
Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Novrita Mulya Rosa¹, Ahmad Suryadi², Robiatul Adawiyah³

Pendidikan Matematika, FMIPA, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia¹

Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia²

Pendidikan Ekonomi, FIPPS, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia³

✉ Email Korespodensi: muly4ros4@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 30-05-2025

Disetujui 31-05-2025

Diterbitkan 02-06-2025

Katakunci:

*Gimkit,
Media Evaluasi,
Pembelajaran*

ABSTRAK

Minat belajar peserta didik sangat mempengaruhi capaian akademik. Salah satu penyebab rendahnya minat belajar adalah proses pembelajaran dan evaluasi yang monoton. Asesmen sering dianggap menegangkan oleh siswa. Menghadapi era digital, guru dituntut untuk menyesuaikan metode pembelajaran, termasuk asesmen, dengan kebutuhan zaman. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti gamifikasi, menjadi solusi inovatif untuk membuat evaluasi lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakter peserta didik masa kini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bermitra dengan guru-guru SMP Islam Al Ihsan Pesanggrahan, Jakarta Selatan, yang mengalami kendala dalam pemanfaatan media evaluasi digital. Guru masih minim pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan platform berbasis gamifikasi seperti Gimkit. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah memberikan sosialisasi pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan dilakukan secara daring melalui Zoom dan mencakup tiga tahapan: persiapan (survei kebutuhan mitra, perizinan, penyusunan materi), pelaksanaan (sosialisasi penggunaan Gimkit), dan evaluasi (mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru). Target dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Gimkit. Luaran yang diharapkan berupa artikel ilmiah sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Rosa, N. M., Suryadi, A., & Adawiyah, R. . (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(3), 235-241. <https://doi.org/10.63822/vfr7ew82>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh pendidik abad ke-21 adalah literasi digital. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa masih terjadi kesenjangan literasi digital di kalangan guru, khususnya guru sekolah dasar (SD), yang menyebabkan kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Pratama & Firmansyah, 2022; Purwanto, 2020). Guru yang memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi cenderung tetap menggunakan metode konvensional, termasuk dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang seharusnya dapat dilakukan secara lebih interaktif dengan bantuan media digital.

Seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik generasi digital native, metode evaluasi yang menarik dan menyenangkan menjadi kebutuhan mendesak dalam kegiatan pembelajaran (Mustofa & Munadi, 2020; Setiawan, 2021). Salah satu pendekatan yang kini berkembang adalah *game-based learning*, yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa (Garris et al., 2002; Hamari et al., 2016). Meski demikian, pemanfaatan *game-based learning* dalam bentuk aplikasi seperti *Gimkit* masih sangat minim dilakukan oleh guru SD di berbagai daerah, baik karena keterbatasan pengetahuan maupun akses terhadap pelatihan yang memadai (Syamsuddin et al., 2023).

Gimkit adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat evaluasi interaktif dengan sistem poin, kompetisi, dan umpan balik instan. Dibandingkan dengan media sejenis seperti Kahoot atau Quizizz, *Gimkit* memiliki fitur lebih kompleks yang memicu keterlibatan siswa secara aktif (Fithriyah & Fitria, 2022). Namun, guru sebagai pengguna utama sering kali belum mengenal platform ini atau belum mendapatkan pelatihan yang tepat untuk mengintegrasikannya ke dalam evaluasi pembelajaran mereka (Hasibuan et al., 2023). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan *Gimkit*, serta membantu guru mendesain evaluasi pembelajaran berbasis digital interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

Permasalahan utama yang dihadapi mitra, yakni kelompok guru SD di wilayah mitra kegiatan, meliputi: (1) guru belum familiar dengan aplikasi *Gimkit* dan manfaatnya sebagai media evaluasi, (2) kurangnya media evaluasi yang mampu menarik minat siswa untuk belajar secara aktif, dan (3) terbatasnya kegiatan pelatihan atau sosialisasi terkait pemanfaatan media digital interaktif di lingkungan sekolah (Yuliana & Marzuki, 2021). Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan intervensi berupa pelatihan dan pendampingan intensif agar guru tidak hanya mengenal tetapi juga mampu secara mandiri menggunakan *Gimkit* dalam proses evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

METODE PELAKSANAAN

Sesuai dengan uraian permasalahan mitra yang telah dikemukakan, metode kegiatan yang dilaksanakan dalam program pengabdian ini guna menyelesaikan permasalahan mitra. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara online menggunakan aplikasi zoom. Tim dan peserta berinteraksi melalui aplikasi zoom. Peserta dapat menggunakan laptop ataupun smartphone mereka untuk mengikuti kegiatan. Peserta kegiatan adalah guru pada SMP Islam Al-Ihsan Pesanggrahan Jakarta Selatan. Kegiatan ini

diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan peserta tentang pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam Pembelajaran. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan dan Persiapan Tim Abdimas melakukan survei ke wilayah mitra yaitu SMP Islam Al-Ihsan. Pada kegiatan ini, tim melakukan pertemuan dengan Kepala Sekolah dan perwakilan guru. Pada pertemuan ini dilakukan diskusi identifikasi permasalahan mitra dan kebutuhan mitra terkait dengan pemahaman mengenai media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Persiapan Internal tim juga dilakukan untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual dan operasional.
- 2) Pelaksanaan Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sosialisasi dan diskusi memaparkan pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Selama pemaparan materi akan diselingi oleh diskusi atau tanya jawab dengan peserta. Tim memberikan contoh konkrit penggunaan gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran.
- 3) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon mitra terhadap kegiatan pelatihan. Evaluasi juga dilakukan untuk mengetahui efektifitas kegiatan Pengabdian Masyarakat bagi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan mitra dalam memanfaatkan gimkit.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi zoom. Peserta kegiatan terdiri dari 16 orang guru SMP Islam Al - Ihsan, Pesanggrahan, Jakarta Selatan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu. Peserta sangat antusias dan bersemangat mengikuti pelatihan. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan secara daring.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Peserta antusias mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan dari awal hingga akhir. Diskusi berlangsung menarik karena terjadi interaksi dua arah antara pemateri dan peserta. Peserta menunjukkan minat terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital atau teknologi informasi dan merasa perlu untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkannya dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara awal pada saat survei ke mitra tergambar bahwa di era digital saat ini dibutuhkan pemahaman dan penguasaan perangkat – perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi oleh para guru di SMP Islam Al – Ihsan.

Kegiatan Abdimas ini merupakan bagian dari tri dharma Perguruan Tinggi Universitas Indraprasta PGRI. Kegiatan ABDIMAS ini dikemas dalam bentuk kegiatan sosialisai pemanfaatan Gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru-guru SMP Islam Al – Ihsan Pesanggrahan Jakarta Selatan.. Beberapa sub tema kegiatan yang disampaikan dalam kegiatan ABDIMAS ini antara lain memberikan wawasan gamifikasi dalam pembelajaran yang merupakan kompetensi yang harus dikuasai guru masa kini. Pemaparan dilanjutkan dengan penerapan teknologi informasi dalam asesmen pembelajaran, deskripsi gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kegiatan ini diawali dengan memberikan wawasan gamifiksasi dalam pembelajaran. Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan desain game dalam konteks non-game. Desain ini digunakan untuk mengeksplor berbagai ide manusia untuk mendesain suatu interaksi dalam berbagai bidang tertentu (Deterding et al., 2011). Peserta diperkenalkan dengan konsep dasar gim edukasi, termasuk definisi, karakteristik, dan manfaatnya dalam pembelajaran. Teknik Pembuatan Gim Edukasi: Peserta diberikan penjelasan tentang teknik pembuatan gim edukasi yang efektif, termasuk pemilihan platform, desain permainan, dan integrasi dengan materi pelajaran. Di era digital, guru dapat melakukan penilaian dengan cara yang lebih modern, yaitu menggunakan teknologi sebagai alat penilaian. Integrasi teknologi dalam asesmen, menggunakan platform digital dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif. Asesmen berbasis teknologi juga dapat memberikan *feedback* yang lebih cepat dan lebih akurat, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam asesmen dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Salah satu platform digital yang dapat digunakan sebagai media asesmen pembelajaran dengan mode game online adalah gimkit.com (Manurung et al., 2023). Gimkit adalah platform pembelajaran online yang menggunakan format permainan untuk membantu peserta didik dalam mengulang materi pelajaran secara individu maupun berkelompok. Platform tersebut dapat digunakan untuk pengerjaan berbagai soal secara daring dengan tampilan seperti game online. Platform digital bisa diakses menggunakan smartphone, tablet, atau laptop. Selain itu, pemanfaatan platform Gimkit juga memudahkan guru melakukan penilaian dan pengurangan penggunaan kertas dalam pembelajaran.

Gimkit berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai asesmen pembelajaran yang mudah digunakan. 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. 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).



Gambar 2. *Login Permainan Gimkit*

Untuk membuat kuis, langkah pertama yang dilakukan adalah memilih New Kit, memberikan judul kuis dan bahasa, serta memilih Add question untuk menambahkan pertanyaan. Langkah kedua pendidik memilih jenis permainan serta menjelaskan aturan permainan yang akan diterapkan dalam kegiatan asesmen. Dalam gimkit terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk permainan game yang interaktif di antaranya Asesmen Pilihan Ganda, *Asesmen Essay*, *Trust No One* (seperti detektif), *Human Vs Zombies*, *Floor Is Lava*, *Snowball*, *Fishtopia Capture*, *The Flag* (seperti permainan benteng) *Farmchain*, dan *Tag Domination*. Langkah ketiga kode join game dibagikan kepada peserta dengan ditampilkan melalui layar LCD Proyektor, hal ini dilakukan agar kode join dapat dilihat oleh seluruh peserta didik di kelas. Serta tak lupa untuk memberikan intruksi cara memainkan permainan tersebut.



Gambar 3. *Contoh Permainan dan kode join yang terdapat dalam Gimkit*

Pada Gimkit selain terdapat peringkat dalam permainan juga terdapat daftar penilaian yang terekam secara otomatis dalam platform tersebut. Sehingga pada tahap refleksi pendidik dapat memberikan umpan balik yang lebih efektif dan efisien, serta mampu melihat peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran maupun yang membutuhkan bantuan dalam pemahaman. Dengan pengenalan media pembelajaran Gimkit ini diharapkan pembelajaran dan evaluasinya lebih menarik dan inovatif sehingga peserta didik tidak merasa jenuh.

Selama kegiatan pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game online ini peserta tampak mengikutinya dengan antusias. Peserta memasuki website gimkit dengan mengikuti beberapa permainan yang sudah dibuat oleh pemateri dan peserta yang lain. Peserta juga mencoba membuat sendiri kuis dengan menggunakan akun masing-masing. Beberapa peserta mengujicobakan kuis yang dibuatnya kepada peserta yang lain.

Kegiatan ini berhasil menarik partisipasi yang aktif dari para guru. Dengan total 16 peserta yang hadir, kegiatan ini menjadi wadah yang efektif untuk berbagi pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Melalui diskusi dan praktik langsung, peserta mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep dan manfaat dari media pembelajaran berbasis gamifikasi khususnya menggunakan Gimkit. Salah satu hasil yang signifikan dari kegiatan ini adalah kemampuan peserta dalam merancang dan membuat asesmen pembelajaran menggunakan gimkit. Selain memberikan manfaat bagi para guru, kegiatan ini juga berpotensi untuk memberikan dampak positif bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran gimkit, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Mereka dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Tantangan yang timbul dalam implementasi media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam hal ini gimkit adalah ketersediaan sumber daya, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, yang diperlukan untuk pembuatan dan penggunaan Gimkit. Tantangan berikutnya adalah jika gimkit ini diaplikasikan kepada peserta didik maka diduga bahwa orientasi mereka lebih terfokus untuk memenangkan permainan dibandingkan memahami konsep/materi pelajaran. Untuk itu peran guru diperlukan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai sebagaimana mestinya.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Islam Al-Ihsan telah memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Komitmen yang kuat diperlukan dari semua pihak terkait, termasuk pihak sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas pendidikan. Dukungan lanjutan berupa pelatihan, sumber daya, dan kebijakan yang mendukung sangat diperlukan untuk memastikan keberlanjutan dari kegiatan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat diperoleh simpulan kegiatan ini Meningkatkan kesadaran dan motivasi guru untuk memiliki kemampuan literasi digital menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan ini juga meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SMP Islam Al-Ihsan Pesanggrahan Jakarta Selatan dalam memanfaatkan Gimkit sebagai asesmen pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diharapkan dapat berkelanjutan agar dapat memperkenalkan dan memberi pelatihan dan pendampingan lebih mendetail tentang pemanfaatan gimkit sebagai media evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya acara satu kali namun merupakan langkah awal dalam perjalanan panjang menuju transformasi pendidikan yang lebih inklusif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan zaman.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan seluruh civitas akademika SMP Islam Al-Ihsan Pesanggrahan, Jakarta Selatan yang telah memberikan dukungan dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada [nama institusi/universitas Anda] yang telah memfasilitasi kegiatan ini melalui program pengabdian kepada masyarakat tahun [tahun kegiatan]. Tidak lupa, apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah bekerja dengan penuh dedikasi. Semoga kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan guru dalam menggunakan media evaluasi berbasis teknologi di lingkungan SMP Islam Al-Ihsan.

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, 12*, 1–79.
- Fithriyah, F., & Fitria, A. (2022). Implementasi Media Gimkit dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar, 5*(1), 35–45.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming, 33*(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior, 54*, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hasibuan, R., Sari, M., & Putri, L. (2023). Pelatihan Penggunaan Gimkit sebagai Media Evaluasi Digital Interaktif bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi, 3*(2), 22–30.
- Manurung, J., Sihotang, A., Sibarani, H., & Ram, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Bagi Pengajar Dan Pemuda Pemudi Pada Pembelajaran di HKBP Simalingkar Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli, 1*(2), 85–89.
- Mustofa, M., & Munadi, S. (2020). Evaluasi Pembelajaran Abad 21: Inovasi dan Tantangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 9*(1), 66–75.
- Pratama, G. S., & Firmansyah, R. (2022). Literasi Digital Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Digital, 4*(1), 20–29.
- Purwanto, A., et al. (2020). Studi Eksplorasi Pemanfaatan Teknologi oleh Guru Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran, 13*(2), 162–175. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran, 13*(2), 162–175.
- 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.
- Setiawan, A. (2021). Peran Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 8*(3), 195–204.
- Syamsuddin, R., Salim, A., & Liana, N. (2023). Analisis Keterbatasan Akses Media Interaktif pada Guru Sekolah Dasar di Daerah Perbatasan. *Jurnal Abdimas Digital, 2*(1), 12–19.
- Yuliana, I., & Marzuki, I. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Dedikasi Masyarakat, 6*(1), 41–48.