

INOVASI PEMBELAJARAN IPS: PENGEMBANGAN GIMKIT PADA MATERI HINDU BUDHA KELAS VII

Hofi Hannan Ar Rosyid*, Surjani Wonorahardjo

PPG Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: hofihannanar@gmail.com

doi: 10.17977/um084v3i12025p203-210

Kata kunci

Gimkit
asesmen
gamefikasi
kolaborasi
strategi pengajaran

Abstrak

Industri game telah menjadi salah satu sektor yang sangat populer di abad ke-21, dengan pemanfaatan game dalam pendidikan sebagai inovasi yang signifikan. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga menekankan proses pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif. Salah satu platform yang menonjol adalah Gimkit, sebuah game online yang memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam satu server yang sama, menciptakan lingkungan pembelajaran interaktif dan kompetitif. Penggunaan Gimkit didukung oleh model ASSURE, yang mencakup observasi, perencanaan, hingga implementasi dan evaluasi. Penelitian terhadap Gimkit menunjukkan hasil validasi oleh ahli media dan materi dengan persentase 89%, yang menunjukkan bahwa platform ini layak digunakan dalam pendidikan formal. Selain itu, Gimkit memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi secara real-time, memungkinkan guru memantau kemajuan belajar siswa, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan strategi pengajaran. Dengan demikian, Gimkit tidak hanya meningkatkan efisiensi waktu dalam pembelajaran, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa serta pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, pemecahan masalah, dan berpikir kritis.

1. Pendahuluan

Era digital saat ini membuat Teknologi berkembang sangat pesat. Perkembangan ini didasari oleh banyaknya inovasi baru yang muncul dan juga dipengaruhi oleh search engine machine yang memudahkan manusia dalam memperoleh suatu informasi. salah satu yang mengalami pertumbuhan yang saat cepat yaitu industri game. Industri game menjadi salah satu sektor yang mengalami perkembangan yang cukup signifikan saat ini. Industri game sangat populer dikalangan Masyarakat Indonesia. Industri game di Indonesia telah mengalami perkembangan yang pesat dalam beberapa dekade terakhir. Dari era Nintendo di tahun 80-an, hingga smartphone dan esports yang mendunia saat ini, industri game Indonesia terus bertransformasi dan menunjukkan potensi yang luar biasa. Berdasarkan laporan We Are Social tahun 2022 menyebutkan bahwa negara Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game (Katadata, 2022).

Pendidikan pada saat ini banyak memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber atau alat pembelajaran. pendidikan telah mengalami perkembangan yang pesat dalam pemanfaatan teknologi sebagai salah satu alat pembelajaran. Salah satu bentuk teknologi yang telah banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media interaktif yang berbasis game. Game edukasi dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. dengan permainan yang memiliki tantangan dan teka-teki mampu membuat peserta didik menjadi aktif dan kreatif serta bisa

bernalar kritis dalam memecahkan permasalahan. Game edukasi dapat membuat suatu pembelajaran lebih santai sehingga peserta didik dapat mengerjakan senyaman mungkin (Sutopo, 2012). Berdasarkan observasi yang diperoleh peneliti di lingkungan belajar bahwa 90% peserta didik SMP setiap harinya bermain game untuk mengisi waktu luang mereka. Sehingga melalui game edukasi mampu memahami kebutuhan peserta didik dan dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan pada proses pembelajaran.

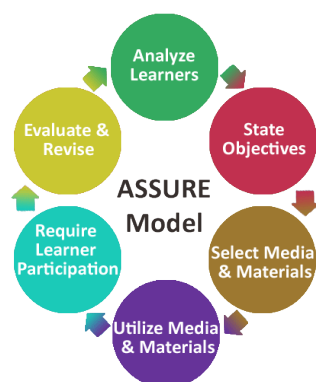
Asesmen adalah bagian penting dalam dunia pendidikan, asesmen merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan dan pengolahan informasi belajar meliputi kebutuhan, perkembangan, maupun hasil pencapaiannya (Rahman et al., 2023). Tujuan asesmen adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman dan efisiensi siswa dalam proses pembelajaran. Asesmen dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menghasilkan angka-angka (Usman, 2020) atau deskripsi untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan aspek tertentu. Asesmen ini dilakukan tidak hanya pada akhir pembelajaran, tetapi juga pada saat proses pembelajaran yang biasanya dilakukan pada masing-masing mata pelajaran.

Selama ini asesmen sering dianggap sebagai proses yang sulit, menakutkan, dan menegangkan (Giri & Putu, 2020). Anggapan tersebut bisa mengakibatkan siswa mengalami kecemasan saat menghadapi proses asesmen atau ujian. (Rudiansyah et al., 2016) Kondisi siswa yang mengalami kecemasan tersebut biasanya terlihat gugup, gelisah, sulit konsentrasi, bahkan ada yang sampai berkeringat dingin dan badan gemetar (Maretta et al., 2018). Padahal, berdasarkan tujuan atau fungsinya, siswa bisa mengikuti asesmen tanpa harus merasa terbebani sehingga menimbulkan perasaan cemas, apalagi kalau asesmen yang diikuti adalah asesmen diagnostik atau asesmen formatif.

Gimkit sebagai salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk asesmen pembelajaran. Platform tersebut dapat digunakan untuk pengerjaan berbagai soal secara daring dengan tampilan seperti game online. Platform digital bisa diakses menggunakan smartphone, tablet, atau laptop (Rahmawati & Solfarina, 2023). Selain itu platform ini juga memudahkan pendidik dalam melakukan asesmen secara otomatis. Penerapan Gimkit pada asesmen yang dilakukan sangat efektif dilihat dari banyaknya siswa yang aktif dalam melakukan pengerjaan soal dan permainan kompetisi tersebut. Hal ini dapat menjadi inovasi dalam pengembangan asesmen yang lebih menarik. Dengan pengembangan media gimkit dalam pembelajaran mampu membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu dalam pengembangan gimkit ini juga yang mampu mendorong peserta didik termotivasi untuk pembelajaran berbasis media teknologi.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and development) penelitian pengembangan merupakan suatu percobaan dalam menerapkan hasil produk yang telah dibuat untuk diterapkan di lingkungan pembelajaran (Quantum, 2016). penelitian pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2021). Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai percobaan. untuk membuat suatu produk pembaharuan yang lebih unggul atau penyempurna dari produk yang telah ada sebelumnya. (Richey & Nelson, 1996), bahwa jenis penelitian pengembangan adalah penelitian yang berorientasi pada pengembangan suatu produk yang proses pengembangannya dideskripsikan secara teliti dan produk yang diperoleh dievaluasi.



Gambar 1. Alur tahapan ASSURE (Sumber: <https://pgsd.binus.ac.id/2021/04/04/model-instruksional-assure>)

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ASSURE yang merupakan akronim dari Analyze, State performance Objectives, Select Methods, Media and Materials, Utilize Material, Require Learner Participation, Evaluate and Revise. Peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang memiliki 6 alur tahapan yaitu :

(1) Analyze Learner Characteristic

Tahap pertama dalam pengembangan model ini yaitu menganalisis karakteristik peserta didik. Peneliti melakukan observasi kepada peserta didik kelas VII, untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan serta dalam gaya belajar peserta didik. Hasil dari analisis dikembangkan dalam media dan materi pembelajaran

(2) State performance Objectives

Tujuan pembelajaran merupakan pengukuran dalam ketercapaian pembelajaran. Tahapan pembuatan sebuah media dan materi harus di perjelas dengan tujuan pembelajaran untuk memenuhi ketercapaian pembelajaran.

(3) Select Methods, Media, And Materials

Pemilihan metode pembelajaran merupakan strategi dari tersampainya materi kepada peserta didik. Kegiatan ini bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dalam pengembangan ini peneliti memilih Gimkit sebagai sarana penyampaian pembelajaran yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Pada pemilihan materi peneliti menyusun materi dengan topik “Kedatangan Hindu Budha di Indonesia” materi yang disusun kemudian dibuat soal dalam asesmen pembelajaran menggunakan Gimkit.

(4) Utilize Media and Materials

Tahapan selanjutnya yakni pemanfaatan media pembelajaran. Pengembang model ASSURE melibatkan semua pihak yang ada di kelas. Komponen-komponen media, materi dan metode yang telah dibuat akan diujicobakan oleh peneliti.

(5) Require Learner Participation

Pada tahap ini melibatkan peserta didik dalam penerapan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peserta didik berpartisipasi penuh dalam memberikan masukan terhadap media Gimkit yang telah dikembangkan. Masukan serta saran yang diberikan peserta didik akan sangat berguna untuk peneliti jadikan sebagai perbaikan media bimbingan karier agar menjadi lebih baik.

(6) Evaluate And Revise

Pada tahapan ini bertujuan untuk memperbaiki dan menilai produk yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat perlu dilakukan perbaikan. produk media Gimkit yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran .

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media ini meliputi teknik observasi, angket dan tes. Sedangkan dalam teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan angket yang diberikan kepada ahli validasi yaitu validator media dan materi. Teknik perhitungan dilakukan dengan menggunakan skala Linier yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori berdasarkan skala linier

Penilaian	Skala Nilai
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Teknik analisis persentase adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari analisis kuesioner Uji coba ahli media Pembelajaran Gimkit untuk menghitung hasil angket menggunakan rumus persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

Analisis hasil validasi oleh validator dan juga peserta didik, dilakukan analisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil perhitungan skor dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 2. Standar kelayakan produk

Rata-Rata Nilai	Klasifikasi	Kesimpulan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0 - 54%	Kurang sekali	Direvisi

Hasil yang diperoleh dari penilaian ahli media dan materi akan diimplementasikan dalam kelas jika produk yang dibuat dikatakan layak dikembangkan.

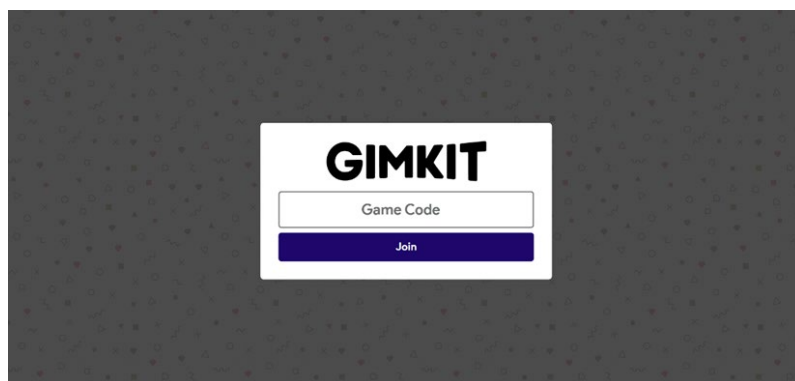
3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian validator terhadap Media pembelajaran Gimkit di atas, maka diperoleh tingkat persentase 89%. Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan kualifikasi, maka

Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak dan tidak perlu direvisi. Penerapan gimkit sebagai asesmen pada mata Pelajaran IPS materi Hindu budha sangat efektif dan memberikan respon yang positif dari peserta didik. penggunaan yang efisien dengan menggunakan game Snowball yang ada dalam Gimkit memudahkan peserta didik mengumpulkan point dan menjawab soal dari permainan..

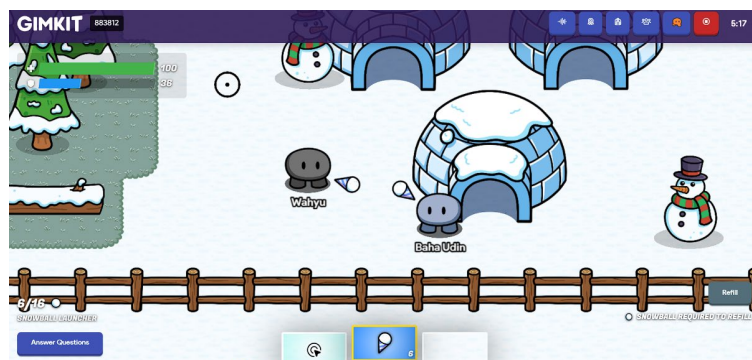
Pengembangan Gimkit sebagai media dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna. Penggunaan Teknologi memberikan dampak yang sangat positif dalam pembelajaran. dalam pengembangan Gimkit juga memberikan efisiensi dalam proses asesmen pembelajaran. selain itu teknologi juga memberikan Solusi bagi permasalahan dalam Pendidikan (Haryanto, 2023). Penggunaan game bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan user pada perangkat lunak (Zichermann, 2011).

Penggunaan media online berbasis game memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam asesmen pembelajaran. Siswa memiliki peran aktif dalam pelaksanaan untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna (Chasanah, 2016). Game edukasi yang dikembangkan Bernama GIMKIT dengan mode permainan Snowball. Dalam implementasi Gimkit pada materi Hindu Budha di Indonesia mampu memberikan dorongan motivasi dan semangat peserta didik dalam melaksanakan penilaian pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan awal permainan

Tampilan awal permainan di *website* Gimkit.com siswa diarahkan untuk memasukan kode permainan yang telah dibuat oleh pendidik sebelumnya. Akses yang mudah tanpa perlu membuat akun bagi user baru membuat efisiensi waktu dalam permainan ini.



Gambar 3. Gameplay

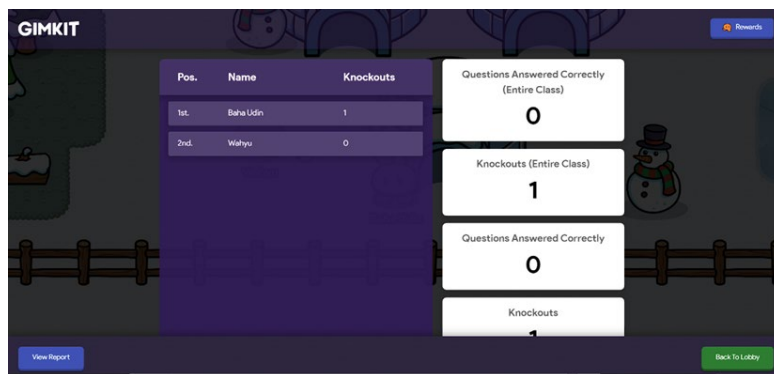
Siswa yang telah masuk dalam permainan akan memiliki avatar (Karakter) yang bisa digerakan sesuai aturan permainan. Siswa memiliki bola salju untuk menyerang pemain lain keterlibatan siswa dalam aktivitas game ini dapat dilihat oleh pendidik. Selain menyerang siswa

dapat membangun benteng pertahanan dengan bola salju yang diperoleh. Benteng yang dibuat memiliki daya tahan tertentu dan dapat hancur.



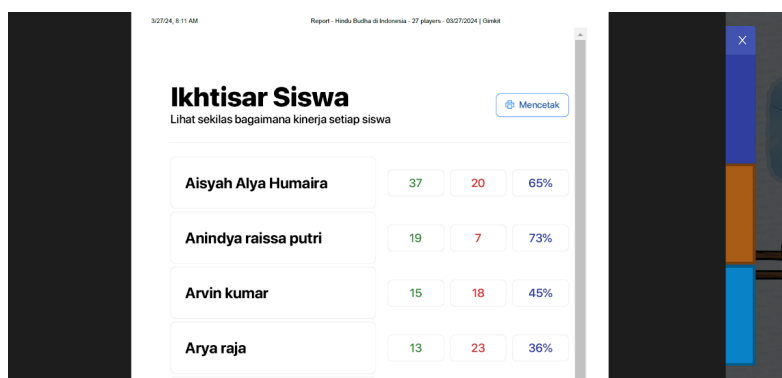
Gambar 4. Proses asesmen pembelajaran

Selama permainan berlangsung siswa harus mengumpulkan bola salju, bola salju didapat dari menjawab pertanyaan yang telah dibuat oleh pendidik. Setiap jawaban benar maka siswa akan mendapatkan 2 buah bola salju setiap jawaban salah tidak mendapat bola salju.



Gambar 5. Perolehan nilai menyerang musuh

Hasil dari game akhir akan ada 2 perolehan nilai yaitu perolehan nilai dari menyerang musuh dan perolehan nilai dari menjawab soal assessment.



Gambar 6. Perolehan dari menjawab soal

Aktivitas siswa dalam permainan dapat dilihat oleh pendidik seluruhnya angka hijau adalah jawaban siswa menjawab soal benar sedangkan merah adalah jawaban siswa salah. Efektifitas dalam Penilaian ini membuat pendidik dengan mudah memberikan evaluasi kepada siswa dan pengayaan materi yang belum di pahami. Melibatkan siswa secara penuh dalam menentukan strategi permainan dan menjawab soal menjadi kunci keberhasilan dari gimkit ini.

Selain itu, dari hasil observasi yang telah diperoleh Gimkit mampu memberikan efektifitas dalam penggunaan asesmen serta membuat pembelajaran lebih aktif.

Penggunaan Gimkit sebagai media asesmen pembelajaran dinilai sesuai untuk diterapkan. Penggunaan yang mudah serta hasil evaluasi yang dapat diperoleh secara cepat memberikan kemudahan bagi pendidik. Selain itu, pelibatan siswa dalam permainan membuat suasana pembelajaran lebih aktif. Dalam hal ini pendidik mampu melaksanakan Pengajaran yang efektif bagi siswa serta menambah penguasaan kompetensi dengan pengembangan Teknologi dan media yang telah dirancang (Smaldino, 2014).

4. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Gimkit dalam pembelajaran, khususnya pada asesmen mata pelajaran Hindu Budha, memiliki dampak yang sangat positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penggunaan Gimkit membantu mempermudah guru dalam memberikan penilaian langsung setelah siswa menyelesaikan soal, memungkinkan evaluasi cepat dan efisien terhadap kesulitan yang dihadapi siswa. Guru tidak hanya dapat mengidentifikasi hasil pekerjaan siswa secara real-time, tetapi juga memberikan umpan balik yang lebih terarah dan mendukung peningkatan proses belajar siswa secara individu. Penelitian ini mengindikasikan bahwa platform Gimkit dapat diadaptasi dan dikembangkan lebih luas untuk berbagai mata pelajaran lain, tidak terbatas pada satu bidang saja. Platform ini menawarkan fleksibilitas yang besar bagi guru untuk memilih dan menyesuaikan berbagai jenis permainan sesuai dengan kebutuhan pengajaran, seperti Snowball dan lainnya, yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya inovasi dalam pengembangan platform digital lainnya yang mendukung pembelajaran berbasis game. Pengembangan alternatif-alternatif platform penilaian yang kreatif, mendidik, dan menarik sangat penting dalam mendukung proses asesmen yang tidak hanya terfokus pada pengukuran prestasi, tetapi juga sebagai sarana yang menyenangkan, interaktif, dan mendukung pengembangan keterampilan siswa di era digital ini. Dengan demikian, kolaborasi antara pendidik, pengembang teknologi, dan lembaga pendidikan sangat diperlukan untuk terus menciptakan inovasi yang relevan dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang.

Daftar Rujukan

- Chasanah, D. M. (2016). *Analisis ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK di SDN Dubin V Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal* (Thesis, Universitas Negeri Semarang).
- Gay, L. R., Mills, E., & Airasian, P. (2012). *Educational research: Competencies for analysis and applications*. New York: Library of Congress Cataloging.
- Haryanto. (2015). *Pengantar teknologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ireel, A. M., Elita, Y., & Mishbahuddin, A. (2018). Efektivitas layanan konseling kelompok teknik restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecemasan menghadapi ujian siswa SMP di Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*, 1(2), 1-10.
- Jumlah gamers Indonesia terbanyak ketiga di dunia. (2022, February 16). Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-duni>
- Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen pembelajaran sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39-48.
- Nasution. (1996). *Metode penelitian naturalistik kualitatif*. Bandung: Tarsito.

- Putra, G. P. A. S. (2020). Mereduksi kecemasan dengan teknik desensitisasi sistematis. *Widyadari*, 21(1), 379-393.
- Rahmawati, S. (2023). Workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4).
- Richey, R., & Nelson. (1996). *Developmental research*. In Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 121-139). New York: McMillan Publishing Company.
- Rudiansyah, A., & Yunus, M. (2016). Upaya guru dalam mengatasi kecemasan siswa dalam menghadapi tes (pencapaian hasil belajar) siswa di SMP Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(1).
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology and media for learning: Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Usman, D. P. (2020). Penerapan prinsip-prinsip evaluasi dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 227-236.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.