

**PENGEMBANGAN MEDIA ASESMEN FORMATIF BERBASIS GIMKIT
DENGAN MODEL FOUR-D UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI
SISWA PADA MATERI MUKJIZAT DI MTS DARUL AMIN KOTA
PALANGKA RAYA**

Trisna Levia^{1*}, Abdul Azis², Suci Aulia Safitri³, Muhammad Kamal⁴

¹ IAIN Palangka Raya dan Trisnavia23@gmail.com

² IAIN Palangka Raya dan abduLazis@iain-palangkaraya.ac.id

³ IAIN Palangka Raya dan suciauliasafitri092@gmail.com

⁴ IAIN Palangka Raya dan Kamalmuhammadvgr@gmial.com

Abstract

This study aims to develop Gimkit-based formative assessment media to increase student participation in Miracles material at MTs Darul Amin Palangka Raya. The research used the Research and Development (R&D) method with the Four-D model which includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The results showed that the use of Gimkit can significantly increase student participation, from 40% to 90%, and the average student score increased from 70 to 85. The low student participation in previous learning was caused by the use of traditional teaching methods that were less interactive. Gimkit as a gamification platform, helps students learn through a more fun and interactive approach. This research proves that the integration of technology in education, especially using a gamification platform, can be an effective solution to increase student motivation, engagement and understanding of the material being taught. This research also provides recommendations for other schools to implement gamification platforms such as Gimkit in learning.

Keywords: Gimkit, Formative Assesment, Studen Participation.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media asesmen formatif berbasis Gimkit guna meningkatkan partisipasi siswa pada materi Mukjizat di MTs Darul Amin Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Four-D yang meliputi tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, dari 40% menjadi 90%, dan nilai rata-rata siswa meningkat dari 70 menjadi 85. Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sebelumnya disebabkan oleh penggunaan metode pengajaran tradisional yang kurang interaktif. Gimkit sebagai platform gamifikasi, membantu siswa belajar melalui pendekatan yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya menggunakan platform gamifikasi, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini juga memberikan rekomendasi bagi sekolah lain untuk menerapkan platform gamifikasi seperti Gimkit dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Asesmen formatif, Gimkit, partisipasi siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang cerdas dan mampu bersaing di era global. Salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan pendidikan adalah penerapan penilaian yang efektif dan efisien. Penilaian yang baik memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Tidak hanya membantu guru dalam menilai kemampuan dan pemahaman siswa terhadap

materi yang diajarkan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memberikan umpan balik yang konstruktif (Rahmawati et al., 2024).

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan. Pemanfaatan teknologi tidak hanya memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif, tetapi juga mampu mengubah metode penilaian yang ketinggalan zaman menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Jenita et al., 2023). Partisipasi aktif siswa merupakan indikator penting dalam efektivitas pembelajaran yang berkontribusi langsung pada peningkatan hasil belajar (Efendi & Sholeh, 2023).

Di era pendidikan abad ke-21, peran teknologi semakin krusial, terutama dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa (Said, 2023). Perubahan besar dalam metode pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi membuka peluang bagi madrasah seperti Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Amin Palangka Raya untuk menerapkan inovasi pendidikan yang dapat mengatasi tantangan dalam proses belajar mengajar. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa di madrasah ini adalah rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang dianggap abstrak dan sulit dipahami, seperti materi mukjizat dalam pelajaran Akidah Akhlak.

Materi mukjizat, yang berperan penting dalam memperkuat akidah dan keyakinan mereka, sering kali dianggap tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Kurangnya variasi metode pengajaran dan minimnya pemanfaatan teknologi juga memperburuk situasi, mengakibatkan siswa kehilangan minat dan motivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi atau bertanya di kelas. Jika keadaan ini terus dibiarkan, tidak hanya akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep penting, tetapi juga berpotensi menghambat pengembangan spiritual mereka yang menjadi salah satu tujuan utama pendidikan di Darul Amin.

Untuk mengatasi masalah ini, teknologi pendidikan seperti platform berbasis gamifikasi mulai banyak digunakan sebagai salah satu solusi. Gamifikasi dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Srimulyani, 2023). Salah satu platform yang dirancang untuk tujuan ini adalah Gimkit, gimkit merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis teknologi yang sangat efektif dalam menggabungkan unsur permainan dengan penilaian formatif. Dengan menggunakan Gimkit, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus menantang, karena platform ini dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif melalui permainan interaktif.

Penggunaan Gimkit diharapkan menjadi salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi yang sebelumnya kurang menarik. Karena Gimkit menghadirkan penilaian formatif dalam bentuk permainan, siswa dapat belajar dengan lebih santai melalui gamifikasi. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis, bertanggung jawab, bekerja sama, dan berkompetisi dengan cara yang sehat. Penerapan

gamifikasi ini memungkinkan siswa belajar lebih banyak, sambil menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan di mana saja dan kapan saja. Dengan Gimkit, guru juga lebih mudah memantau aktivitas dan minat belajar siswa melalui papan skor dan semangat siswa saat mereka bermain (Isnawati, 2021).

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Four-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) (Fayrus & Slamet, 2022; 18). Pada tahap *Define*, diidentifikasi masalah rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran materi mukjizat. Tahap *Design* melibatkan perancangan instrumen asesmen berbasis Gimkit yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Selanjutnya, tahap *Develop* mencakup pengembangan dan uji coba Gimkit sebagai alat asesmen di kelas. Akhirnya, pada tahap *Disseminate*, hasil pengembangan diterapkan dan disosialisasikan untuk mendapatkan umpan balik lebih lanjut dari guru dan siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media gamifikasi dalam asesmen formatif berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di SMPN 24 Malang dalam pembelajaran (Septyana et al., 2024). penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa Gimkit efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ian Brillian, Sri Budyartati, 2024).

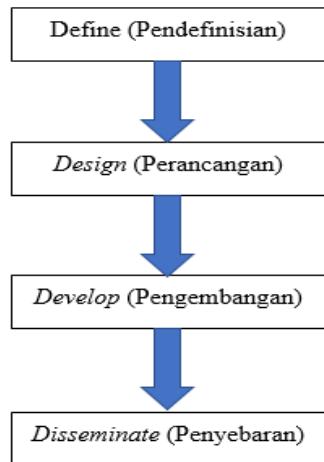
Tujuan utama penelitian ini adalah mengeksplorasi efektivitas penggunaan Gimkit dalam penilaian formatif serta bagaimana penggunaannya dapat meningkatkan partisipasi siswa dan kualitas pembelajaran di MTs Darul Amin Palangka Raya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengatasi tantangan rendahnya partisipasi siswa di kelas Akidah Akhlak, khususnya pada materi mukjizat.

Dengan adanya penggunaan Gimkit sebagai alat asesmen formatif, diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Darul Amin Palangka Raya. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru-guru lain dalam menerapkan teknologi gamifikasi untuk memperbaiki keterlibatan siswa di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji efektivitas dan kelayakan produk tersebut (Fayrus & Slamet, 2022). Penelitian R&D berfokus pada pengembangan media pembelajaran. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan model Four-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Gimkit sebagai alat asesmen formatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Darul Amin. Model pengembangan perangkat Four-D Model disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel . Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan,

dan penyebaran (Riani Johan et al., 2023). Alur kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur penelitian Pengembangan Model 4D

Adapun subjek pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VIII D yang berjumlah 28 siswa di MTs Darul Amin Kota Palangka Raya. Dengan kriteria siswa yang terlibat merupakan siswa yang mengikuti mata pelajaran Akidah Akhlak materi Mukjizat. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan untuk menggali data dari wawancara, sementara analisis kuantitatif dilakukan untuk mengevaluasi hasil kuesioner dan partisipasi siswa dalam Gimkit. Data tersebut juga dari hasil wawancara, observasi, kuisioner dan juga beberapa hasil validasi ahli materi dan media.

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Media Asesmen Formatif

Asesmen formatif diartikan sebagai keseluruhan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas guru dan peserta didik untuk menyediakan informasi yang dapat digunakan sebagai umpan balik . Asesmen formatif adalah salah satu bentuk asesmen yang sangat penting dalam pembelajaran, karena tidak hanya memberikan umpan balik (*feedback*) kepada siswa tentang kemajuan mereka, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan untuk menilai diri sendiri. Penilaian asesmen formatif dilakukan pada saat akhir proses pembelajaran, yang berguna untuk melihat tingkat keberhasilan pencapaian dalam proses pembelajaran (Altika et al., 2023).

Menurut Kusairi (2012), asesmen formatif dalam pembelajaran belum terlaksana secara optimal, disebabkan oleh beberapa hal yaitu 1) perencanaan dan pelaksanaan asesmen formatif membutuhkan keterampilan, sementara belum semua guru mendapatkan pelatihan professional untuk melaksanakan teknik-teknik asesmen formatif, 2) pengembangan instrumen implementasi, dan analisis data-data tes formatif memerlukan waktu sementara beban tugas guru terutama guru yang telah tersertifikasi sangat tinggi, 3) jumlah kelas dan jumlah peserta didik setiap kelas yang cukup besar,

berkisar antara 30-40 orang, 4) belum tersedia instrumen baku, 5) belum tersedia perangkat untuk menganalisis data-data hasil asesmen (Adawiyah & Haolani, 2021).

Media adalah alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan materi pelajaran dan melakukan penilaian terhadap siswa. Penggunaan media asesmen dalam pembelajaran tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran metode pengajaran dari guru, tetapi untuk membantu dan mendukung guru dalam menyampaikan materi atau informasi dengan lebih baik.

Dengan memanfaatkan media, diharapkan terjadi interaksi yang baik antara guru dan peserta didik. Sebenarnya tidak ada aturan baku kapan harus menggunakan media tertentu, namun penting bagi guru untuk memiliki keterampilan dalam menentukan dan memanfaatkan media yang tepat dan efisien. Secara keseluruhan, penggunaan media dalam asesmen pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi agar lebih jelas, menarik, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga materi yang diajarkan dapat dipahami dengan baik.

B. Peran Gimkit dalam Pembelajaran

Gimkit adalah platform pembelajaran online yang menggunakan format permainan untuk membantu peserta didik dalam mengulang materi pelajaran secara kolaboratif maupun individu (Christin Nur Aini et al., 2024). Gimkit adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Platform ini dapat diakses melalui browser web: <https://www.gimkit.com/join> membuatnya mudah digunakan oleh siswa dan guru di mana saja dan kapan saja. Gimkit merupakan platform pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai fitur menarik untuk asesmen. Platform ini sangat mudah digunakan bahkan bagi pemula, karena memungkinkan pengguna untuk mengedit dan menyesuaikan pertanyaan asesmen sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan Gimkit, pendidik dapat memasukkan materi ajar yang interaktif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menghilangkan kesan bahwa asesmen itu menyeramkan atau membosankan. Hal ini menjadikan Gimkit sebagai alat yang efektif dalam memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi mereka selama proses pembelajaran (Septyana et al., 2024).

Dimana Permainan game tersebut mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan yang telah tersedia untuk dapat bermain serta menyerang rekan peserta didik lain dalam game, sehingga peserta didik mampu bermain serta mendapatkan skor tinggi dengan strategi yang baik. Asesmen pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain, efektif meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi poster dalam bentuk soal pertanyaan pada game. Menghilangkan kesenjangan pemahaman, efektif mengakomodir keragaman peserta didik, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta efektif meningkatkan hasil belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman berdasarkan minat, potensi, kodrat peserta didik dengan pendekatan berbasis Game Gimkit membantu peserta didik belajar melalui kesalahan, dengan konsep permainan yang memberi kesempatan peserta didik untuk dapat mencoba lagi, tanpa takut gagal selaras untuk menghilangkan paradigma asesmen menakutkan yang evaluatif dan kompetitif. (Septyana et al., 2024)

C. Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *participation* adalah pengambilan bagian atau pengikut sertaan. Pada hakekatnya belajar merupakan interaksi antara siswa dengan lingkungannya. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi dari siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar siswa yang memuaskan.

Menurut (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020), partisipasi siswa dalam pembelajaran tampak dalam kegiatan yang melibatkan keaktifan siswa secara fisik dan psikis. Berikut adalah beberapa aspek keaktifan siswa yang dapat dilihat dalam konteks ini:

- a. Mengikuti Pelajaran: Siswa aktif mengikuti pelajaran, memahami penjelasan guru, dan berpartisipasi dalam diskusi.
- b. Bertanya kepada Guru: Siswa bertanya kepada guru untuk memahami konsep yang dipelajari.
- c. Menjawab Pertanyaan Guru: Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru, menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi.
- d. Mengerjakan Tugas: Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru, seperti mencatat hal-hal yang kurang jelas dan mengadakan tanya jawab dan diskusi.
- e. Mengembangkan Kreativitas: Siswa menampilkan berbagai usaha atau kekreatifan belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar, seperti melakukan eksperimen dalam kelompok kecil.

Dengan demikian, Partisipasi siswa dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada kehadiran fisik, tetapi juga melibatkan keaktifan psikis dan kreativitas mereka dalam proses belajar. Berikut adalah 7 aspek yang dapat menimbulkan partisipasi dalam proses pembelajaran, sesuai dengan penjelasan McKeachie dalam (Khairunnisa Destiana et al., 2023):

- a. Partisipasi Siswa dalam Menetapkan Tujuan Pembelajaran
- b. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar
- c. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa
- d. Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar.
- e. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran.
- f. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Jadi Partisipasi siswa adalah kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa, baik melalui interaksi dengan materi, pengalaman langsung, maupun kolaborasi dengan teman sebaya, sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Aspek-aspek seperti penetapan tujuan pembelajaran, perhatian terhadap aspek afektif, dan kebebasan dalam belajar juga berkontribusi pada peningkatan

partisipasi. Dengan demikian, partisipasi siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif.

HASIL PEMBAHASAN

Asesmen yang dikembangkan berupa aplikasi game GIMKIT dengan tema Lempar Bola Salju. Game ini menggunakan konsep suasana di wilayah yang bersalju yang dimana dibuat untuk membuat suasana tidak membosankan. Adapun proses pengembangan media yang kami buat sebagai alat evaluasi aplikasi Gimkit sebagai berikut:

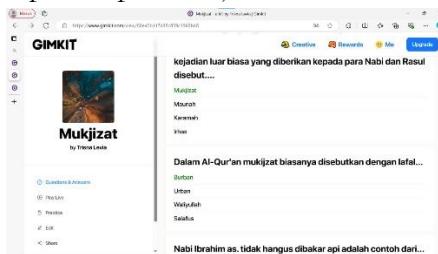
1. Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini, kami berfokus pada mengidentifikasi kebutuhan dalam mengembangkan produk baru, seperti model, metode, dan bahan ajar yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, evaluasi dilakukan untuk memastikan kelayakan dan kondisi produk yang akan dikembangkan. Melalui observasi langsung terhadap guru dan siswa, studi awal di MTs Darul Amin Kota Palangka Raya memberikan gambaran tentang kinerja siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa 65% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara hanya 35% yang berhasil memenuhi standar KKM, yang ditetapkan sebesar 75%. Data ini mengungkapkan adanya kebutuhan mendesak untuk memperbaiki strategi pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, proses evaluasi pembelajaran masih sering dilakukan secara tertulis karena keterbatasan waktu dan kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan teknologi untuk membuat alat evaluasi. Tantangan yang dihadapi guru ini berimbang langsung pada siswa. Dari analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berujung pada sikap kurang antusias terhadap pembelajaran. Siswa terlihat lelah, kurang aktif, dan sulit berkonsentrasi selama proses belajar. Akibatnya, nilai mereka banyak yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mendukung guru dalam mengembangkan evaluasi yang lebih efektif dan melibatkan siswa secara lebih interaktif.

Berdasarkan hasil di atas, untuk mengatasi hambatan yang dihadapi sekolah, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan alat evaluasi berbasis aplikasi Gimkit. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Guru dapat memanfaatkan Gimkit untuk membuat evaluasi yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara lebih efektif. Dalam proses pengembangan ini, peneliti mengkaji beberapa aspek penting seperti kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi ajar. Semua ini menjadi bagian dari analisis materi dan tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, materi yang dikembangkan adalah tentang Mukjizat, dengan tujuan pembelajaran untuk mengidentifikasi seberapa aktif dan termotivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini penting untuk memastikan bahwa setiap siswa terlibat dan berpartisipasi secara maksimal dalam kelas.

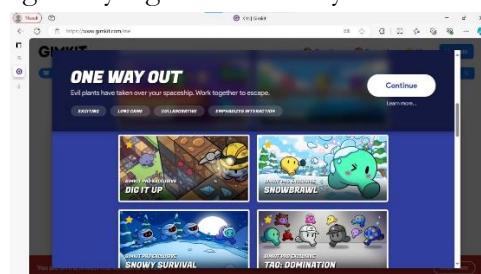
2. Design (Perancangan)

Setelah kebutuhan asesmen teridentifikasi, langkah berikutnya adalah merancang media asesmen yang sesuai. Dalam proses perancangan ini, konten dan pertanyaan disusun berdasarkan kurikulum serta tujuan pembelajaran. Pertanyaan yang dirancang mencakup berbagai aspek terkait materi mukjizat, seperti definisi, contoh, serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, desain media asesmen mempertimbangkan elemen visual yang menarik serta antarmuka yang ramah pengguna, sehingga siswa dapat berinteraksi dengan mudah. Tampilan produk evaluasi berbasis aplikasi Gimkit dirancang dengan mengutamakan kesederhanaan, kejelasan, dan daya tarik visual, yang membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Tampilan soal aplikasi Gimkit

Yang pertama, pada aplikasi gimkit terdapat kolom yang berguna untuk memasukkan pertanyaan yang sesuai dengan materi Mukjizat kelas VIII. Pada tampilan tersebut terdapat pilihan ganda yang dimana soalnya memuat materi tersebut.



Gambar 2. Tampilan pilihan permainan

Kedua, pada aplikasi gimkit terdapat beberapa pilihan permainan yang dapat digunakan. Jika peserta akan masuk diharuskan untuk memasukkan code terlebih dahulu, kemudian permainan pun bisa dimulai apabila peserta sudah memasuki room permainan.



Gambar 3. Tampilan room peserta

Ketiga, terdapat tampilan room peserta pada aplikasi gimkit. Pada permainan ini peneliti membagi 7 kelompok yang terdiri 4 peserta dimainkan secara bergantian.



Gambar 4. Tampilan soal pada aplikasi Gimkit

Keempat, terdapat tampilan soal pada alat aplikasi gimkit. Jika menjawab soal maka akan dapat 10 bola salju yang dimana itu digunakan untuk mematikan lawan pemain. Jika nyawa nya habis maka peserta didik dapat menjawab soal kembali selama proses waktu yang di tentukan.



Gambar 5. Tampilan pemenang

Kelima, aplikasi gimkit terdapat tampilan pemenang. Pada tahap akhir terdapat skor pemain yang paling tinggi dengan menjawab soal yang terbanyak pada saat proses berlangsung.

3. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti membuat sebuah produk dengan bantuan aplikasi Gimkit, sebuah produk yang berfungsi sebagai asesmen formatif. Aplikasi ini nantinya akan digunakan sebagai penilaian pembelajaran pada materi Mukjizat.

a. Validasi Materi

Hasil data uji validasi materi adalah dari dosen Ahli Materi. Lembar validasi berupa angket digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Penilaian berdasarkan aspek materi, dihasilkan alat evaluasi sebagai asesmen dengan bantuan aplikasi gimkit yang sesuai dengan rancangan modul ajar. Berdasarkan informasi yang diperoleh, presentase diperoleh sebesar 85% tergolong dalam kategori "layak untuk diujicobakan", maka dapat diasumsikan bahwa asesmen berbantu aplikasi gimkit yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan aspek materi.

b. Validasi Media

Hasil data uji media didapat dari satu orang adalah dosen IAIN Palangka Raya. Penilaian pada aspek media yang diperoleh menghasilkan asesmen formatif dengan bantuan aplikasi gimkit. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen validasi media.

Alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit tervalidasi dengan skor 90%, termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hasilnya, asesmen berbantu aplikasi gimkit yang dikembangkan peneliti layak digunakan dan sudah teruji kevalidannya.

4. Disseminate (Penyebarluasan)

Uji coba penggunaan media asesmen berbasis Gimkit dilakukan di MTs Darul Amin Kota Palangkaraya. Setelah media asesmen dinyatakan layak, tahap akhir dari penelitian ini adalah penyebarluasan dan uji keefektifan. Peneliti mengevaluasi efektivitas serta partisipasi peserta didik melalui hasil penggerjaan soal yang diberikan. Dalam uji ini, terdapat 15 soal pilihan ganda yang disusun dalam aplikasi Gimkit. Tampilan yang menarik dari aplikasi ini disukai oleh 28 peserta didik yang mengikuti penelitian. Tingkat efektivitas alat evaluasi berbasis Gimkit diukur berdasarkan hasil tes belajar siswa kelas VIII di MTs Darul Amin. Media ini diterapkan selama dua minggu dalam kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun tugas mandiri. Siswa diberikan akses untuk menggunakan Gimkit, dan selama implementasinya, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi serta keterlibatan dalam diskusi kelas meningkat secara signifikan. Data kuantitatif dari hasil asesmen menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 70 menjadi 85. Selain itu, hasil angket yang disebarluaskan menunjukkan bahwa 90% siswa merasa terbantu dalam memahami materi tentang mukjizat dengan menggunakan Gimkit. Uji efektivitas menunjukkan bahwa 96% peserta didik berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sehingga asesmen berbasis aplikasi Gimkit dinyatakan “sangat efektif.”

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai alat asesmen formatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya pada materi mukjizat, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa di MTs Darul Amin. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran ketika menggunakan Gimkit, dengan peningkatan partisipasi dari 40% menjadi 90% dan rata-rata nilai kuis yang meningkat dari 70 menjadi 85. Umpan balik positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa Gimkit tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran yang menantang, terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

SARAN

Sekolah lain sebaiknya menerapkan platform gamifikasi seperti Gimkit dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Guru perlu pelatihan mengenai penggunaan teknologi pendidikan agar dapat memanfaatkan Gimkit secara efektif. Konten dalam Gimkit harus diperluas untuk mencakup lebih banyak materi dan topik yang relevan. Lakukan evaluasi berkala dan kumpulkan umpan balik dari siswa untuk memperbaiki metode pengajaran. Selain itu, disarankan untuk melakukan

penelitian lebih lanjut tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan di konteks yang berbeda untuk mendapatkan wawasan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. R., & Haolani, A. (2021). Kajian Teoritis Penerapan Self-Assessment Sebagai Alternatif Asesmen Formatif Di Masa Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2307>
- Altika, W., Indryani, & Hasni, U. (2023). Perkembangan dan Pembelajaran Anak Usia Dini di TK IT Al-Azka Kota Jambi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 13501–13513.
- Christin Nur Aini¹ , Ratna Nur Rahayu² , Risca Nur Maulita³, R. V. K. (2024). Cendikia pendidikan. *IMPLEMENTASI GIMKIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 TUBAN* Christin, 4(4), 50–54.
- Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 68–85.
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Ian Brillian, Sri Budyartati, E. N. A. Y. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai gamefikasi Terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 37–42. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Isnawati, A. U. (2021). *Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021*. IAIN Ponorogo.
- Jenita, J., Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13121–13129.
- Khairunnisa Destiana, Masnipal Marhun, & Nurul Afrianti. (2023). Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan "Metode Cahaya Indonesia (Fun Calistung)". *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 81–86. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i2.3010>
- Rahmawati, S., Tarsono, T., & Nugraha, M. S. (2024). Peran Guru PAI dalam Pengembangan Alat Evaluasi yang Mendukung Proses Pembelajaran yang Berkualitas. *Islamika*, 6(1), 318–325. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4338>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Said, S. (2023). Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Srimulyani. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*,

1(1), 30.

Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Partisipasi Siswa. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.