>,  
M. Imam Arifandy<sup>4</sup>, Nabilatuzzahwa<sup>5</sup>**

Universitas Riau<sup>1</sup>, Universitas Riau<sup>2</sup>, Universitas Riau<sup>3</sup>,  
Universitas Sultan Syarif Kasim Riau<sup>4</sup>, Universitas Riau<sup>5</sup>

Pos-el: riski.alfalah1697@student.unri.ac.id<sup>1</sup>, hasnah.faizah@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup>,  
tria.putri@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>, arifandyimam@uin-suska.ac.id<sup>4</sup>,  
nabilatuzzahwa6131@student.unri.ac.id<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas implementasi media pembelajaran Gamma App dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu. Metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design yang membandingkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan Gamma App dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Data keterampilan menulis diperoleh melalui pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan menulis teks prosedur siswa di kelas eksperimen, dengan nilai rata-rata posttest sebesar 81,41 (kategori tinggi), meningkat dibandingkan nilai pretest sebesar 58,76 (kategori rendah). Sedangkan kelas kontrol menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 59 menjadi 75,75 (kategori sedang). Uji hipotesis dengan paired samples t-test menghasilkan signifikansi 0,00, menandakan adanya pengaruh positif signifikan penggunaan Gamma App. Media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memotivasi siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Gamma App sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif untuk pembelajaran menulis di jenjang SMP.

**Kata Kunci: Gamma App, Pembelajaran Menulis, Teks Prosedur.**

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effectiveness of implementing the Gamma App learning media in improving procedural text writing skills among seventh-grade students at UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu. A quasi-experimental design using a Nonequivalent Control Group was employed, comparing an experimental class that utilized the Gamma App with a control class using conventional learning media. Data on writing skills were collected through pretests and posttests and analyzed using descriptive and inferential statistical tests with the assistance of SPSS software. The findings revealed a significant increase in the writing skills of the experimental group, with an average posttest score of 81.41 (high category), up from a pretest average of 58.76 (low category). In contrast, the control group showed an increase from 59 to 75.75 (medium category). The hypothesis test using paired samples t-test returned a significance value of 0.00, indicating a positive and significant effect of the Gamma App. This learning media not only enhanced academic performance but also motivated students to be more active and creative during the learning process. This study recommends the use of Gamma App as an innovative and effective learning media for writing instruction at the junior high school level.*

**Keywords:** *Gamma App, Writing Learning, Procedural Text.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat (Faizah et al., 2024). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut dunia pendidikan melakukan transformasi metode dan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 yang mengedepankan penerapan keterampilan digital serta pemanfaatan teknologi dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan (Iryanto, 2021). Dalam konteks ini, peningkatan kualitas pembelajaran tidak hanya terpaku pada penyampaian materi secara konvensional, tetapi juga harus mampu mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu yang mampu memotivasi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Maysanjaya et al., 2024).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang oleh pendidik untuk mengembangkan kreativitas berpikir serta kemampuan siswa dalam mengkonstruksikan pengetahuan baru yang bermakna (Mustika et al., 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, meliputi kemampuan bahasa reseptif seperti menyimak, membaca, dan memirsa, serta kemampuan bahasa produktif yaitu berbicara, mempresentasikan, dan menulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang sangat vital karena menjadi sarana komunikasi tidak langsung yang memerlukan latihan konsisten guna menyampaikan gagasan, perasaan, dan pendapat secara tertulis. Keterampilan ini sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam dan mencapai

kompetensi bahasa yang diharapkan (Tarigan et al., 2023).

Meski demikian, pembelajaran menulis sering kali kurang mendapatkan perhatian optimal di sekolah. Di banyak lembaga pendidikan, termasuk UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu, rendahnya kemampuan menulis siswa khususnya dalam pembuatan teks prosedur menjadi permasalahan yang perlu mendapat perhatian serius. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut, Ibu Fahrina, S.Pd., banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks prosedur yang harus disusun secara sistematis dan runtut. Bahkan, sebagian besar siswa belum mampu mencapai standar ketuntasan minimal yang ditetapkan (KKM) dalam mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran teks prosedur memiliki tujuan agar siswa mampu memahami dan menyusun teks yang mengandung langkah-langkah atau tahapan dalam melakukan suatu kegiatan dengan cara yang terstruktur dan sistematis (Ritonga & Amri, 2024). Pembelajaran ini memiliki peran penting karena selain melatih kemampuan menulis yang baik, juga memberikan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menguasai teks prosedur, siswa diharapkan mampu melakukan tugas secara tepat dan terarah serta mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis (Wahidah et al., 2024).

Beberapa faktor internal menyebabkan kesulitan siswa dalam menulis, antara lain kemampuan motorik halus yang kurang berkembang, memori visual yang lemah, serta rendahnya minat dan motivasi belajar (Yessi, 2021). Selain itu, faktor eksternal seperti kurangnya perhatian orang tua serta suasana rumah yang tidak mendukung turut

mempengaruhi hasil belajar menulis siswa. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada LKS sederhana juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa, khususnya menulis teks prosedur. Kebiasaan guru yang jarang memanfaatkan media pembelajaran inovatif menjadi faktor penting yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Qadaria et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) menjadi narasi strategis bagi pengembangan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru dituntut untuk menguasai keterampilan teknologi agar dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memudahkan proses penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar secara keseluruhan (Hidayati et al., 2025).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2 menegaskan bahwa pendidik berkewajiban menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, serta dinamis. Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut. Media pembelajaran yang berbasis daring dan teknologi online dapat menjadi sarana efektif dalam menyediakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik (Citra & Rosy, 2020).

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, platform pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) seperti Gamma App mulai diperkenalkan dan digunakan sebagai media pembelajaran inovatif (Magriyanti et al., 2024). Gamma App memungkinkan guru membuat

bahan ajar interaktif seperti slide presentasi otomatis, desain gambar yang didukung AI, serta penyediaan website sederhana yang dapat diakses siswa kapan saja melalui tautan yang dibagikan. Keunggulan dari Gamma App terletak pada antarmuka yang user-friendly sehingga mempermudah guru dalam menyusun materi pembelajaran yang sistematis, menarik, dan dapat diakses secara fleksibel, terutama dalam situasi pembelajaran daring atau hybrid.

Dalam pembelajaran menulis teks prosedur, penggunaan Gamma App diharapkan mampu menstimulasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Visualisasi gambar serta fitur presentasi otomatis dirancang untuk membantu siswa memahami struktur dan langkah-langkah dalam teks prosedur secara lebih jelas dan sistematis. Media ini juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa, karena proses pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan akan mengurangi kebosanan serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Maysanjaya et al. ((2024)) menegaskan efektivitas Gamma App dalam meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) serta kompetensi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun, implementasi Gamma App juga menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait sistem poin kredit yang membatasi akses penggunaan fitur-fitur tertentu. Meskipun demikian, kendala ini dapat diatasi dengan membentuk akun baru atau berlangganan versi premium, sehingga pengguna dapat memanfaatkan seluruh fitur secara optimal dan tanpa hambatan. Dukungan dari institusi pendidikan sangat krusial dalam menyediakan fasilitas dan akses yang memadai agar integrasi Gamma App dalam pembelajaran dapat berjalan dengan sukses.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan

mengkaji **Implementasi Media Pembelajaran Gamma App Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII Di UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu.** Studi ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kemampuan menulis teks prosedur. Dengan demikian, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif guna menunjang pencapaian kompetensi siswa secara optimal.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan Quasi Eksperimen, khususnya desain Nonequivalent Control Group Design, yang bertujuan untuk mengkaji efektivitas implementasi media pembelajaran Gamma App dalam pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu. Pendekatan ini digunakan karena peneliti tidak melakukan randomisasi secara penuh dalam pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu guna menjaga kesetaraan kemampuan awal antar kelompok. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerima perlakuan menggunakan media Gamma App dan kelas kontrol yang menjalani pembelajaran dengan metode konvensional menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Tempat penelitian dilaksanakan di UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu, Desa Gunung Malelo, Kecamatan Koto Kampar Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penelitian berlangsung selama sembilan bulan, mulai dari April hingga Desember 2025, meliputi seluruh tahapan mulai pengajuan proposal hingga ujian akhir. Waktu tersebut mencakup

penyiapan instrumen, pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, dan analisis hasil penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu yang berjumlah 35 siswa, terbagi dalam dua kelas yakni VII A sebanyak 19 siswa dan VII B sebanyak 16 siswa. Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampling total, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Penentuan kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mempertimbangkan homogenitas kemampuan akademik agar kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang seimbang.

Metode pengumpulan data menggunakan tes unjuk kerja berupa penugasan menulis teks prosedur secara mandiri. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada kedua kelas, sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks prosedur, sementara posttest berfungsi untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis setelah penerapan media Gamma App pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Seluruh hasil tulisan dianalisis menggunakan rubrik penilaian yang mengukur aspek judul, struktur teks, kaidah kebahasaan, dan kelengkapan langkah-langkah prosedur.

Instrumen penelitian berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) disertai rubrik penilaian standar yang valid dan reliabel. Rubrik penilaian ini mengklasifikasikan aspek-aspek penting dalam penulisan teks prosedur mulai dari representasi judul, keutuhan dan ketepatan struktur teks (tujuan, alat dan bahan, langkah-langkah, dan penegasan ulang), penggunaan kalimat imperatif dan kaidah kebahasaan,

hingga ketuntasan dan kesinambungan prosedur yang disajikan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan gambaran keseluruhan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Uji normalitas data memakai metode Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data memenuhi asumsi normalitas. Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan uji F guna memastikan kesamaan varians antar kelompok. Uji hipotesis menggunakan uji-t (paired samples t-test) pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Melalui metodologi ini, diharapkan penelitian dapat memberikan bukti empiris yang valid tentang pengaruh positif media pembelajaran Gamma App terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu. Hasil penelitian ini akan menjadi langkah strategis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, sekaligus sebagai referensi bagi para pendidik dalam memaksimalkan penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa secara efektif dan menyenangkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Penelitian

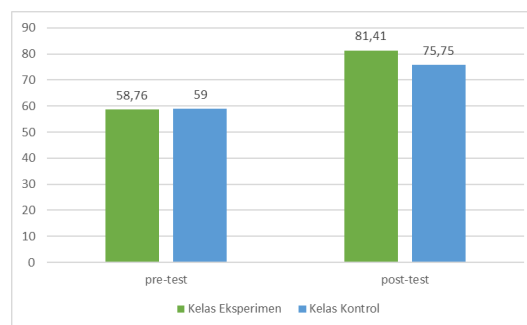
Penelitian ini mengukur efektivitas media pembelajaran Gamma App dalam pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas VII UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu. Data hasil belajar diperoleh melalui tes pretest dan posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan Gamma App dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional (LKS).

**Tabel 1.**

Rata-rata *pre-test post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol

	Rata-rata
<i>Pre-test</i> eksperimen	58.76
<i>Post-test</i> eksperimen	81.41
<i>Pre-test</i> kontrol	59
<i>Post-test</i> kontrol	75.75

Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 58,76 dengan kategori rendah, sementara nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,41 yang tergolong kategori tinggi. Sebagai pembandingan, kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 59 dan posttest sebesar 75,75 dengan kategori sedang.



**Gambar 1. Perbedaan rata-rata nilai pre-test post-test kelas kontrol dan eksperimen**

Dari diagram batang yang disajikan, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen, yaitu sebesar 59 berbanding 58,76. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kelas kontrol sedikit lebih unggul dibandingkan dengan kelas eksperimen. Namun, setelah kedua kelas diberikan perlakuan pembelajaran sesuai dengan metode yang berbeda, terjadi perubahan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Nilai post-test pada kelas eksperimen meningkat menjadi 81,41, yang mana nilai ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai post-test kelas kontrol yang hanya mencapai 75,75. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen,

melalui penggunaan media Gamma App, memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa. Dengan kata lain, meskipun kemampuan awal kelas kontrol lebih baik, media pembelajaran inovatif yang diterapkan di kelas eksperimen berhasil mendorong peningkatan hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan metode konvensional yang digunakan pada kelas kontrol.

**Tabel 2.**  
 Uji Normalitas

Uji Normalitas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Kelas eksperimen	.901	17	0.071
Kelas kontrol	.951	16	0.499

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk adalah bahwa jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, data tersebut dinyatakan tidak berdistribusi normal. Pada penelitian ini, nilai signifikansi untuk data keterampilan menulis teks prosedur siswa pada kelas eksperimen sebesar 0,07 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Begitu pula untuk kelas kontrol, nilai signifikansi pre-test sebesar 0,49 lebih besar dari 0,05 yang menandakan data juga berdistribusi normal.

**Tabel 3.**  
 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		Sig.
Keterampilan Menulis Teks	Based on Mean	0.410
	Based on Median	0.594
Prosedur Siswa	Based on Median and with adjusted df	0.597
	Based on trimmed mean	0.400

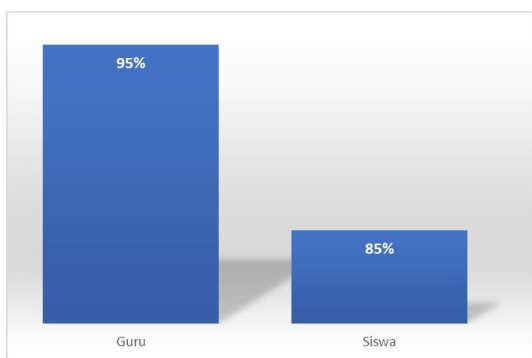
Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas varians yang menggunakan metode berdasarkan nilai rata-rata (based on mean) adalah dengan memperhatikan nilai signifikansi (sig)

yang diperoleh dari uji statistik. Jika nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data yang diuji dianggap memiliki varians yang homogen atau seragam antar kelompok. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut tidak homogen atau terdapat perbedaan varians yang signifikan di antara kelompok-kelompok yang diuji. Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah ditampilkan pada tabel sebelumnya, nilai signifikansi berdasarkan rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 0,41, yang mana nilai ini masih jauh lebih tinggi dari batas minimal 0,05. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikategorikan sebagai data yang homogen. Dengan kondisi demikian, data tersebut memenuhi asumsi dasar yang wajib dipenuhi untuk melakukan analisis statistik lanjutan secara valid dan reliabel, khususnya untuk uji parameter seperti uji-t.

**Tabel 4.**  
 Uji T

Paired Samples Test	t	df	Sig. (2-tailed)
PreTest -Post Test	-9.574	16	0.000

Uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene mengonfirmasi bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya uji-t sampel berpasangan menghasilkan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, serta antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil ini mendukung hipotesis bahwa media pembelajaran Gamma App berpengaruh positif signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa.



**Gambar 2. Hasil Observasi**

Observasi yang dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat keterlaksanaan penggunaan media Gamma App dalam kegiatan pembelajaran mencapai angka 95%. Hal ini menandakan bahwa media tersebut telah secara efektif dan konsisten digunakan oleh guru sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas eksperimen. Selain itu, aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media Gamma App juga sangat tinggi, mencapai 85%. Tingkat partisipasi ini mencerminkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan Gamma App mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kondusif, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil belajar secara menyeluruh. Keberhasilan ini tentunya menjadi bukti bahwa integrasi teknologi kecerdasan buatan seperti Gamma App mampu meningkatkan dinamika pembelajaran di ruang kelas secara signifikan.

## Pembahasan

Implementasi media pembelajaran Gamma App memberi dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur

siswa. Media interaktif ini memudahkan siswa dalam memahami langkah-langkah penyusunan teks prosedur karena disajikan secara visual dan sistematis, sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang mengutamakan keterlibatan aktif dan kreativitas siswa. Tingginya keterlibatan siswa (85%) memperkuat peran media ini dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, Gamma App memberikan keunggulan berupa kemudahan guru dalam menyiapkan materi pembelajaran yang sistematis dan efektif. Observasi juga menunjukkan guru dapat mengoperasikan media ini secara optimal, meskipun ada kendala teknis terkait sistem poin kredit dan ketersediaan fasilitas teknologi yang perlu mendapat perhatian.

Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Maysanjaya et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis AI dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kompetensi guru. Selain itu, media ini juga mendukung teori Batubara (2020) yang menegaskan pentingnya penguasaan teknologi pendidikan oleh guru agar pembelajaran lebih efektif dan modern.

Kendala teknis seperti pembatasan fitur karena sistem poin kredit dan kesiapan infrastruktur menjadi tantangan nyata. Untuk memperkuat keberlanjutan implementasi, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam hal fasilitas dan pelatihan guru agar pemanfaatan media ini dapat optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gamma App tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri dan kreatif. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran digital yang inovatif perlu didukung untuk meningkatkan mutu

pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis teks prosedur di jenjang SMP.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran Gamma App memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas VII di UPT SMP Negeri 3 Koto Kampar Hulu. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara kuantitatif maupun kualitatif, ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Selain itu, media Gamma App mempermudah guru dalam menyajikan materi yang lebih sistematis, interaktif, dan menarik sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi media ini juga mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Namun, terdapat kendala teknis yang perlu diperhatikan, seperti pembatasan fitur melalui sistem poin kredit dan kesiapan infrastruktur pendukung yang memadai. Oleh karena itu, dukungan penuh dari sekolah melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru sangat diperlukan untuk memastikan optimalisasi penggunaan Gamma App secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan penggunaan Gamma App sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur, sekaligus sebagai alternatif inovatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah pertama.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 8(2), 261–272.
- Faizah, H., Ulfa, R. Y., & Rahayu, S. (2024). Implementasi Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Literasi Digital Di Sma Muhammadiyah 2 Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 23252–23257.
- Hidayati, L. N., Rahmawaty, P., Mustaqim, I., Ahmadi, C. R., & Yogyakarta, U. N. (2025). Education On The Utilization Of Artificial Intelligence Technology To Support The Development Of Learning Media. *Community Empowerment*, 10(2), 219–227.
- Iryanto, N. D. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3829–3840.
- Magriyanti, A., Veliyanti, R., Purhita, E. J., & Sumarlin, T. (2024). Optimalisasi Artificial Intelligence ( Ai ) Gamma App Dalam Membuat Presentasi Menarik Dan Informatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (Jpkmn)*, 5(4), 6386–6392.
- Maysanjaya, I. M. D., Kesiman, M. Windu Antara, & Pradnyana, I. Made Ardwi. (2024). Efektivitas Gamma App Dalam Meningkatkan Keterampilan Mengajar. *Proceeding Senadimas Undiksha 2024*, 9(November), 735–740.
- Mustika, T. P., Andhi, R. R., Sari, F. A., & Faizah, H. (2025). Teacher Of Smp 21 Dumai Pelatihan Pemanfaatan Classpoint Dalam Mendukung Pembelajaran Terdiferensiasi Bagi Guru Smp Negeri 21 Dumai. *Consen: Indonesian Journal Of Community*

- Services And Engagemen*, 5, 37–42.
- Qadaria, L., Rambe, K. B., Khariah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahratunnisa, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa Sd Kelas Iv. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106.
- Ritonga, P. L., & Amri, Y. K. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Sma Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 126–138.
- Tarigan, Y. H., Cipta, H. N., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5), 829–842.
- Wahidah, A. N., Paulina, Y., & Reswan, Y. (2024). Penerapan Teknik Penulisan Teks Prosedur Berbasis Kutipan Cerpen Di Kelas Ix Smpn 2 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 7(4).
- Yessi, M. (2021). Pedagogical Content Knowledge ( Pck ) Dalam Pemiliah Media Pembelajaran Yang Relevan. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 176–190.