

Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran untuk Guru Matematika SMP se-Kecamatan Moa

Ratnah Kurniati^{1*}, Michael Inuhan², Arche F. Bonara³, Magdalena Rehyara⁴, Stevyanus Poseratu⁵ Sisilia Marcelina Taihuttu⁶

¹⁻⁵ Pendidikan Matematika Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Universitas Pattimura, Ambon, Maluku, Indonesia

Email: ratnah.kurniati@lecturer.unpatti.ac.id¹; michael.inuhan@lecturer.unpatti.ac.id²; arche.bonara@lecturer.unpatti.ac.id³; rehyaramada@gmail.com⁴; stevpoceratu12@gmail.com⁵; sisilia.taihuttu@lecturer.unpatti.ac.id⁶

Cara Mensitasi Artikel ini:

Kurniati, R., Inuhan, M., Bonara, A.F., Rehyara, M., Poseratu, S., & Taihuttu, S. M. (2024). Pelatihan pemanfaatan gimkit sebagai media pembelajaran untuk guru matematika SMP se-Kecamatan Moa. *ABDIMASY: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2), 102-110. <https://doi.org/10.46963/ams.v5i2.2281>

DOI

<https://doi.org/10.46963/ams.v5i2.2281>

Sejarah Artikel

Diterima: 27/10/2024

Direvisi: 08/11/2024

Diterbitkan: 30/12/2024

*) Corresponding Author

ratnah.kurniati@lecturer.unpatti.ac.id

Editorial Address

Kampus Panam (Parit Enam)
STAI Auliaurasyidin, Jl.
Gerilya No. 12 Tembilahan
Barat, Riau, Indonesia, 29213
abdimasy@stai-tbh.ac.id

Kata Kunci:

Gimkit; media pembelajaran; pelatihan;

Keywords:

Gimkit; learning media; training

©Authors (2024) under license [CC BY SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract: Educational inequality in Indonesia is partly caused by teachers' limited capacity, especially in utilizing interactive learning media. Teachers in remote areas often lack access to innovative tools compared to those in urban centers. This community service program aimed to enhance teachers' skills in using Gimkit as an innovative learning medium for mathematics. The program involved junior high school teachers in Moa District, Southwest Maluku Regency, and included three stages: (1) program socialization, (2) offline training at the PSDKU Unpatti Hall, and (3) evaluation through questionnaires and interviews. The results indicated strong enthusiasm from teachers to implement Gimkit in their classrooms, as it helped increase students' interest and understanding of mathematics. This program is expected to support mathematics teachers in Moa District in applying innovative teaching strategies effectively.

Abstrak: Ketimpangan pendidikan di Indonesia salah satunya disebabkan oleh keterbatasan sumber daya guru, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Guru di daerah terpencil cenderung kurang memanfaatkan media inovatif dibandingkan guru di kota besar. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memperkuat kemampuan guru dalam menerapkan Gimkit sebagai media pembelajaran inovatif di kelas, khususnya untuk mata pelajaran matematika. Pelatihan diberikan kepada guru SMP di Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya, melalui tiga tahapan: (1) sosialisasi program, (2) pelatihan penggunaan Gimkit secara offline di Aula PSDKU Unpatti, dan (3) evaluasi melalui kuesioner dan wawancara. Hasil evaluasi menunjukkan antusiasme guru untuk menerapkan Gimkit di kelas, yang dinilai dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah siswa memahami matematika. Program ini diharapkan menjadi wadah pengembangan kompetensi guru matematika di Kecamatan Moa dan memberi dampak positif bagi proses pembelajaran.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA)

PENDAHULUAN

Dalam rangka memajukan pendidikan di dunia, Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD) melakukan asesmen di beberapa negara untuk membandingkan kemampuan anak-anak di setiap negara. Hasil dari asesmen ini kemudian akan menjadi dasar perbaikan kualitas pendidikan di negara-negara yang terlibat. Asesmen yang pertama kali dilaksanakan pada tahun 2000 secara berkala setiap tiga tahun ini disebut *Program for International Student Assessment (PISA)*. Asesmen ini mengukur hasil belajar siswa berusia 15 tahun dalam tiga bidang utama yaitu literasi membaca, matematika dan sains. Indonesia termasuk negara yang telah berpartisipasi pada program ini sejak pertama kali dilaksanakan hingga terakhir pada tahun 2022. Adapun hasil PISA pada tahun 2022 menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Ini dapat dilihat dari skor kemampuan matematika siswa Indonesia yang hanya 366, di mana skor rata-rata siswa peserta PISA 472 (OECD, 2023). Skor dengan rentang yang sangat jauh ini mengindikasikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia perlu segera diperbaiki. Perbaikan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menumbuhkan minat belajar siswa yang dapat dilakukan dengan terlebih dahulu memperbaiki kualitas guru melalui pemberian pelatihan (Hendriani dkk., 2022; Kusumaningrum dkk., 2024; Lestari dkk., 2023; Resti & Kresnawati, 2020).

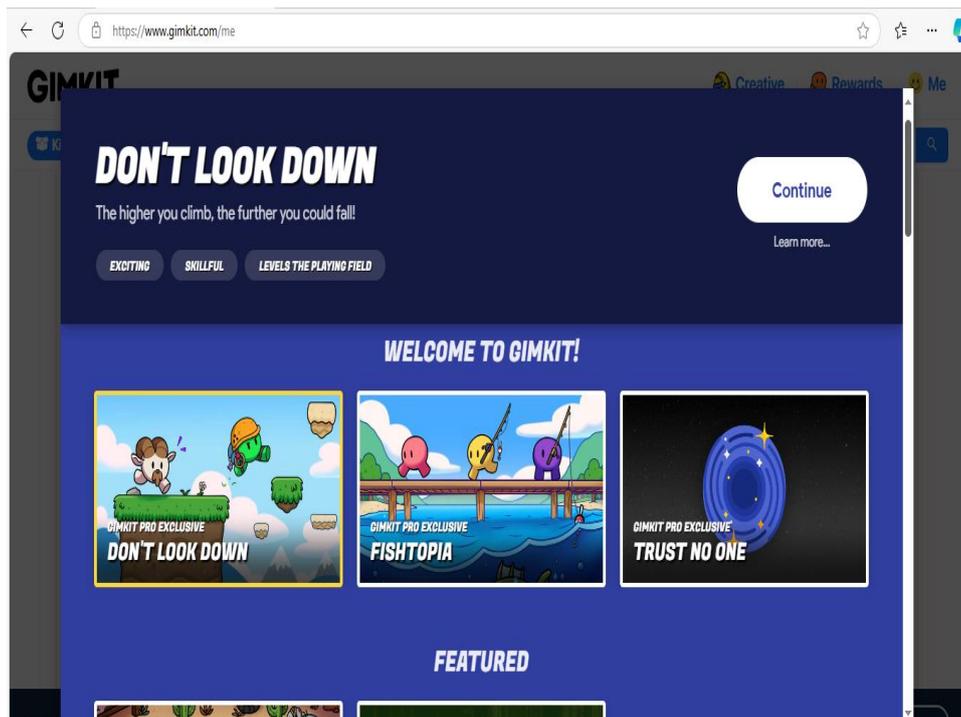
Kab. Maluku Barat Daya merupakan sebuah kabupaten yang termasuk pada kategori daerah tertinggal dan berada di daerah perbatasan Indonesia dengan Timor Leste. Kabupaten ini terdiri dari banyak pulau kecil, salah satunya adalah pulau Moa yang sekaligus merupakan satu kecamatan. Berada jauh dari pusat kota, kualitas pendidikan di kecamatan ini masih sangat jauh dari kata ideal. Salah satu yang perlu diberi perhatian khusus adalah kualitas guru di kecamatan ini. Berdasarkan hasil Ujian Kompetensi Guru (UKG) Sekolah Menengah Pertama (SMP) se-Kecamatan Moa, Kabupaten Maluku Barat Daya pada tahun 2015, diketahui nilai rata-rata yang diperoleh guru SMP di Moa adalah 52,46, yang merupakan nilai terendah (Lekiwona dkk., 2021). Padahal seperti diketahui bersama, nilai pada UKG dapat menunjukkan keprofesionalan guru di bidangnya (Pramita, 2022; Tafqihan dkk., 2014). Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, jumlah guru SMP se-kecamatan Moa yang telah disertifikasi juga masih rendah, yaitu hanya 35%, di mana 25% guru belum mengikuti sertifikasi sedangkan 50% sisanya adalah guru honorer (Lekiwona dkk., 2021). Seperti halnya wilayah Indonesia lainnya, kecamatan ini juga memiliki sumber daya manusia yang perlu dikembangkan agar dapat memajukan daerahnya dan mengubah daerah perbatasan ini menjadi daerah yang maju.

Berdasarkan data-data ini, peneliti ingin melakukan program pelatihan guna meningkatkan kualitas guru matematika SMP di kec. Moa khususnya pada bidang

teknologi dan inovasi melalui pelatihan pengaplikasian media pembelajaran inovatif. Guru yang akan terlibat adalah guru matematika tingkat SMP di kecamatan Moa. Adapun media pembelajaran inovatif yang ditawarkan peneliti adalah pengenalan website gimkit, salah satu website yang mendukung permainan dalam belajar serta mampu meningkatkan minat belajar siswa (Avşar dkk., 2023; Septyana dkk., 2024).

Website ini memberikan kuis dengan metode permainan sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam

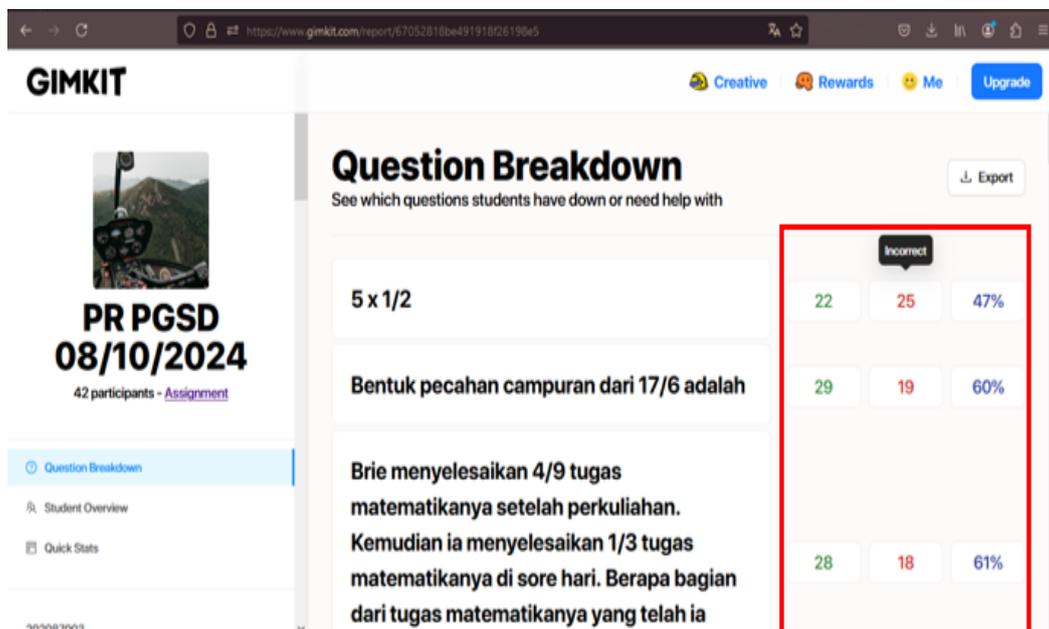
menyelesaikan soal baik secara mandiri ataupun kelompok. Jenis permainan yang ditawarkan juga beragam, mulai dari mode permainan *Don't Look Down* yaitu permainan di mana tiap individu harus mencapai titik tertinggi, mode *Fishtopia* yaitu permainan di mana tiap individu diminta menggunakan berbagai strategi untuk mengumpulkan uang paling banyak, mode *Snowbrawl* di mana tiap individu harus bersaing saling melemparkan bola salju untuk memusnahkan lawan, dan beragam mode permainan lainnya.



Gambar 1. Beberapa Mode Permainan pada Gimkit
Sumber: Dokumen Pribadi

Selain itu, website ini juga menyediakan bank soal pada berbagai materi dan bahasa sehingga akan sangat memudahkan guru dalam pembuatan soal. Guru hanya perlu memasukkan kata kunci materi yang diinginkan, menentukan

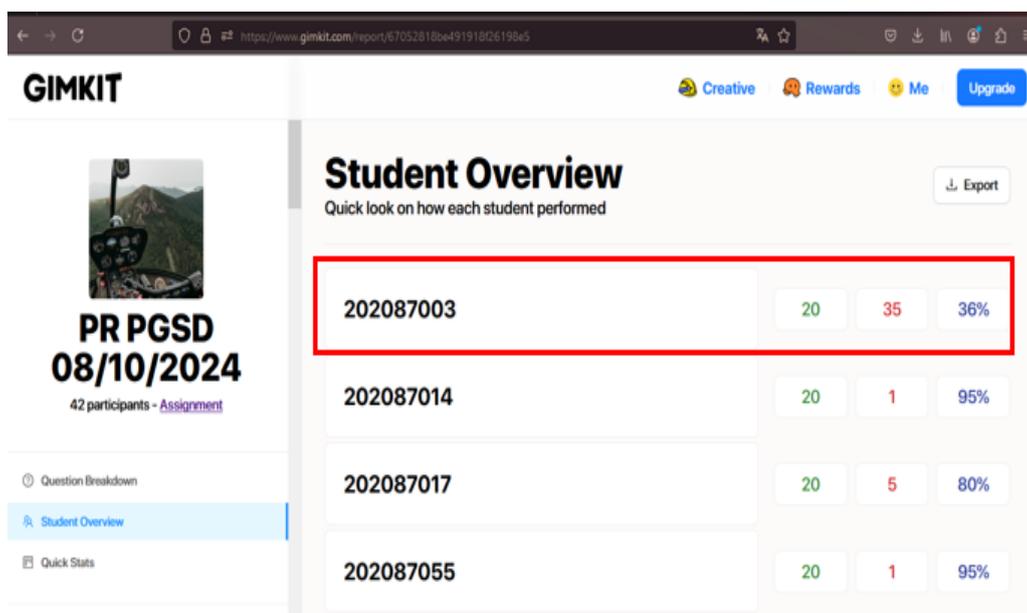
bahasa, kemudian memilih soal yang sesuai dengan materinya. Guru juga dapat mengubah jenis soal ke dalam bentuk pilihan ganda ataupun isian. Hal ini tentu dapat mengefisienkan waktu guru dalam membuat penilaian di kelas.



Gambar 2. Persentase Penguasaan Siswa secara Klasikal
Sumber: Dokumen pribadi

Sebagai media evaluasi lainnya, di akhir permainan, guru juga memperoleh persentase penguasaan siswa, baik secara klasikal (seperti tampak pada gambar 2) di

mana guru dapat meninjau pada soal mana siswa menjawab salah paling banyak. Adapun penguasaan secara individu (seperti tampak pada gambar 3).



Gambar 3. Persentase Penguasaan Siswa secara Individu
Sumber: Dokumen Pribadi

Dengan pengenalan gimkit sebagai media pembelajaran inovatif pada guru matematika SMP se-kecamatan Moa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Sehingga lebih lanjut dapat berdampak pada peningkatan kemampuan kognitif masyarakat di kec. Moa, Kab. Maluku Barat Daya.

METODE

Tahapan yang ditawarkan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

Tahapan sosialisasi

Pada tahap ini, tim peneliti melaksanakan sosialisasi program pelatihan di SMP se-kecamatan Moa.

Tahapan pelaksanaan

Pada tahap ini tim peneliti melaksanakan Pelatihan Pemanfaatan Gimkit sebagai Media Pembelajaran untuk Guru Matematika SMP se-Kec. Moa. Pelatihan dilakukan secara offline dan bertempat di Aula PSDKU Universitas Pattimura Kab. Maluku Barat Daya. Adapun teknis pelatihan yang dilaksanakan selama satu hari ini dimulai dengan pemberian pretest melalui mentimeter dengan menanyakan pengetahuan guru peserta pelatihan tentang gimkit serta media interaktif lainnya. Pelatihan kemudian dilanjutkan dengan pengenalan gimkit sebagai alat evaluasi interaktif yang dapat digunakan guru. Lebih lanjut, dalam pelatihan ini

guru-guru juga diminta membuat bahan evaluasi secara berkelompok dengan menggunakan gimkit. Selanjutnya, tiap kelompok akan didampingi oleh dosen dan mahasiswa yang terlibat. Sepanjang pelatihan berlangsung, terdapat 3 orang observer yang bertugas mengobservasi jalannya kegiatan untuk melihat ketercapaian tujuan pelatihan.

Tahapan evaluasi

Tahapan ini diberikan sebagai umpan balik bagi peneliti terkait program yang telah dijalankan. Evaluasi diberikan dalam bentuk kuesioner yang perlu diisi oleh guru melalui *google form* dan wawancara. Pada penilaian ini, peneliti mengukur 3 indikator utama yaitu kepuasan peserta terhadap jalannya pelatihan, kebermanfaatannya, serta dampak atau hasil dari kegiatan pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan solusi yang dilakukan tim peneliti adalah sebagai berikut:

Tahapan Sosialisasi

Pada tahap ini, tim pelaksana program berkunjung ke semua SMP di kec. Moa yang terdiri dari SMP Neg. 1 Tiakur, SMP Neg. 2 Tiakur, SMPTK Patti, SMP PGRI Kaiwatu, SMP PGRI Klis dan SMP Kristen Touwawan (gambar 4). Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan sosialisasi tujuan kegiatan kepada kepala sekolah dan guru matematika masing-masing sekolah.



Gambar 4. Tahapan Sosialisasi di salah satu SMP di kec. Moa, SMPTK Patti
Sumber: Dokumen Pribadi

Tahapan Pelatihan

Tahapan pelatihan dilaksanakan selama satu hari yang dimulai dengan pengenalan Gimkit oleh narasumber sekaligus menggali informasi awal yang dimiliki peserta pelatihan dengan menggunakan mentimeter, seperti tampak pada gambar 5.



Gambar 5. Jawaban peserta pelatihan terkait media interaktif yang dapat

mendukung pembelajaran. Sumber :
dokumen pribadi

Berdasarkan jawaban yang diberikan, pemateri selanjutnya mengonfirmasi pengetahuan guru mengenai gimkit, salah satu website yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi. Setelah mendapat konfirmasi bahwa semua guru belum pernah mendengar atau menggunakan gimkit di kelas, selanjutnya narasumber membagikan link dan kode permainan gimkit untuk dimainkan oleh para peserta (Gambar 6). Pengenalan ini bertujuan untuk menarik minat peserta pada alat evaluasi ini.



Gambar 6. Guru Matematika SMP se-Kec. Moa mencoba permainan gimkit
Sumber: Dokumen Pribadi

Lebih lanjut, narasumber kemudian memaparkan materi pengenalan gimkit hingga cara pembuatan kuisnya. Pada sesi ini, setiap guru juga diminta membuat

kuis serupa secara berkelompok dan mempresentasikan hasilnya di depan forum untuk dimainkan bersama (gambar 7).



Gambar 7. Salah satu tim dipilih secara acak untuk mempresentasikan hasil kerjanya
Sumber: Dokumen Pribadi

Selama kegiatan pelatihan berlangsung, peserta terlihat sangat antusias. Hasil ini juga didukung oleh data tiga observer yang menunjukkan partisipasi, motivasi dan antusias peserta selama pelatihan berlangsung berada pada kategori sangat tinggi.

Tahapan Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi yang diisi peserta pelatihan setelah kegiatan, diperoleh hasil bahwa kepuasan peserta terhadap jalannya pelatihan adalah 98% berada pada kategori tinggi. Selain itu, dampak positif dari pelatihan ini juga tampak dari hasil evaluasi kebermanfaatannya kegiatan pelatihan yang secara umum juga berada pada kategori

tinggi. Berdasarkan konfirmasi saat wawancara diketahui sebagian besar peserta pelatihan ingin menerapkan permainan gimkit di kelasnya masing-masing. Menurut mereka, gimkit dapat membawa angin segar dalam pembelajaran matematika yang selalu dianggap sebagai momok menakutkan bagi siswa selama ini. Salah satu kendala adalah siswa dilarang membawa *handphone* ke sekolah. Namun, masalah ini dapat diatasi dengan meminta izin pada kepala sekolah untuk memberi kompensasi yang diikuti aturan-aturan ketat pada hari tertentu sehingga siswa dapat membawa *handphone* masing-masing untuk memainkan permainan ini.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil evaluasi, peneliti juga bisa mengetahui kegiatan pelatihan ini memberi dampak positif bagi para guru matematika SMP se-kecamatan Moa, khususnya para peserta pelatihan. Mereka berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dapat terus dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru khususnya di daerah 3T.

SIMPULAN

Gimkit merupakan salah satu alat evaluasi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi, dan antusias peserta pelatihan. Dengan fitur-fitur interaktif dan permainan yang menarik, Gimkit mampu membuat peserta lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga berkompetisi secara sehat. Selain itu, penggunaan Gimkit dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis, sehingga peserta merasa lebih antusias dalam mengikuti setiap sesi pelatihan.

Dengan merasakan langsung pengalaman bermain sambil belajar, diharapkan para peserta pelatihan yang merupakan guru matematika SMP di kec. Moa, dapat menerapkan gimkit sebagai alat evaluasi yang efektif di sekolah masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

Avşar, G., Ozan, C., & Aydin, E. (2023). The effect of reinforcement using the Gimkit game on learning the subject in nursing students. *Nurse Education in Practice*, 68, 103595. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103595>

Hendriani, M., Suryani, A. I., Parwines, Z., Apfani, S., & Jannah, R. (2022). Pelatihan Mendesain Kelas Literasi Numerasi. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6.

Kusumaningrum, B., Arigiyati, T. A., Ayuningtyas, A. D., Yuniur Erlangga, S., Saraswati, P., & Oktaviana, E. (2024). Workshop meningkatkan kemampuan guru dalam mengajarkan literasi numerasi. Dalam *Journal of Compacta Community Empowerment* (Vol. 1, Nomor 1).

Lekiwona, A., Wenno, I. H., & Siahaya, A. (2021). Hubungan pendidikan gaya bank dan sarana prasarana terhadap mutu sekolah di SMP se-Kecamatan Moa Kabupaten Maluku Barat Daya. *Jurnal Ilmiah Mara Christy*, 11(2), 101–124. <https://doi.org/10.37196/mc.v11i2.148>

Lestari, Sugiarto, S., & Kurniati, R. (2023). Systematic Literature Review (SLR): Pemanfaatan Software Geogebra Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4).

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I)*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>

Pramita, H. W. (2022). *Analisis Pentingnya Uji Kompetensi Guru Pada Masa Era Pendidikan Digital Di SDIT Ar-Rasyid Batulicin*. STIE Indonesia.

Resti, Y., & Kresnawati, E. (2020). Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Pelatihan Dalam Bentuk Tes Untuk Asesmen Kompetensi

Minimum Bagi Guru Sdit Auladi
Sebrang Ulu Ii Palembang. *Seminar
Nasional AVoER XII 2020*, 670–
673.

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.
[https://doi.org/10.17977/um063v4i4
p7](https://doi.org/10.17977/um063v4i4p7)

Tafqihan, Z., Ponorogo, S., & Negeri
Yogyakarta, U. (2014). Pengaruh
Kompetensi Guru Terhadap
Komitmen Profesional Dan
Dampaknya Pada Kinerja Serta
Kepuasan Kerja Guru Matematika
Smp Dan Mts. Dalam *Jurnal Riset
Pendidikan Matematika* (Vol. 1,
Nomor 2).