

Media Digital Gimkit dalam Evaluasi Formatif Matematika Berbasis OBE di SMP

Gimkit Digital Media in Formative Evaluation of OBE-Based Mathematics in Junior High School

Komarudin A¹
komarudin.a06@gmail.com

KH MUKHTAR SYAFAAT BLOKAGUNG BANYUWANGI

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media digital Gimkit dalam evaluasi formatif mata pelajaran Matematika berbasis pendekatan Outcome-Based Education (OBE) pada siswa kelas VII SMP Plus Darussalam Blokagung Banyuwangi. Evaluasi formatif dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian kompetensi siswa secara berkala selama proses pembelajaran berlangsung. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru matematika dan siswa kelas VII. Instrumen penelitian meliputi observasi, wawancara, dokumentasi hasil kuis Gimkit, dan lembar evaluasi formatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi, memberikan umpan balik secara real-time, dan memudahkan guru dalam menganalisis capaian pembelajaran. Integrasi Gimkit dengan prinsip OBE menunjukkan bahwa 83% siswa dapat mencapai indikator pembelajaran melalui evaluasi formatif yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Gimkit, Evaluasi Formatif,

Abstract

This research aims to describe the use of Gimkit digital media in formative evaluation of Mathematics subjects based on the Outcome-Based Education (OBE) approach for class VII students at SMP Plus Darussalam Blokagung Banyuwangi. Formative evaluation is intended to determine students' competency achievements periodically during the learning process. The research method used was a qualitative descriptive approach, with research subjects being mathematics teachers and class VII students. Research instruments include observation, interviews, documentation of Gimkit quiz results, and formative evaluation sheets. The research results show that using Gimkit is able to increase student involvement in the evaluation process, provide real-time feedback, and make it easier for teachers to analyze learning outcomes. Gimkit's integration with OBE principles shows that 83% of students can achieve learning indicators through fun and interactive formative evaluations.

Keywords: Gimkit, Formative Evaluation

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Salah satu komponen penting dalam proses pendidikan adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi tidak hanya bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh(Fathin Hanifah & Setiyatna, 2025; Arifin, 2020; Hamalik, 2019). Dalam konteks pembelajaran matematika, evaluasi memiliki peran strategis karena dapat memberikan umpan balik berkelanjutan untuk membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Dampak evaluasi bagi pembelajaran mampu mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik (Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015))

Salah satu bentuk evaluasi yang berfokus pada proses pembelajaran adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif merupakan penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memantau perkembangan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik (Firani Putri & Supratman Zakir, 2023a). Evaluasi ini tidak hanya menekankan pada pencapaian akhir, tetapi juga menghargai proses siswa dalam mencapai kompetensi yang ditentukan (Firani et.al 2023). Evaluasi formatif menjadi sangat relevan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya ketika dikaitkan dengan pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE) yang menekankan pada capaian pembelajaran yang terukur dan terdefinisi dengan jelas. Evaluasi formatif memiliki peran penting dalam membantu guru memonitor perkembangan belajar siswa secara berkelanjutan serta menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa (Astuti & Suyanto, 2021; Popham, 2018). Dalam pendekatan ini, semua kegiatan pembelajaran mulai dari tujuan, metode, hingga evaluasi diarahkan untuk memastikan bahwa siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Selain itu guru dituntut untuk mendesain strategi evaluasi yang tidak hanya mampu mengukur ketercapaian hasil belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dan memberikan umpan balik yang membangun (Warsah et al).

Di era digital saat ini, guru menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native (Sitompul, 2022.). Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital dalam evaluasi, yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif dan bermakna. Salah satu media digital yang mulai banyak digunakan dalam konteks evaluasi adalah Gimkit. Gimkit merupakan platform evaluasi berbasis permainan yang dirancang untuk

membuat proses penilaian menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Zairozie, 2025). Dengan fitur seperti sistem poin, kompetisi real-time, dan umpan balik instan, Gimkit mampu meningkatkan motivasi siswa serta keterlibatan mereka dalam proses evaluasi. Penggunaan Gimkit tidak hanya memungkinkan guru memperoleh data evaluasi secara cepat dan akurat, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis (Rosa 2025).

Media digital gimkit berbasis web yang digunakan sebagai platform interaktif untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Platform Gimkit, sebagai media kuis berbasis game, menyediakan fitur-fitur interaktif yang mendukung siswa belajar dengan cara yang kompetitif namun tetap menyenangkan (Andi et.al 2025). Penelitian di SMPN 15 Malang menunjukkan peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan berbantuan platform gimkit yang mengaktifkan minat dan partisipasi siswa (Safitri et al., 2025). Selain itu media gimkit merupakan media belajar yang menyenangkan karena belajar sambil bermain dengan begitu memicu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya sistem poin, siswa terdorong untuk lebih teliti dalam menjawab soal agar dapat memperoleh peringkat tertinggi di papan skor Gimkit (Jelita & Nurhamidah, 2024). Selain itu pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses evaluasi serta mendorong keterlibatan aktif siswa. (Pratama & Hidayati, 2023; Kurniawan & Mulyani, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media digital Gimkit dalam evaluasi formatif matematika berbasis pendekatan *Outcome-Based Education* (OBE) di kelas VII SMP Plus Darussalam Blokagung Banyuwangi. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang bagaimana media digital seperti Gimkit dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas evaluasi dan pencapaian hasil belajar siswa.

METODE

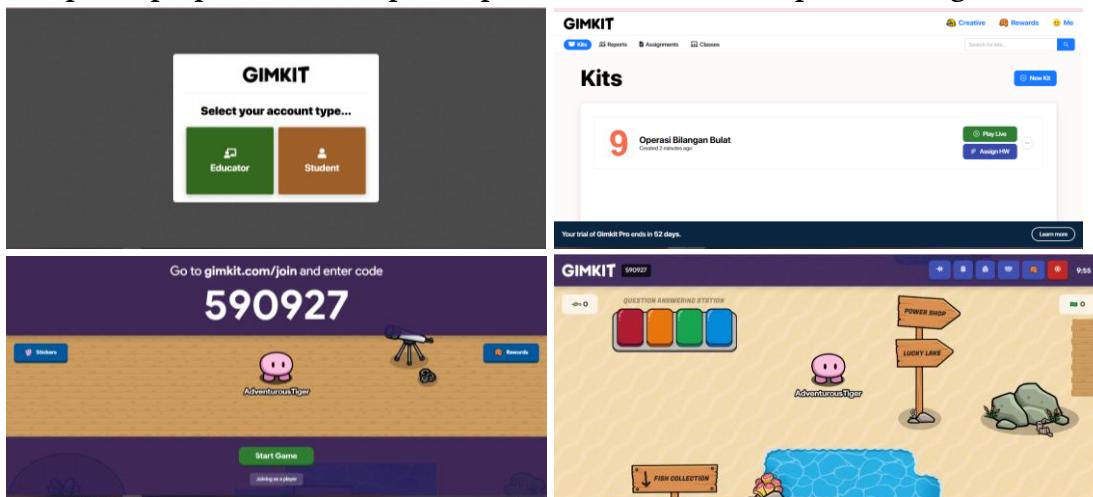
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena secara mendalam dalam konteks yang alami, tanpa manipulasi, serta memaparkan data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara menyeluruh (Sugiyono,2016). Pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara mendalam sesuai dengan kondisi alami di lapangan (Widoyoko, 2020). Penelitian ini dilakukan di SMP Plus Darussalam Blokagung Banyuwangi dengan subjek

penelitian yaitu 1 guru matematika dan 30 siswa kelas VIIA yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Hidayat et al., 2023)

Untuk memperoleh data yang relevan terkait penggunaan media digital Gimkit dalam evaluasi formatif berbasis OBE, peneliti menggunakan tiga instrumen utama: (1) observasi keterlibatan siswa saat menggunakan Gimkit yang dilakukan dengan lembar observasi terstruktur untuk menilai aktivitas, partisipasi, dan respons siswa selama evaluasi; (2) wawancara semi-terstruktur kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi tentang kesan terhadap media evaluasi tersebut; dan (3) dokumentasi hasil kuis Gimkit yang digunakan untuk menilai performa siswa dan ketercapaian kompetensi pembelajaran. Instrumen evaluasi yang digunakan memenuhi prinsip kejelasan, keterukuran, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*Popham, 2018*).

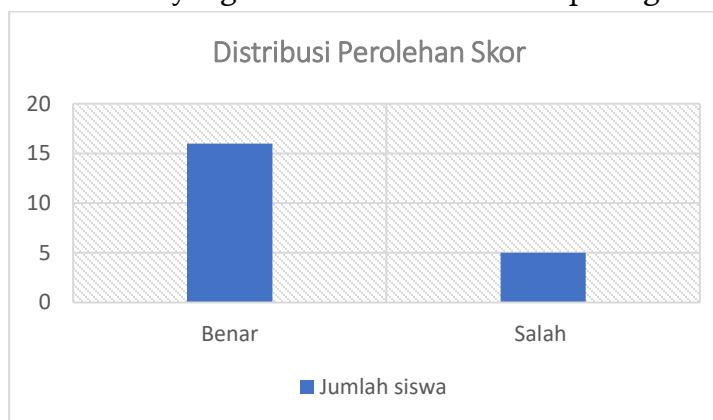
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Plus Darussalam Blokagung dengan jumlah 30 siswa dengan memanfaatkan aplikasi Gimkit. Penelitian ini fokus pada pemanfaatan media digital Gimkit dalam evaluasi formatif mata pelajaran Matematika berbasis pendekatan Outcome-Based Education (OBE). Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu mempersiapkan akun Gimkit dan menyusun soal-soal kuis sesuai dengan materi yang telah dipelajari siswa yaitu operasi bilangan bulat. Setelah soal selesai disusun, guru membagikan tautan dan kode permainan kepada siswa untuk mengakses Gimkit melalui perangkat yang mereka miliki, baik berupa ponsel maupun laptop. Berikut tampilan aplikasi Gimkit materi operasi bilangan bulat.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Gimkit

Selama proses berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi karena Gimkit menggabungkan konsep evaluasi dengan elemen permainan yang menarik, seperti pengumpulan poin dan pembelian item untuk memperkuat posisi dalam permainan. Guru memanfaatkan fitur laporan langsung dari Gimkit untuk memantau perolehan skor siswa serta mengidentifikasi soal mana yang paling sering dijawab salah. Data tersebut kemudian digunakan guru untuk memberikan umpan balik, membahas kembali soal-soal yang masih belum dipahami siswa, serta merancang langkah pembelajaran lanjutan bagi siswa yang belum mencapai target pembelajaran sesuai prinsip *Outcome-Based Education* (OBE) (Septyana et al., 2024). Berdasarkan hasil kuis melalui games diperoleh data bahwa dari 30 soal diketahui jawaban siswa yang benar dan salah terlihat pada grafik berikut:



Gambar 2. Distribusi Perolehan Skor

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan selama pelaksanaan evaluasi menggunakan Gimkit, diketahui bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media digital tersebut. Dari 30 siswa, 25 siswa mengaku merasa lebih bersemangat dalam mengikuti evaluasi karena Gimkit menghadirkan suasana permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Mereka merasa seperti sedang bermain game, bukan sekadar mengerjakan soal ulangan sebagaimana biasanya. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Sebagian siswa juga menyampaikan bahwa dengan adanya sistem poin, mereka ter dorong untuk lebih teliti dalam menjawab soal agar dapat memperoleh peringkat tertinggi. Fitur pembelian item dalam permainan juga menjadi daya tarik tersendiri karena siswa dapat menyusun strategi saat menjawab soal. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang masih perlu diperhatikan, seperti gangguan pada jaringan internet yang kurang stabil serta kesulitan bagi sebagian siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi berbasis digital. Kendala ini, walaupun tidak terlalu signifikan, tetap

menjadi bahan evaluasi agar proses evaluasi selanjutnya dapat berjalan lebih optimal.

Hasil dari evaluasi formatif menggunakan Gimkit menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar siswa dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Berdasarkan dokumentasi hasil kuis di Gimkit, tingkat ketercapaian indikator pembelajaran mencapai sekitar 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan yang signifikan dalam memahami materi yang diajarkan. Melalui fitur laporan otomatis di Gimkit, guru dapat memperoleh data secara langsung terkait jumlah soal yang dijawab dengan benar, soal yang paling sering dijawab salah, serta waktu penggerjaan oleh masing-masing siswa. Informasi ini sangat membantu guru dalam menganalisis bagian-bagian materi yang perlu diberikan penguatan kembali. Selain itu, siswa yang belum mencapai indikator pembelajaran dapat segera diberikan bimbingan lanjutan secara lebih tepat sasaran. Hasil ini menjadi bukti bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti Gimkit mampu memberikan manfaat yang signifikan sebagai bentuk evaluasi formatif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Septyana et al., 2024; Popham, 2018) yang menyatakan bahwa capaian dalam evaluasi formatif berbasis gimkit efektif dalam mendukung ketercapaian hasil belajar sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pelaksanaan evaluasi formatif menggunakan Gimkit, dapat disimpulkan bahwa media ini efektif membantu guru dalam menerapkan evaluasi formatif berbasis Outcome-Based Education (OBE). OBE berorientasi pada pencapaian kompetensi atau hasil belajar siswa secara konkret. Melalui Gimkit, guru dapat memantau capaian siswa terhadap indikator pembelajaran secara langsung sehingga proses penilaian menjadi lebih transparan dan akurat. Data yang diperoleh dari Gimkit memungkinkan guru mengetahui siapa saja yang telah mencapai kompetensi yang ditargetkan serta siapa yang masih memerlukan bimbingan lanjutan. Hal ini memudahkan guru dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran, seperti pemberian pengayaan bagi siswa yang sudah tuntas dan remedial bagi siswa yang belum mencapai target. Selain itu, penggunaan Gimkit memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena evaluasi dilakukan dengan metode yang tidak monoton. Siswa merasa seolah-olah sedang bermain, padahal mereka sedang menjalani proses evaluasi kompetensi matematika. Kondisi ini sejalan dengan prinsip OBE yang tidak hanya menitikberatkan pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses pencapaian kompetensi dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, penggunaan Gimkit tidak hanya memudahkan guru dalam mengelola evaluasi, tetapi juga menjadikan proses evaluasi lebih bermakna dan relevan dengan tujuan pembelajaran berbasis capaian.

Penggunaan Gimkit dalam evaluasi formatif memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran matematika di kelas VII SMP Plus Darussalam Blokagung. Selain itu, Gimkit menyediakan umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui skor dan peringkatnya secara real-time. Guru pun memperoleh laporan hasil yang detail dan cepat, seperti jumlah soal yang dijawab benar, soal yang paling sering dijawab salah, dan waktu pengerjaan masing-masing siswa. Fitur ini sangat membantu guru dalam menganalisis ketercapaian pembelajaran serta merancang tindak lanjut yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Meskipun demikian, secara keseluruhan penggunaan Gimkit tetap memberikan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan metode evaluasi konvensional. Sejalan dengan penelitian ini, evaluasi berbasis gimkit memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi (SMPAI, 2025).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media digital Gimkit dalam evaluasi formatif matematika kelas VII SMP Plus Darussalam Blokagung terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penerapan Gimkit mampu memudahkan guru dalam memantau capaian kompetensi siswa secara real-time sesuai prinsip Outcome-Based Education (OBE). Hasil evaluasi menunjukkan 83% siswa mampu mencapai indikator pembelajaran setelah menggunakan Gimkit. Guru dan sekolah disarankan untuk terus mengintegrasikan media digital seperti Gimkit dalam proses pembelajaran dan menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai agar evaluasi berjalan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Nurfajriani, & Farida Febriati. (2025). Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Jam-Jam Terakhir. *Jurnal Pengabdian Cendekia*, 1(2). <https://doi.org/10.71417/jpc.v1i2.52>
- Astuti, R., & Suyanto, S. (2021). Evaluasi formatif dalam pembelajaran matematika SMP untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(2), 101–110.
- Brookhart, S. M. (2017). How to give effective feedback to students to improve learning. *Journal of Educational Assessment*, 22(1), 15–28.

Fathin Hanifah, A., & Setiyatna, H. (2025). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Tujuan, Dan Fungsi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 6, Issue 6).

Firani Putri, & Supratman Zakir. (2023a). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 172–180.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>

Firani Putri, & Supratman Zakir. (2023b). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(4), 172–180.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i4.1783>

Hamalik, O. (2019). Proses belajar mengajar dan evaluasi pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 26(1), 1–9.

Hidayat, N., Siskawati, F. S., & Irawati, T. N. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Matematika Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(2).

Jelita, N., & Nurhamidah, D. (2024). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Web Gimkit Sebagai Media Inovatif Dalam Pelajaran. *Bestari: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pengajarannya*, 2(3), 281–291.

Kurniawan, D., & Mulyani, S. (2022). Gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 55–63.

Mulyasa, E. (2021). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran berbasis capaian (OBE). *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(3), 210–219.

Popham, W. J. (2018). Classroom assessment strategies to support outcome-based education. *International Journal of Instruction*, 11(4), 1–14.

Pratama, R. A., & Hidayati, N. (2023). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran matematika SMP. *Jurnal Edukasi Matematika*, 6(2), 134–142.

Rosa, N. M., & Suryadi, A. (2025). Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaram. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 235–241.

Safitri Wulandari, R., Candra Kirana, K., & Tristyo Purwanto, E. (2025). *Peningkatan Motivasi Belajar Informatika Materi Sistem Komputer Melalui Platform Gimkit Pada Siswa Kelas 7 Smpn 15 Malang* (Vol. 10).

Septyania, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). *Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang*. 4(4).
<https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>

Sitompul, B. (n.d.). *Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Di Era Digital*.

SMPAI. (2025). Pemanfaatan media digital berbasis gim dalam evaluasi formatif pembelajaran matematika di SMP. *Jurnal SMPAI (Sekolah Menengah Pertama Islam Indonesia)*, 3(1), 45–54.

Warsah, I., Warlizasusi, J., Trans Pendingan, S., Curup, I., & Bengkulu, U. (n.d.). *Pendidikan Pendekatan Outcome Based Education dalam MBKM: Strategi Pengembangan Kurikulum di Prodi Manajemen Pendidikan Islam*.

Widoyoko, E. P. (2020). Evaluasi program pembelajaran dan penerapannya di sekolah menengah. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(1), 55–66.

Zairozie, A. Z. (2025). Pengaruh Permainan Gimkit Terhadap Self-Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 Di Smp Nu Bantaran: Studi Kuantitatif Deskriptif. *Annual International Conference*. Arifin, Z. (2020). Evaluasi pembelajaran dan implikasinya terhadap peningkatan kualitas pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 85–96.