

**PENGUNAAN GIMKIT SEBAGAI ALAT EVALUASI INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS V
UPT SPF SDN PARANG TAMBUNG 1 MAKASSAR**

Nurtisa Amelia
PGSD PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Makassar
nurtisahh172@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase learning interest in class V students of UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar through the use of Gimkit as an interactive evaluation tool. The research method used is Classroom Action Research (PTK) with two cycles, which involves planning, implementation, observation, and reflection. Each cycle consists of four meetings with a focus on using Gimkits to measure students' interest and engagement in the learning process. The results showed that the use of Gimkit significantly increased students' interest in learning and learning evaluation results, characterized by their high enthusiasm and involvement when using Gimkit as an evaluation tool. In the first cycle, the average interest of students was 65% to 85% at the end of the second cycle. The average score of learning evaluation results also increased from 70 to 85. Based on these results, it can be concluded that the use of Gimkit as an interactive evaluation tool is effective in increasing learning interest in class V students.

Keywords: *Learning Outcomes, Gimkits, Interactive Evaluation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar melalui penggunaan *Gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari empat pertemuan dengan fokus pada penggunaan *Gimkit* untuk mengukur minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik dan hasil evaluasi pembelajaran, ditandai dengan tingginya antusiasme dan keterlibatan mereka saat menggunakan *Gimkit* sebagai alat evaluasi. Pada siklus ke-I, rata-rata minat peserta didik 65% menjadi 85% pada akhir siklus ke-II. Nilai rata-rata hasil evaluasi pembelajarann juga meningkat dari 70 menjadi 85. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar pada peserta didik kelas V.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Gimkit, Evaluasi Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, 3 akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat. Dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Rahman et al., 2022).

Pembelajaran merupakan aktivitas dan proses yang sistematis dan sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: pendidik/pengajar, kurikulum, peserta didik, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas dan administrasi. Masingmasing komponen tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan sehingga diharapkan melaluinya peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar secara baik dan tentunya diharapkan pula hasil belajarnya berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan

dapat tercapai pula (Ananda et al., 2023).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 39 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidik adalah tenaga professional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi.

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik adalah kemampuan mengadakan evaluasi, baik dalam proses pembelajaran maupun penilaian hasil belajar. Kemampuan melaksanakan evaluasi pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang mesti dikuasai oleh seorang pendidik maupun calon pendidik sebagai salah satu kompetensi profesionalnya. Kemampuan melaksanakan evaluasi pembelajaran merupakan satu kompetensi profesional seorang pendidik (Asrul et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di UPT SPF SDN Parang Tambunng 1 Makassar khususnya di kelas V SD, ditemukan fakta bahwa masih

rendahnya minat dan hasil evaluasi peserta didik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan biasanya hanya menggunakan video pembelajaran atau metode yang masih monoton, memberikan evaluasi pembelajaran dengan monoton sehingga peserta didik menjadi bosan dalam mengerjakan evaluasinya, menyebabkan peserta didik mengerjakan evaluasi dengan asal-asalan sehingga minat dan hasil evaluasi menjadi rendah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat dan hasil evaluasi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memilih alat evaluasi interaktif yaitu *Gimkit* sebagai alternatif yang digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil evaluasi peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game interaktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran dapat membantu guru dalam menarik minat dan perhatian peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi berupa kuis (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur sejauh mana tujuan sudah tercapai. Dengan makna demikian maka anak

panah berasal dari evaluasi menuju ke tujuan. Di lain sisi, jika dilihat dari Langkah, dalam Menyusun alat evaluasi ia mengacu pada tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan pengertian tersebut, alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Teknik evaluator dalam keadaan tersebut dikenal dengan Teknik evaluasi yang dibagi menjadi dua, yaitu teknik nontes dan teknik tes.

Minat belajar adalah merasakan dan tertarik pada sesuatu dan kegiatan belajar tanpa disuruh (Ricardo & Meilani, 2017). Minat belajar, yaitu suatu sikap ketaatan dalam pelaksanaan pembelajaran, dan dalam perencanaan rencana studi dan atas prakarsa sendiri, untuk giat belajar dalam usaha (Andriani & Rasto, 2019). Menurut Imami (2015), indikator minat belajar yaitu memiliki perasaan senang, memiliki perhatian lebih dan khusus, memiliki ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, dan memiliki sikap disiplin dalam belajar. Indikator minat belajar menurut Sholehah et al., (2018) adalah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik dengan menggunakan alat evaluasi interaktif sebagai Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Penggunaan *Gimkit* diharapkan mampu memberikan proses evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 12 laki-laki dan 14 perempuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, penggunaan *Gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan diterapkan pada mata Pelajaran IPAS materi rantai

makanan pada kelas V di UPT SPF SDN Parang Tambung 1 Makassar. Evaluasi menggunakan *Gimkit* berupa soal-soal kuis tentang rantai makanan dan dikerjakan sambil bermain, hal tersebut berhasil menarik minat peserta didik untuk melakukan evaluasi dengan menyenangkan. Berikut ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian menggunakan *Gimkit* yang telah dilakukan.

Penggunaan *Gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif sangat mudah diaplikasikan karena memiliki banyak fitur yang mempermudah guru dalam membuat evaluasi pembelajaran. Hal ini memberikan proses evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik karena banyak jenis game yang bisa dimainkan oleh peserta didik.

Gimkit merupakan web atau alat evaluasi interaktif dimana web ini di desain dengan mengabungkan antara pertanyaan dengan game, sehingga peserta didik lebih konsentrasi dalam pengerjaan evaluasi dan melibatkan peserta didik berinteraksi baik dengan teman yang lain. *Gimkit* juga membantu peserta didik dalam memahami materi karena memberikan fitur yang bisa mengulang pertanyaan.

Penggunaan *Gimkit* dilakukan setelah guru menyampaikan materi

berarti ini merupakan evaluasi proses yang berbasis online yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menarik minat dan perhatian peserta didik dalam mengerjakan kuis yang sudah di desain dengan game, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan monoton dalam mengerjakan evaluasi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan *Gimkit*, dan akan dijelaskan sebagai berikut:

Kelebihan dari penggunaan *Gimkit* tentu dirasakan juga oleh peserta didik, dimana mereka merasa terus ingin mengerjakan kuis tersebut karena game yang disediakan pada web ini sangat menarik perhatian mereka, reward yang diberikan *Gimkit* membantu menarik minat peserta didik untuk mengerjakan kuis secara terus-menerus. Banyak tantangan di game ini yang membuat peserta didik merasa semakin tertantang dalam mengerjakan kuis. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu peserta didik mengatakan bahwa “saya ingin terus memainkan game ini, karena bisa mendapatkan poin dan uang, game yang disediakan sangat banyak, membuat saya senang dan tentunya seru Bu”.

Kelebihan lainnya adalah pada game ini ketika mengerjakan kuis maka tidak ada durasi waktu yang dapat menghambat peserta didik yang lambat dalam membaca, mereka dalam mengerjakan sesuai dengan kemampuannya tanpa takut tertinggal karena tidak ada durasi waktu pengerjaan.

Selain kelebihan, tentu ada kekurangan dari *Gimkit* itu sendiri. Hal yang paling sering dialami adalah kendala jaringan, kuota internet, dan ada juga peserta didik yang tidak mempunyai handphone. Kata peserta didik “saya terkendala di jaringan Bu, karena tidak punya kuota”.

Penggunaan *Gimkit* dengan menggabungkan antara permainan dengan kuis yang dimainkan dalam bentuk game *Fishtopia* dan dikerjakan secara individu dengan konsentrasi dalam memainkan game dan kuis. Hal ini dapat merangsang daya pikir mereka dengan menjawab pertanyaan dari kuis yang disediakan, namun harus tetap kreatif agar bisa mendapatkan poin agar dapat memainkan gamenya.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, langkah perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan

penyebab terjadinya rendahnya minat belajar peserta didik dalam proses evaluasi konvensional yang kurang interaktif. Melalui observasi awal, ditemukan fakta bahwa sebagai besar peserta didik kurang termotivasi dan terlihat pasif dalam mengikuti evaluasi yang dilakukan secara konvensional. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan *Gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif.

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan berbasis *Gimkit* yang di desain sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sebelum menggunakan *Gimkit* peneliti terlebih dahulu melakukann sosialisasi tentang penggunaan *Gimkit*.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan susunan perangkat ajar dengan menggunakan *Gimkit* sebagai alat evaluasi yang digunakan pada akhir pembelajaran. Pada tahap ini, evaluasi menggunakan *Gimkit*, Dimana peserta didik mengikuti evaluasi secara interaktif menggunakan handphone masing-masing. Pada pengerjaan evaluasi, peserta didik akan mengerjakan kuis sambil bermain game. Game yang dimainkan

dapat dipilih sesuai keinginan mereka, dan pada saat pembelajaran peserta didik memilih memainkan game *Fishtopia*.

Selama pelaksanaan, beberapa peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih besar dibandingkan menggunakan metode evaluasi secara konvensional. Namun, ada beberapa kendala yang muncul, seperti kurangnya koneksi internet yang stabil dan beberapa peserta didik yang masih kebingungan dalam menggunakan *Gimkit*.

c. Pengamatan

Dari hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan, didapatkan data bahwa terjadi peningkatan dalam partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi, dan masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan dan mengerjakan kuis di *Gimkit*, namun hal tersebut tidak membuat mereka patah semangat, namun mereka sangat tertarik dengan tampilan dan mekanisme permainan yang disediakan oleh *Gimkit*.

d. Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki, terutama dalam hal teknis seperti persiapan koneksi internet, dan perlu adanya

penyesuaian dalam pemilihan soal dan penjelasan lebih lanjut tentang cara penggunaan *Gimkit* agar semua peserta didik lebih paham dan bisa terlibat dalam mengerjakan kuis sampai selesai.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I, adapun hasil yang didapatkan yaitu minat belajar peserta didik rata-rata sebesar 65% (kategori cukup), sedangkan hasil evaluasi peserta didik dengan menggunakan bantuan alat evaluasi berupa *Gimkit* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 70.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap ini, perencanaan lebih difokuskan pada peningkatan kualitas pelaksanaan evaluasi menggunakan *Gimkit* dengan mengatasi masalah yang muncul pada siklus I. Guru memastikan semua peserta didik telah memiliki perangkat masing-masing yang akan digunakan serta koneksi internet yang stabil.

Peneliti melakukan modifikasi terhadap soal yang digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Gimkit*, agar peneliti dapat lebih menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta

didik. Penjelasan tentang penggunaan *Gimkit* harus lebih jelas dan terperinci.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan seperti pada pelaksanaan siklus I. evaluasi tetap dilakukan dengan menggunakan *Gimkit*, namun dengan melakukan perbaikan teknis dan menyesuaikan dalam pemberian instruksi kepada peserta didik. Guru lebih aktif memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih memerlukan bantuan dalam memahami penggunaan *Gimkit*.

Antusiasme peserta didik semakin meningkat dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik lebih percaya diri dalam menggunakan *Gimkit* dan semakin tertantang dan semangat dalam mengumpulkan poin.

c. Pengamatan

Hasil observasi menunjukkan peningkatan secara signifikan terhadap keterlibatan peserta didik, minat dan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik. Mereka lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dan mencoba mengumpulkan poin sebanyak mungkin agar bisa ditukarkan menjadi koin.

d. Refleksi

Hasil yang didapatkan setelah melaksanakan siklus II adalah terjadi peningkatan minat belajar peserta didik dan pemahaman mereka lebih baik lagi terhadap materi yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian setelah melakukan siklus II sudah terlihat peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan kegiatan dari siklus II, maka minat belajar peserta didik meningkat menjadi 85% (kategori baik), sedangkan hasil evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Gimkit* menunjukkan nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 85.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *Gimkit* sebagai alat evaluasi interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil yang didapatkan pada siklus I telah tergolong cukup, namun masih ada beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *Gimkit*.

Setelah melakukan kegiatan siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan yaitu minat belajar peserta didik meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik, dan terjadi juga

peningkatan terhadap hasil evaluasi pembelajaran.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar

a. Interaktif

Pada penggunaan *Gimkit*, peserta didik merasa tertarik karena *Gimkit* menyediakan bentuk evaluasi yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan evaluasi konvensional, karena tersedia banyak pilihan game sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

b. Game

Permainan yang disediakan oleh *Gimkit* memacu semangat kompetitif peserta didik untuk berusaha lebih keras agar mendapatkan poin yang lebih banyak agar bisa digunakan bermain game sepuasnya dan bisa ditukarkan menjadi koin. Hal ini membuat mereka menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan kuis yang diberikan.

c. Fleksibilitas waktu dan tempat

Menggunakan *Gimkit* sebagai alat evaluasi dapat memudahkan peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan dapat dilakukan Dimana saja dan kapan saja sesuai yang diinginkan. Memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam mengerjakan soal dapat dikerjakan di luar kelas

yang membantu meningkatkan keterlibatan.

d. Partisipasi aktif

Dengan menggunakan *Gimkit* peserta didik dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses evaluasi. Mereka tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam permainan yang mengasah kemampuan mereka.

e. Penggunaan teknologi

Penggunaan teknologi dalam proses evaluasi membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan merasa bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat monoton. Hal ini sangat terlihat terutama bagi peserta didik yang lebih suka menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

f. Pemahaman materi

Selain meningkatkan minat belajar dan hasil evaluasi pembelajaran, penggunaan *Gimkit* juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi lebih baik. Evaluasi dengan menggunakan kuis interaktif dapat memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi dengan cara yang tidak membosankan.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan. Pada siklus ke-I, rata-rata minat peserta didik 65% menjadi 85% pada akhir siklus ke-II. Nilai rata-rata hasil evaluasi pembelajarannya juga meningkat dari 70 menjadi 85.

Pembelajaran dengan berbasis game melalui alat ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran. Keterlibatan peserta didik yang tinggi menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kelebihan dari penggunaan *Gimkit* tentu dirasakan juga oleh peserta didik, dimana mereka merasa terus ingin mengerjakan kuis tersebut karena game yang disediakan pada web ini sangat menarik perhatian mereka, reward yang diberikan *Gimkit* membantu menarik minat peserta didik untuk mengerjakan kuis secara terus-menerus.

Selain kelebihan, tentu ada kekurangan dari *Gimkit* itu sendiri. Hal yang paling sering dialami adalah kendala jaringan, kuota internet, dan ada juga peserta didik yang tidak

mempunya handphone. Kata peserta didik “saya terkendala di jaringan Bu, karena tidak punya kuota”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Rohman, F., & Siregar, E. S. (2023). Belajar dan Pembelajaran. In *Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI)*.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Asrul, Saragih, A. H., & Mukhtar. (2022). *Evaluasi Pembelajaran* (Vol. 19, Issue 5).
- Imami, A. I. A. (2015). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>