



Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika di Jam-Jam Terakhir

Andi Nurfajriani¹✉, Farida Febriati²

¹(Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar)

²(Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar)

DOI: <https://doi.org/10.71417/jpc.v1i2.52>

Abstrak

Optimalisasi Gimkit sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Interaktif di Jam-Jam Terakhir bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika pada waktu yang rentan menurunnya semangat belajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, serta mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran. Implementasi inovasi ini memberikan solusi praktis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di jam-jam akhir. Dengan demikian, Gimkit merupakan inovasi pembelajaran yang potensial untuk diterapkan secara luas di sekolah menengah.

Kata Kunci: Gimkit; Inovasi Pembelajaran; Matematika; Motivasi Belajar; Pembelajaran Interaktif.

Abstract

Optimization of Gimkit as an Interactive Mathematics Learning Innovation in the Last Hours aims to improve students' motivation and engagement in mathematics learning during the vulnerable period of declining enthusiasm. This study employs a qualitative descriptive method with data collection through observation, interviews, and documentation in a senior high school. The results indicate that the interactive use of Gimkit increases student participation and enthusiasm, while facilitating teachers in managing learning activities. The implementation of this innovation provides an effective practical solution to enhance the quality of mathematics learning in the last hours. Thus, Gimkit is a promising learning innovation for broader application in secondary schools.

Keywords: Gimkit; Interaktif Learning; Innovation; Mathematics; Learning Motivation.

Copyright (c) 2025 Andi Nurfajriani, Farida Febriati.

✉ Corresponding author : Andi Nurfajriani

Email Address : andinurfajriani01@gmail.com

Received 24-05-2025, Accepted 17-07-2025, Published 17-07-2025

Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah pada peserta didik (Sari & Rahman, 2021). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa

pembelajaran matematika sering kali dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga menimbulkan rendahnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Putra et al., 2022). Kondisi ini terutama terjadi pada jam-jam terakhir pembelajaran di sekolah menengah atas, di mana tingkat energi dan konsentrasi siswa cenderung menurun, berdampak negatif terhadap hasil belajar yang dicapai (Wijayanti, 2023).

Fenomena ini tidak hanya terjadi di satu tempat, melainkan menjadi masalah yang umum dihadapi oleh banyak sekolah di Indonesia. Penelitian-penelitian terkini mengungkapkan bahwa metode pembelajaran matematika yang kurang interaktif dan minim pemanfaatan teknologi digital menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan kehilangan minat belajar (Hidayat et al., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, terutama pada periode kritis seperti jam-jam terakhir pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang telah terbukti efektif adalah gamifikasi pembelajaran. Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen-elemen permainan pada konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Dalam konteks pendidikan, gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memacu daya saing sehat di antara siswa (Hamari et al., 2016). Platform Gimkit, sebagai media kuis berbasis game, menyediakan fitur-fitur interaktif yang mendukung siswa belajar dengan cara yang kompetitif namun tetap menyenangkan (Nurhadi, 2022).

Meski sejumlah penelitian telah membahas penerapan gamifikasi dan platform digital dalam pembelajaran matematika (Santoso & Prasetyo, 2020; Lestari & Saputra, 2023), terdapat celah dalam pemanfaatan inovasi tersebut secara khusus untuk meningkatkan motivasi siswa pada jam-jam terakhir pembelajaran yang sering menjadi momen menurunnya semangat belajar. Selain itu, integrasi pendekatan difusi inovasi yang sistematis dalam proses adopsi teknologi pembelajaran masih jarang diterapkan secara nyata di sekolah-sekolah menengah (Rogers, 2003).

Berdasarkan analisis kesenjangan tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Gimkit sebagai inovasi pembelajaran matematika yang interaktif, dengan fokus implementasi pada jam-jam terakhir pembelajaran. Pendekatan yang digunakan tidak hanya menitikberatkan pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada proses difusi inovasi yang melibatkan berbagai pihak di lingkungan sekolah, seperti guru, siswa, dan kepala sekolah. Dengan demikian, inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa secara signifikan serta memberikan solusi praktis terhadap kendala pembelajaran matematika.

Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi konsep gamifikasi berbasis Gimkit dengan tahapan difusi inovasi yang komprehensif, yang masih jarang dikaji secara mendalam dalam konteks pembelajaran matematika pada jam-jam akhir. Model inovasi ini diharapkan menjadi rujukan yang dapat diadaptasi dan direplikasi di sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa.

Metodologi

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan secara rinci proses implementasi dan dampak inovasi pembelajaran matematika menggunakan platform Gimkit di jam-jam terakhir pembelajaran. Pendekatan

kualitatif dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam fenomena motivasi dan keterlibatan siswa, serta proses difusi inovasi di lingkungan sekolah secara kontekstual dan naturalistik (Creswell, 2014).

Subjek penelitian terdiri dari guru matematika, siswa kelas XI, dan kepala sekolah di SMA YP PGRI 3 Makassar. Karakteristik partisipan meliputi guru yang memiliki pengalaman mengajar matematika minimal dua tahun, siswa berjumlah sekitar 25 orang dalam satu kelas yang menjadi sampel purposive, dan kepala sekolah yang memiliki otoritas dalam pengambilan keputusan inovasi pembelajaran. Peneliti juga berperan sebagai fasilitator dan pengamat selama proses pelaksanaan inovasi berlangsung, termasuk dalam memberikan pelatihan penggunaan Gimkit kepada guru dan mendampingi kegiatan kuis interaktif di kelas.

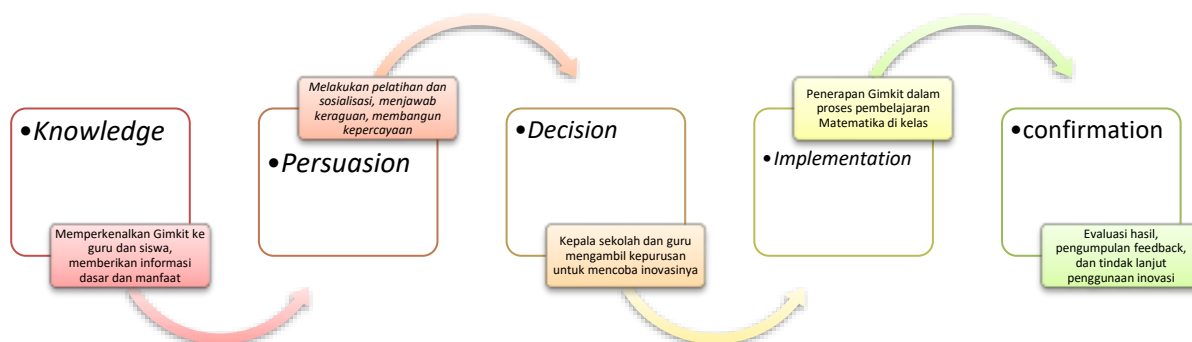
Data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yakni:

1. Observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran dan partisipasi siswa saat menggunakan Gimkit.
2. Wawancara semi-terstruktur dengan guru, siswa, dan kepala sekolah untuk menggali persepsi, kendala, dan hasil yang dirasakan selama inovasi diterapkan.
3. Dokumentasi berupa catatan lapangan, rekaman video pembelajaran, serta screenshot hasil kuis Gimkit sebagai bukti penggunaan dan hasil belajar.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, panduan wawancara yang telah diuji validitas isi oleh ahli teknologi pendidikan, serta format dokumentasi standar yang terstruktur. Validitas data dijaga dengan melakukan triangulasi sumber dan teknik pengumpulan, serta pengecekan ulang data melalui diskusi dengan partisipan untuk memastikan keakuratan informasi (Miles et al., 2014).

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis tematik, di mana data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis untuk menemukan tema-tema utama terkait efektivitas inovasi, tingkat motivasi, dan keberlanjutan penggunaan Gimkit. Proses analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang saling berkesinambungan.

Berikut bagan tahapan pelaksanaan penelitian sebagai ilustrasi proses difusi dan implementasi inovasi yang diterapkan:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian (Adaptasi dari Model Difusi Inovasi Rogers, 2003)

Hasil dan Pembahasan

Implementasi inovasi pembelajaran menggunakan Gimkit dalam mata pelajaran matematika yang dilakukan pada jam-jam terakhir di SMA YP PGRI 3 Makassar menunjukkan

hasil positif. Inovasi ini direspons baik oleh siswa dan guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang awalnya menunjukkan tanda-tanda kelelahan atau kurang antusias di jam terakhir menjadi lebih aktif dan terlibat saat pembelajaran dilakukan menggunakan Gimkit. Kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan, menantang, dan kompetitif karena siswa mengikuti kuis interaktif menggunakan perangkat masing-masing. Hal ini mendorong suasana kelas yang lebih hidup dan berorientasi pada kolaborasi serta partisipasi aktif. Guru mengungkapkan bahwa dengan Gimkit, siswa lebih cepat memahami konsep karena langsung mendapat umpan balik dari hasil kuis yang dilakukan.



Gambar 2. Siswa SMA YP PGRI 3 Makassar sedang memainkan Gimkit dalam kelompok saat pembelajaran matematika

Sebagian besar siswa mengaku bahwa penggunaan Gimkit membuat pembelajaran matematika terasa berbeda dan jauh dari kesan membosankan. Bahkan mereka menyebut bahwa belajar melalui Gimkit seperti bermain game, tetapi tetap belajar dengan serius. Penggunaan Gimkit juga memberikan keuntungan bagi guru karena memungkinkan evaluasi cepat dan akurat terhadap pemahaman siswa. Guru dapat langsung mengetahui siapa siswa yang belum menguasai materi dan memberikan tindak lanjut dengan lebih tepat sasaran. Hasil wawancara dengan kepala sekolah juga mengonfirmasi bahwa inovasi ini mendukung visi sekolah dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan mendorong program merdeka belajar.

Berdasarkan dokumentasi hasil kuis yang dilakukan melalui Gimkit, terlihat adanya peningkatan capaian belajar siswa. Rata-rata nilai siswa pada pertemuan pertama sebesar 68, meningkat menjadi 82 pada pertemuan kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Gimkit bukan hanya menarik dari sisi motivasi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. Hasil ini konsisten dengan temuan Putra et al. (2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan capaian belajar karena melibatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Kuis Gimkit pada Dua Pertemuan

Pertemuan	Rata-rata Nilai
Pertemuan Pertama	68
Pertemuan Kedua	82

Selain itu, temuan penelitian ini juga memperkuat teori difusi inovasi oleh Rogers (2003), yang menyatakan bahwa keberhasilan adopsi inovasi dipengaruhi oleh lima

karakteristik utama, yaitu relative advantage, compatibility, complexity, trialability, dan observability. Seluruh karakteristik tersebut terpenuhi dalam inovasi penggunaan Gimkit. Keunggulan relatif terlihat dari peningkatan antusiasme dan hasil belajar siswa; kesesuaian ditunjukkan dengan kebijakan sekolah yang mendukung digitalisasi; kemudahan penggunaan tercermin dari penerimaan guru dan siswa setelah pelatihan singkat; ketercobaan ditunjukkan dari uji coba pada satu kelas; dan hasil yang mudah diamati diperoleh dari feedback siswa dan peningkatan nilai.

Dibandingkan dengan studi sebelumnya oleh Santoso dan Prasetyo (2020), yang menyoroti pentingnya pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran matematika, penelitian ini menambahkan konteks baru yang lebih spesifik yaitu penerapan pada jam-jam akhir pembelajaran. Studi ini juga menyertakan proses difusi inovasi secara sistematis, yang belum banyak diangkat dalam studi serupa. Dalam konteks ini, inovasi pembelajaran tidak hanya difokuskan pada aspek teknologi, tetapi juga pada bagaimana inovasi tersebut diterima dan berkelanjutan dalam sistem sekolah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menjawab rumusan masalah, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi praktik pembelajaran matematika di sekolah menengah. Implementasi Gimkit terbukti sebagai inovasi yang layak, terjangkau, dan berdampak langsung terhadap peningkatan kualitas belajar siswa.

Simpulan

Inovasi pembelajaran matematika berbasis Gimkit yang diterapkan pada jam-jam terakhir berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Inovasi ini terbukti efektif, mudah diterapkan, dan mendapat dukungan dari lingkungan sekolah. Hasil ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi rendahnya semangat belajar siswa, khususnya di waktu pembelajaran yang rawan menurunnya fokus. Gimkit dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang layak dikembangkan dan diadopsi secara luas dalam konteks pendidikan menengah.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMA YP PGRI 3 Makassar atas kerja sama dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing mata kuliah Difusi dan Inovasi yang telah memberikan arahan dalam penyusunan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Albrecht, C., & Haber, J. (2021). Gamified assessment using Gimkit in secondary education: Student motivation and engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00261-1>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2016). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–537. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.072>
- Hidayat, R., Susanto, A., & Widodo, A. (2021). Pengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–134. <https://doi.org/10.1234/jpp.v8i2.2021>
- Johnson, T. (2020). Using Gimkit to increase formative assessment effectiveness in middle school classrooms. *Educational Technology Research and Development*, 68(4), 2345–2360. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09764-8>
- Lestari, P., & Saputra, A. (2023). Efektivitas penggunaan platform digital dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.5678/jtp.2023.11.1.45>
- Lopez, M., & Santos, R. (2023). Enhancing student engagement through Gimkit: A case study in high school science classes. *Journal of Interactive Learning Research*, 34(2), 150–167. <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2181503>
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525–534. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.048>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for integrating technology in teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Nurhadi, N. (2022). Pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran matematika: Studi kasus di SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 112–120. <https://doi.org/10.2345/jip.2022.5.3.112>
- Putra, S., Dewi, R., & Sari, M. (2022). Tantangan pembelajaran matematika di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 210–223. <https://doi.org/10.3456/jpm.2022.10.4.210>
- Rahmat, M., & Kurniawan, D. (2023). Best practices pendidikan berbasis kebutuhan lokal: Sebuah pendekatan inovatif. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Komunitas*, 4(1), 33–47. <https://doi.org/10.5678/jppk.2023.4.1.33>
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Santoso, T., & Prasetyo, B. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran matematika: Tinjauan literatur. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 6(1), 30–40. <https://doi.org/10.7890/jpt.2020.6.1.30>
- Sari, N., & Rahman, F. (2021). Peranan pembelajaran matematika dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 89–98. <https://doi.org/10.4567/jp.2021.7.2.89>
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Wijayanti, D. (2023). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 55–67. <https://doi.org/10.6789/jpp.2023.12.1.55>