

Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran *GIMKIT* di Sekolah Dasar 149 Tokinjong

Sri Jingga Anggriani Putri¹, Syaharani², Mirna³
^{1,2,3}Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan
*e-mail: mirnainna37@gmail.com³



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit di SD 149 Tokinjong bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, pendampingan, dan evaluasi melalui kuesioner. Pelatihan ini memberikan wawasan kepada guru mengenai pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, peserta pelatihan juga mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat dan mengelola kuis interaktif berbasis Gimkit. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan waktu dalam sesi praktik, antusiasme peserta menjadi faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam penerapan teknologi digital yang lebih luas dalam proses pembelajaran di SD 149 Tokinjong.

Kata Kunci: Digitalisasi pendidikan, gimkit, keterlibatan siswa, media pembelajaran, pelatihan guru

Abstract

The Training and Assistance in the Use of Gimkit Learning Media at SD 149 Tokinjong aims to enhance teachers' skills in utilizing digital technology in education. The methods used include training, mentoring, and evaluation through questionnaires. This training provides teachers with insights into using Gimkit as an interactive learning tool that can increase student engagement. The results indicate that Gimkit enhances students' learning motivation and helps teachers deliver lessons more effectively. Additionally, participants gained hands-on experience in creating and managing interactive quizzes using Gimkit. Although challenges such as time constraints were encountered during practice sessions, participants' enthusiasm was a key factor in the success of this activity. This training is expected to serve as an initial step towards broader digital technology implementation in the learning process at SD 149 Tokinjong.

Keywords: Digitalization of education, gimkit, learning media, student engagement, teacher training

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik akan mendapatkan hasil yang maksimal, mampu untuk memegang peranan penting untuk menjamin perkembangan dan keberlanjutan bangsa (Muhardi, 2023). Kunci utama bagi semua kemajuan dan perkembangan ialah pendidikan bermutu, karena melalui pendidikan manusia mampu mengembangkan seluruh potensinya. Namun pada kenyataannya sebagian besar isi pembelajaran masih menggunakan penjelasan yang menyebabkan siswa bosan saat belajar, yaitu kurangnya rangsangan dari penyampaian materi kepada siswa (Izza, 2024). Kanevsky dan Keighley menyatakan bahwa hanya situasi yang tidak membosankan dapat menjadi pengalaman belajar yang sebenarnya. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media sebagai strategi pengajaran yang menarik guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang juga menarik (Irmayanti et al., 2022).

Dalam hal maka perlukanlah sebuah media di dalam pembelajaran karena media merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memberikan sumber berita, maka dari itu guru perlu kreatif dalam menggunakan media untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik sehingga, perlu adanya inovasi,

misalnya saja penggunaan game sebagai pembelajaran atau biasa di sebut dengan *Gamefikasi* dalam pembelajaran (Mahmud et al., 2022). Konsep ini menggabungkan elemen-elemen permainan seperti skor, poin, level, tantangan, hadiah, dan elemen interaktif lainnya ke dalam situasi atau aktivitas yang tidak bersifat permainan secara alami (Muhardi, 2022). Tujuan utama dari *Gamefikasi* adalah menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan, mendidik, atau memotivasi melalui pemanfaatan elemen-elemen permainan (Rohimat, 2024). Elemen-elemen gamefikasi dapat mencakup tantangan, hadiah, papan peringkat, karakter, level, dan sebagainya. Pendekatan ini dapat memberikan dorongan ekstra untuk mencapai tujuan, memperkuat keterlibatan, dan menciptakan pengalaman yang lebih positif dalam berbagai konteks (Jusuf, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam mendukung efektivitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran. Selain mempertimbangkan karakteristik materi, pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan karakteristik peserta didik (Wulandari et al., 2023). Salah satu kendala yang dialami guru dalam proses pembelajaran saat ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa serta kurangnya keterlibatan siswa di dalam pembelajaran (Ilahude et al., 2023). Masalah tersebut dapat terjadi karena berbagai faktor, salah satunya yaitu akibat pemilihan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik siswa (Qomariyah et al., 2022). Dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik di bangku sekolah menengah saat ini yang memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi (Nurjannah et al., 2022), maka pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu solusi untuk diterapkan di dalam kelas (Sa'pang & Purbojo, 2020).

Keterampilan yang dimiliki siswa setelah melakukan sebuah aktivitas pembelajaran. Jika kemampuan dimiliki siswa tersebut sudah benar maka hasil akhir yang di dapat juga maksimal. Pengaruh keberhasilan belajar siswa banyak faktornya, salah satunya yaitu faktor nya ialah pemilihan alat pembelajaran yang sesuai (Hakeu et al., 2023). Dengan membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, guru mampu menambah keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mencakup penggunaan metode pembelajaran yang beragam, seperti diskusi interaktif, proyek kolaboratif, atau penggunaan teknologi (Philosophy et al., 2024).

Gamefikasi juga menjadi populer di dunia digital, termasuk di berbagai aplikasi dan platform bold (Nurjannah et al., 2021). Salah satu yang bisa di gunakan adalah *gimkit*. *Gimkit* adalah platform permainan pembelajaran berani yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Agustina et al., 2024). Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. *Gimkit* memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif. Berdasarkan penjelasan di atas, ketidakaktifan siswa pada saat pembelajaran di kelas mungkin disebabkan oleh penggunaan media yang sudah ketinggalan zaman. Untuk meningkatkan hasil belajar pada saat pembelajaran, harus dilakukan pengembangan dalam proses belajar mengajar dan penggunaan beberapa media untuk menyampaikan materi.

2. METODE

Pelatihan ini dilaksanakan di SDN 149 Tokinjong, pada hari Kamis tanggal 23 Desember 2024 dengan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan, yang dilakukan secara demo atau praktik serta dialog dengan peserta pelatihan. Subjek penelitian ini adalah guru SDN 149 Tokinjong yang berjumlah 9 orang, dengan harapan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *gimkit*. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis platform *gimkit* Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap persiapan

Di tahapan ini peneliti melakukan pemilihan lokasi dan melakukan observasi pada lokasi yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian, serta pengurusan surat izin untuk melaksanakan kegiatan di SDN 149 Tokinjong.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti memperkenalkan aplikasi quizalize sebagai media dalam pembelajaran dan menjelaskan cara pemanfaatannya.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, kegiatan evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan untuk mengetahui hasil yang diperoleh dalam pelatihan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran aplikasi *gimkit* bagi guru dilaksanakan pada pukul 09.00 WITA hingga pukul 11.00 yang diikuti oleh kepala sekolah, dan 9 guru dengan mata pelajaran yang berbeda di sekolah SDN 149 Tokinjong. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 23 Desember 2024 berlokasi di aula sekolah SDN 149 Tokinjong, Kec. Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai.

1. Tahap Persiapan

Melakukan tahap persiapan, peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan pada pelatihan ini. Kegiatan pelaksanaan pelatihan terdiri dari tiga prosedur. Pertama yaitu sambutan dosen pendamping sekaligus memberikan dukungan dan motivasi kepada para peneliti.

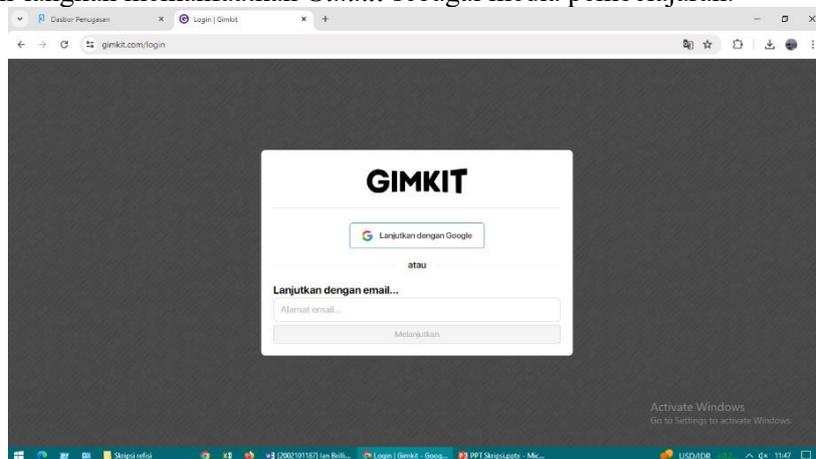


Gambar 1. Sambutan Dosen Pendamping

Persiapan yang dilakukan adalah mempersiapkan materi pelatihan dalam upaya mengembangkan kemampuan dengan digital literasi. Beberapa survei dipersiapkan seperti analisis kebutuhan dan penilaian oleh para peserta tentang pelatihan menggunakan *Gimkit* dalam pembelajaran ini. Hal ini guna mengetahui bagaimana pencapaian keberhasilan dalam media aplikasi *Gimkit* dalam proses belajar mengajar. Memperkenalkan dan praktik langsung secara *synchronous* pada aplikasi ini yang memiliki fitur kolaborasi dan diskusi yang membantu pembelajaran berpusat pada siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Pemaparan materi pengenalan aplikasi *Gimkit*, peneliti menyampaikan prosedur membuat akun guru dan langkah-langkah memanfaatkan *Gimkit* sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Awal Media Pembelajaran *Gimkit*

Pemaparan materi dilanjutkan dengan tanya jawab yang dilakukan bersifat terbuka dengan suasana yang akrab, tanya jawab Ketika praktek mengalami kesulitan. Peserta terlihat sangat antusias dalam mempraktekkan pengetahuan yang dia dapatkan.



Gambar 3. Pendampingan Peserta Pelatihan

Setelah itu, praktek pemanfaatan aplikasi yang dilakukan oleh guru sekaligus membuat soal sebagai pencapaian dalam pembuatan akun yang telah dibuat di aplikasi *Gimkit*.



Gambar 4. Praktek Pemanfaatan Aplikasi *Gimkit*

3. Tahap Evaluasi

Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dengan menyebarkan angket kuesioner, peserta pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan atau pernyataan seputar materi yang telah disampaikan. Peserta diminta pula untuk menyampaikan kritik dan saran terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan kajian dan perbaikan diri bagi pemateri.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan pada akhir pelatihan dan pendampingan media pembelajaran *Gimkit*, adapun hasil yang diperoleh yaitu guru sangat antusias menggunakan media pembelajaran *Gimkit* dalam proses pembelajaran. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh berdasarkan hasil analisis angket yang disebarkan yaitu rata-rata memberikan gambaran umum tingkat kepuasan, sementara persentase memberikan informasi tentang proporsi guru yang berada dalam kategori puas.

- a. Rata-rata yang tinggi menunjukkan tingkat kepuasan yang baik secara keseluruhan.
- b. Persentase kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan respons positif.

Kombinasi kedua metrik ini memberikan pemahaman yang lebih kuat tentang bagaimana guru merespons penggunaan *Gimkit* dalam proses pembelajaran setelah pelatihan dan pendampingan. Jika Anda memiliki data dengan skala atau pertanyaan yang berbeda, prinsip perhitungannya akan serupa, hanya perlu disesuaikan dengan skala dan kategori yang relevan.

Berdasarkan respon dari peserta pelatihan, diperoleh hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Gimkit*, memudahkan guru dalam proses pembelajaran, aplikasi *Gimkit* ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan literasi digital yang kuat dan relevan dengan tuntutan masyarakat digital saat ini dengan kombinasi fitur interaktif dan pendekatan yang mendukung (Rohimat et al., 2023). Dengan *Gimkit*, guru dapat menyajikan konten dalam berbagai format, seperti teks, gambar, video, dan audio. Ini memungkinkan siswa dengan gaya belajar yang berbeda mengakses materi sesuai preferensi mereka (Rohimat, 2024). Hal ini dapat membantu mengembangkan kecakapan literasi dalam konteks pendidikan di abad 21 yakni, literasi membaca dan menulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi digital, literasi budaya dan kewarganegaraan (Pratiwi et al., 2024). Kegiatan ini dimaksudkan untuk menanamkan budaya literasi yang tidak hanya dilakukan oleh peserta didik tetapi para gurupun harus terus mengasah dan mengembangkan potensinya agar menjadi pendidik yang dapat diteladani dan selalu mengikuti perkembangan zaman.

4. KESIMPULAN

Tahap Persiapan: Tahap ini dirancang secara matang dengan mempersiapkan materi pelatihan yang relevan untuk pengembangan kemampuan digital literasi guru. Survei analisis kebutuhan dan penilaian awal disiapkan untuk mengukur pemahaman awal dan mengevaluasi keberhasilan pelatihan. Pengenalan dan praktik langsung *Gimkit* secara sinkronus dengan fitur kolaborasi dan diskusi menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Sambutan dan motivasi dari dosen pendamping juga berperan penting dalam membangun semangat peserta. Tahap Pelaksanaan: Penyampaian materi pengenalan *Gimkit*, prosedur pembuatan akun, dan langkah-langkah pemanfaatan aplikasi dilakukan secara jelas. Sesi tanya jawab yang terbuka dan akrab memfasilitasi pemahaman peserta, terutama saat praktik mengalami kesulitan. Antusiasme guru terlihat jelas saat mereka mempraktikkan pengetahuan baru dan berhasil membuat soal sebagai implementasi akun *Gimkit* yang telah dibuat. Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan pelaksanaan pelatihan. Hasil analisis kuesioner menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, mengindikasikan bahwa pelatihan ini efektif dalam memperkenalkan dan membekali guru dengan keterampilan menggunakan *Gimkit*. Respon peserta juga mengkonfirmasi bahwa *Gimkit* memudahkan proses pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, T. H. et al. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform *Gimkit* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *4*, 1475–1484.
- Hakeu, F. et al. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 154–166.
- Ilahude, N. M. et al. (2023). Faktor Penghambat Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Popayato Kabupaten Pohuwato. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(2), 2294–2303.
- Irmayanti, I. et al. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Microsoft Office 365 Di SD Inpres 3/77 Bulutanah. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(1), 45–49.
- Izza, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, *6*(2), 37–42.
- Jusuf, H. (2020). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, *5*(1), 1–6.
- Mahmud, B. et al. (n.d.). Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini, 93–102.
- Muhardi. (2004). Kontribusi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *MIMBAR: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, *20*(4), 478–492.
- Nurjannah, N. et al. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu* ..., *4*(2), 189–193. Retrieved from <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/2492>

- Nurjannah, N. et al. (2022). Development of Moodle ' s E-Learning as a Media in Mathematical Problem-Solving, *6*(2), 223–234.
- Philosophy, E. et al. (2024). Alacrity : Journal Of Education, *4*(3), 131–139.
- Pratiwi, A. C. et al. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Bagi Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, *3*(1), 72–76.
- Qomariyah, R. S. et al. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di SD Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *1*(2), 178–184.
- Rohimat, S. et al. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, *1*(4), 221–229.
- Rohimat, S. (2024). Utilization Of Gimkit For Online Game Mode Chemistry Formative Assessment. *Co-Catalyst: Journal of Science Education Research and Theories*, *1*(2), 9–14.
- Sa'pang, A. W., & Purbojo, R. (2020). Efikasi diri guru, pemahaman tentang karakter siswa, dan pemahaman tentang keterampilan Abad ke-21 sebagai prediktor gaya mengajar tipe fasilitator. *Jurnal Psikologi Ulayat*, *7*(2), 192–211.
- Wulandari, A. P. et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.