



Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Gimkit untuk Guru Kimia Madrasah Aliyah (MA) di MGMP Kimia Provinsi DKI Jakarta

Irma Ratna Kartika^{1*}, Fera Kurniadewi¹, Ages Kayla Shyfa Widiawan¹, Aidahaya Hanannisa Nugroho¹, Fitria Handayani¹, Farradilla Alenia Dewanti¹, Irwanto², Ahmad Dwi Susilo², Eka Barkah², Irwan Saputra³, Edith Allanas³, Laurensia⁴, Yuliana Dwi Asworo⁵, Yeyet Rustini⁶, Nindya Galuh Kartikawati⁷

¹Program Studi Kimia, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta, Indonesia, 13220

²Program Studi Magister Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta, Indonesia, 13220

³Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta, Indonesia, 13220

⁴Madrasah Aliyah Negeri 3 Jakarta, Jl. Rawasari Selatan No. 06, Jakarta, Indonesia, 10510

⁵Madrasah Aliyah Negeri 10 Jakarta, Jl. Joglo Baru No. 77, Jakarta, Indonesia, 11640

⁶Madrasah Aliyah Negeri 16 Jakarta, Jl. Kamal Raya No. 03, Jakarta, Indonesia, 11820

⁷Madrasah Aliyah Citra Cendekia Jakarta, Jl. M. Kahfi 1 No.44, Jakarta, Indonesia, 12630

*Email koresponden: irmaratna@unj.ac.id

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 24 Aug 2025

Accepted: 2 Nov 2025

Published: 30 Nov 2025

Kata kunci:

Gimkit;

Kimia;

Madrasah Aliyah;

MGMP

ABSTRACT

Background: Penurunan skor sains siswa Indonesia dari 403 poin (tahun 2015) menjadi 383 poin (tahun 2022) mendorong penerapan Kurikulum Merdeka berbasis digital dan inovatif. Sehingga diperlukan pelatihan pembuatan soal interaktif berbasis *game online* yang bertujuan membekali guru Kimia Madrasah Aliyah (MA) Provinsi DKI Jakarta yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) untuk menguasai pembuatan soal interaktif berbasis *game online* guna mempersiapkan siswa menghadapi ujian berbasis teknologi serta mengurangi kecemasan siswa. **Metode:** Kegiatan dilakukan secara luring dan daring pada 20 guru melalui tahap sosialisasi informasi, pelatihan, dan evaluasi. **Hasil:** Kegiatan pelatihan meningkatkan pemahaman dan penguasaan guru Kimia MA tentang pembuatan soal interaktif berbasis *game online*, yaitu Gimkit. **Kesimpulan:** Kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik guru Kimia MA dalam pemanfaatan teknologi, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MGMP melalui penggunaan aplikasi Gimkit.

ABSTRACT

Background: The decline in Indonesian students science scores from 403 points in 2015 to 383 points in 2022 has prompted the implementation of the *Merdeka Curriculum*, which emphasizes digital and innovative learning. Therefore, training in developing interactive, game-based online assessments is needed to equip Chemistry teachers at Madrasah Aliyah (MA) in DKI Jakarta, who are part of the MGMP (Subject Teachers' Forum), with the skills to design interactive online quizzes. This aims to prepare students for technology-based examinations and help reduce test anxiety. **Methods:** The activity was conducted in both offline and online formats, involving 20 teachers through three stages: information dissemination, training, and evaluation. **Results:** The training activity enhanced the understanding and proficiency of MA Chemistry teachers in developing interactive, game-based online assessments using Gimkit. **Conclusions:** This activity successfully improved the pedagogical competence of MA Chemistry teachers in utilizing technology and contributed to enhancing the quality of learning within the MGMP through the use of the Gimkit application.

Keywords:

Chemistry;

Gimkit;

MA;

MGMP

PENDAHULUAN

Programme for International Student Assessment (PISA) adalah evaluasi yang dikembangkan *Economic Cooperation and Development* (OECD) untuk menilai kinerja pendidikan negara-negara melalui pengukuran literasi membaca, matematika, dan sains siswa berusia 15 tahun setiap tiga tahun sekali (Hartono et al., 2021). Pemilihan sampel peserta dilakukan secara acak oleh OECD dan pelaksanaan asesmen ini melibatkan sekitar 14.000 siswa di Indonesia (OECD, 2024). Hasil PISA mencatat penurunan rata-rata skor sains siswa Indonesia, yakni 403 poin pada tahun 2015 (peringkat 62 dari 69), turun menjadi 396 poin pada tahun 2018 (peringkat 71 dari 79), dan kembali menurun menjadi 383 poin pada tahun 2022 (peringkat 67 dari 81) (OECD, 2024). Menurut Hijjayati et al. (2022), penurunan hasil PISA Indonesia dipengaruhi oleh kesenjangan mutu pendidikan antar daerah, pembelajaran yang masih berorientasi hapalan, keterbatasan kompetensi guru, kurangnya penerapan metode inovatif, rendahnya budaya literasi, dampak *learning loss* akibat pandemi, serta evaluasi pendidikan nasional yang belum selaras dengan standar global. Kemendikbud Ristek menerapkan Kurikulum Darurat sebagai respons terhadap *learning loss* akibat pandemi COVID-19 dan penurunan skor PISA di Indonesia (Puspitasari et al., 2023). Berdasarkan implementasi di 31,5% sekolah, Kurikulum Darurat mampu mengurangi dampak pandemi hingga 73% pada literasi dan 86% pada numerasi (Iskandar et al., 2022), sehingga mendorong Kemendikbud Ristek mengembangkan Kurikulum Merdeka yang lebih komprehensif dan adaptif.

Kurikulum Merdeka Belajar mendorong pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan sesuai potensi siswa (Mardiana & Emmiyati, 2024). Pembelajaran untuk Generasi Z (1997–2010) dan Generasi Alpha (2010–2024) yang merupakan *digital native*, perlu disesuaikan dengan karakteristik mereka yang akrab dengan teknologi, menyukai interaksi, serta visual yang menarik, sehingga strategi berbasis digital menjadi relevan dan efektif meningkatkan partisipasi dan capaian belajar (Nuryadin et al., 2024). Salah satu inovasi pedagogik yang dapat diterapkan adalah soal interaktif berbasis *game online*, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam evaluasi, tetapi juga membantu mengatasi tantangan psikologis saat menghadapi asesmen seperti ulangan, kuis, maupun ujian (Aeni et al., 2024).

Sikap psikologis siswa saat menghadapi evaluasi dipengaruhi oleh faktor seperti rasa aman, dukungan guru, kepribadian, kesiapan belajar, serta metode evaluasi (Wijayanti & Retnawati, 2018). Respon yang umum muncul meliputi kecemasan ujian, pesimisme akibat kurang persiapan, hingga ketidakpedulian terhadap hasil (Savitri & Swandi, 2023). Format evaluasi berbasis permainan (*gamification*) diyakini mampu mengurangi tekanan psikologis siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih positif dan suportif (Ratinho & Martins, 2023). Namun, sekitar 60% dari total 62 guru Kimia di Madrasah Aliyah (MA) masih terkendala dalam merancang instrumen evaluasi yang interaktif dan kontekstual.

Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional (pilihan ganda, uraian di kertas, atau PowerPoint) dan belum terampil merancang soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) (Asphar et al., 2021). Penguasaan terhadap media *game-based learning* juga terbatas,

sehingga keterlibatan siswa dan pengurangan kecemasan dalam evaluasi digital belum optimal. Selain itu, minimnya forum pendampingan di MGMP membuat guru kesulitan berbagi strategi pembuatan soal interaktif.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (PkM KKN) Universitas Negeri Jakarta (UNJ) menyelenggarakan pelatihan Gimkit sebagai media penilaian inovatif berbasis gamifikasi. Guru tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga praktik membuat kuis, mengatur *leaderboard*, dan memantau progres siswa. Pelatihan ini memperkuat kompetensi pedagogik digital sesuai Kurikulum Merdeka, sekaligus mendorong evaluasi yang lebih menarik, menantang, relevan bagi generasi *digital native*, dan mengurangi ketergantungan pada metode tradisional.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Terintegrasi Kuliah Kerja Nyata (PkM KKN) untuk mengoptimalkan pengetahuan dan keterampilan guru MGMP Kimia MA di Provinsi DKI Jakarta dalam merancang soal menggunakan Gimkit, sehingga dapat memperkuat efektivitas asesmen sekaligus menyokong pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) melalui inovasi pembelajaran, persiapan siswa menghadapi era digital, dan pengembangan keterampilan global (Yulisna et al., 2021). Program ini sekaligus mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) 3 melalui keterlibatan dosen dalam pengabdian kepada guru MA, serta IKU 7 melalui pelatihan kolaboratif dan partisipatif berbasis teknologi digital yang melibatkan guru dan mahasiswa.

MASALAH

Siswa Generasi Z (1997–2010) dan Generasi Alpha (2010–2024) di MA memiliki karakteristik yang terbiasa dengan teknologi dan responsif terhadap media interaktif. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran kontekstual berorientasi HOTS serta pemanfaatan media digital dalam Kurikulum Merdeka dan Asesmen Nasional (Tafonao et al., 2020). Namun, dalam praktiknya, guru masih menghadapi tantangan dalam merancang soal interaktif yang menjaga kedalaman konsep kimia sekaligus menurunkan kecemasan dan meningkatkan partisipasi siswa. Kendala tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan kompetensi digital guru, minimnya pemahaman terhadap platform *game-based learning* seperti Gimkit, Kahoot, dan Quizizz (Rini et al., 2021), serta hambatan sarana dan prasarana berupa keterbatasan perangkat dan akses internet yang belum stabil. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan untuk membantu guru mengadaptasi soal konvensional menjadi bentuk interaktif yang sesuai dengan asesmen berbasis komputer.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilaksanakan oleh tim Universitas Negeri Jakarta (lima dosen dan enam mahasiswa) sebagai fasilitator bagi 20 guru MGMP Kimia MA Negeri dan Swasta DKI Jakarta pada Kamis, 3 Juli 2025 di Kampus A UNJ dan daring pada Kamis, 17 Juli 2025. Penyuluhan berupa sosialisasi dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang pembelajaran Kimia berbasis teknologi dan strategi pengajaran, khususnya penilaian melalui game interaktif online. Sementara itu pendampingan dilakukan melalui pelatihan penggunaan Gimkit yang

melibatkan guru dalam perancangan langsung bersama tim mahasiswa UNJ. Tahap akhirnya berupa evaluasi untuk menilai peningkatan pemahaman dan kemampuan guru serta memperoleh masukan mitra bagi keberlanjutan kegiatan.

Kegiatan pelatihan dalam PkM KKN tersusun atas tiga tahap yaitu, (1) sosialisasi informasi; (2) pelaksanaan pelatihan; dan (3) evaluasi. Sosialisasi dalam bentuk penyampaian materi melalui presentasi oleh tim dosen, yang ditutup dengan sesi sharing, komunikasi dan dialog. Pelatihan ditujukan agar guru dapat memahami dan menguasai setiap tahapan yang disampaikan. Tahapan singkat perancangan Gimkit dapat diakses melalui laman <https://www.gimkit.com/join>.

Pada tahap evaluasi, data dikumpulkan melalui *pre-test* untuk menilai pemahaman awal guru sebelum kegiatan sosialisasi, sedangkan *post-test* dan angket umpan balik dilaksanakan setelah pelatihan berlangsung. Indikator keberhasilan dinilai dari peningkatan pemahaman guru terhadap fitur Gimkit, yang tercermin melalui peningkatan skor pada hasil *post-test*. Selain itu indikator keberhasilan berdasarkan angket umpan balik juga tampak dari peningkatan wawasan guru tentang kompetensi pedagogik berbasis teknologi serta motivasi dan komitmen mereka untuk membagikan pengalaman pemanfaatan Gimkit kepada rekan sejawat melalui berbagai forum pendidikan. Dimensi dan indikator evaluasi kegiatan dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Dimensi dan Indikator Evaluasi Kegiatan

No	Dimensi	Indikator	Jenis Data	Metode
1	Konteks	Kesesuaian tujuan kegiatan dengan kebutuhan guru	Kualitatif	Angket umpan balik
2	Input (Masukan)	Kualitas materi dan narasumber	Kualitatif	Angket umpan balik
3	Proses (Pelaksanaan)	Partisipasi dan keterlibatan aktif peserta selama pelatihan	Kualitatif	Angket umpan balik
4	Proses (Pelaksanaan)	Keterlaksanaan kegiatan sesuai jadwal dan rencana	Kualitatif	Angket umpan balik
5	Output (Hasil Langsung)	Peningkatan pengetahuan guru (selisih skor <i>pre-post test</i>)	Kuantitatif	Tes objektif (<i>pre-post</i>)
6	Output (Hasil Langsung)	Kemampuan guru membuat kuis Gimkit secara mandiri	Kualitatif	Angket umpan balik
7	Outcome (Dampak Awal)	Penerapan Gimkit dalam pembelajaran di sekolah	Kualitatif	Angket tindak lanjut
8	Outcome (Dampak Awal)	Peningkatan motivasi dan kreativitas guru dalam pembelajaran berbasis teknologi	Kualitatif	Angket umpan balik
9	Impact (Dampak Jangka Panjang)	Peningkatan kualitas pembelajaran Kimia berbasis digital di sekolah mitra	Kualitatif	Laporan guru

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gimkit merupakan *platform* kuis berbasis permainan yang memungkinkan guru membuat soal sendiri atau mengimpor dari sumber seperti Quizlet dan Spreadsheet (Rohimat, 2023). Evaluasinya bersifat formatif atau sumatif sederhana dengan berbagai tipe soal, termasuk pilihan ganda, benar/salah, dan mencocokkan pasangan melalui fitur KitCollab (Pratiwi *et al.*, 2024). Platform ini menawarkan mode permainan interaktif seperti *Classic*, *Team*, serta mode strategi *Trust No One*, *Tag*, dan *Capture the Flag* (Rohimat *et al.*, 2023). Guru kemudian melakukan praktik langsung merancang Gimkit dengan pendampingan pada setiap tahap hingga menguasai seluruh prosedur.

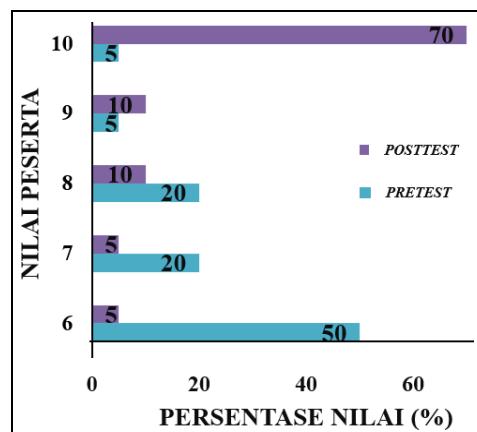
Kegiatan PkM KKN UNJ bertema pelatihan Gimkit bagi guru Kimia MA berperan penting dalam meningkatkan kompetensi guru dalam merancang evaluasi interaktif, kontekstual yang sesuai karakter generasi digital. Kegiatan utama yang dilakukan dalam PkM KKN pada Kamis, 3 Juli 2025 di kampus A UNJ ini adalah:

1. Sosialisasi informasi oleh tim dosen terkait Gimkit (mencakup konsep, fitur, manfaat Gimkit sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran berbasis *game online*) pada 20 guru selama 1 jam.
2. Pelatihan perancangan Gimkit berlangsung selama 5 jam dengan sesi tanya jawab interaktif dan pendampingan bertahap oleh tim mahasiswa. Guru dibekali pengetahuan langsung tentang penyusunan bank soal, pemilihan mode permainan, pengaturan, dan pembagian kode akses kepada siswa.
3. Selanjutnya, para guru diminta menyempurnakan rancangan evaluasi pembelajaran secara mandiri di rumah, kemudian mempresentasikan hasil Gimkit masing-masing pada Kamis, 17 Juli 2025, secara daring.
4. Tahap evaluasi dilakukan melalui *pre-test*, *post-test*, serta penyebaran angket umpan balik, dengan durasi total 2 jam. Tabel 2 menyajikan hasil skor guru pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 2. Hasil Skor Guru pada Tahap *Pre-test* dan *Post-test*

Nilai	Jumlah Guru		Percentase (%)	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
6	10	1	50	5
7	4	1	20	5
8	4	2	20	10
9	1	2	5	10
10	1	14	5	70

Diagram batang yang menunjukkan perbandingan skor guru pada *pre-test* dan *post-test* ditampilkan pada Gambar 1. Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1, hanya 1 guru (5%) yang memperoleh nilai 10 pada *pre-test*. Hal ini menunjukkan keterbatasan pemahaman awal guru tentang pembelajaran Kimia berbasis teknologi. Setelah mengikuti paparan materi, pelatihan, dan diskusi interaktif dengan tim UNJ, sebanyak 14 guru (70%) mencapai nilai 10 pada *post-test*.



Gambar 1. Diagram Batang Skor Guru Saat *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil kegiatan sosialisasi informasi tentang pembelajaran Kimia berbasis teknologi dan strategi pengajaran, khususnya penilaian berbasis *game* interaktif *online* Gimkit adalah: (1) peningkatkan pemahaman guru Kimia MA tentang konsep pembelajaran Kimia berbasis teknologi dan penerapan strategi pengajaran yang efektif; (2) memperkenalkan dan membekali guru dengan penggunaan penilaian berbasis *game* interaktif *online* Gimkit untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa; (3) mengembangkan keterampilan praktis guru Kimia MA dalam merancang kuis interaktif, memanfaatkan fitur gamifikasi, dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran Kimia; (4) mendorong inovasi pedagogik sehingga guru Kimia MA mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa *digital native*.

Selama pelatihan dan praktik langsung, beberapa guru mengajukan berbagai pertanyaan antara lain (1) cara membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, pengaturan waktu dan skor agar siswa termotivasi tanpa mengalami tekanan berlebihan; (2) cara memantau progres siswa secara *real-time* menggunakan fitur *leaderboard* dan laporan; (3) strategi mengarahkan siswa agar fokus pada pemahaman materi, bukan hanya kompetisi dalam gamifikasi; (4) kemungkinan Gimkit dapat digunakan untuk menilai pemahaman konsep Kimia secara mendalam; (5) mengintegrasikan gimkit dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi atau kuis atau simulasi atau eksperimen laboratorium virtual untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa serta membuat pembelajaran lebih holistik dan efektif. Tim dosen dan mahasiswa menjawab pertanyaan tersebut melalui demonstrasi langsung, panduan langkah demi langkah, dan diskusi interaktif, sehingga guru tidak hanya memahami fungsi teknis Gimkit, tetapi juga mampu merancang kuis yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa dalam pembelajaran Kimia berbasis teknologi. Tim dosen dan mahasiswa melakukan observasi langsung saat guru membuat kuis di Gimkit, melihat kemampuan teknis, kreativitas, dan integrasi strategi pengajaran. Penilaian praktik dilakukan untuk memastikan guru dapat menggunakan fitur-fitur Gimkit secara efektif, seperti *leaderboard*, pengaturan waktu, dan laporan progres siswa. Proses pelatihan dan perancangan Gimkit oleh guru terdokumentasi pada Gambar 2.

Tabel 3 menyajikan daftar pertanyaan beserta hasil kuesioner evaluasi kegiatan. Hampir seluruh guru (95%) mengungkapkan bahwa narasumber berkualitas dan menguasai teknik komunikasi yang jelas dan terstruktur saat memaparkan materi dengan cara yang mudah dipahami guru serta memberikan contoh nyata yang relevan dan demonstrasi secara efektif. Selain itu, 95% guru merasa memperoleh wawasan dan pengetahuan baru mengenai kompetensi pedagogik berbasis teknologi setelah mengikuti pendampingan. Guru yang sama juga merasa termotivasi dan berkomitmen untuk membagikan pengalaman serta strategi pemanfaatan Gimkit kepada rekan sejawat melalui komunitas belajar, seminar, atau forum pendidikan. Tahap berikutnya setelah pelatihan Gimkit adalah melakukan pemantauan terhadap efektivitas penggunaannya di kelas, meliputi pengamatan keterlibatan siswa, analisis hasil kuis, serta penilaian sejauh mana Gimkit mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar. Temuan dari pemantauan ini akan digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan desain kuis, strategi pengajaran, dan integrasi Gimkit dengan metode pembelajaran lainnya.

Tabel 3. Butir Pertanyaan dan Hasil Pengisian Angket Umpan Balik Kegiatan

No	Pernyataan	SS*	S*	KS*	TS*
1	Saya mengetahui dengan jelas tentang informasi dan pengetahuan tentang kompetensi pedagogik berbasis teknologi.	90%	10%	0%	0%
2	Narasumber menyampaikan materi kompetensi pedagogik berbasis teknologi dengan baik, jelas, mudah dipahami dan memberikan contoh nyata yang relevan.	95%	5%	0%	0%
3	Waktu yang disediakan untuk narasumber sudah mencukupi.	90%	10%	0%	0%
4	Kegiatan berlangsung dengan lancar dengan dukungan fasilitas (ruangan, media, alat peraga, dan lain-lain) yang baik.	90%	10%	0%	0%
5	Narasumber sangat memahami topik yang disampaikan.	90%	10%	0%	0%
6	Narasumber menjawab seluruh pertanyaan dengan baik.	90%	10%	0%	0%
7	Saya memperoleh wawasan dan pengetahuan baru tentang kompetensi pedagogik berbasis teknologi setelah paparan materi	95%	5%	0%	0%
8	Materi yang disampaikan relevan, sesuai dan bermanfaat untuk saya sebagai guru Kimia.	90%	10%	0%	0%
9	Saya tertarik untuk mengintegrasikan topik kompetensi pedagogik berbasis teknologi pada pembelajaran Kimia di kelas.	90%	10%	0%	0%
10	Kegiatan ini memicu ide-ide kontekstualisasi materi Kimia dalam kehidupan sehari-hari.	90%	10%	0%	0%
11	Informasi dan pengetahuan tentang kompetensi pedagogik berbasis teknologi akan saya berikan dan sampaikan kepada masyarakat sekitar lingkungan saya.	95%	5%	0%	0%

*SS = Sangat setuju; S = Setuju; KS = Kurang Setuju; TS = Tidak Setuju

Keterkaitan pelatihan dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan tercermin pada beberapa poin berikut: (1) SDG 4 – Pendidikan Berkualitas, meliputi pelatihan ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pengajaran melalui pemanfaatan inovasi digital dan metode pembelajaran interaktif; mendukung pengembangan kompetensi profesional guru agar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

efektif; mendorong terciptanya proses pembelajaran yang inklusif dan adaptif, sesuai dengan keragaman gaya belajar siswa; (2) SDG 9 – Industri, Inovasi, dan Infrastruktur, yaitu pelatihan mendorong pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam praktik pendidikan, selaras dengan upaya membangun sistem pembelajaran yang modern dan berkelanjutan; (3) SDG 17 – Kemitraan untuk Mencapai Tujuan, yaitu pelaksanaan pelatihan merupakan hasil kolaborasi antara Universitas Negeri Jakarta (UNJ) dan MGMP Kimia MA Provinsi DKI Jakarta, menunjukkan pentingnya kemitraan dalam mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan di bidang pendidikan.



Gambar 2. Guru sedang Merancang Gimkit

Beberapa kendala yang ditemui selama pelatihan meliputi koneksi internet yang kurang stabil yang diantisipasi dengan menyediakan materi pelatihan dalam bentuk *offline* (seperti PDF, video tutorial, atau panduan langkah demi langkah), serta menggunakan mode *low bandwidth* saat sesi daring, misalnya tanpa video atau melalui platform. Adapun kendala keterbatasan perangkat gawai atau laptop diatasi dengan menerapkan sistem *sharing device* secara berkelompok saat praktik. Fasilitator dapat menyediakan beberapa perangkat cadangan dan mengarahkan guru untuk menggunakan *versi mobile* Gimkit sebagai alternatif.

Keterbatasan akses akun Gimkit versi gratis ditangani dengan memanfaatkan fitur yang tersedia secara optimal melalui penyesuaian jumlah soal dan mode permainan. Sebagai alternatif, guru juga diperkenalkan pada platform serupa seperti Kahoot! atau Quizizz untuk memberikan variasi dan perbandingan. Selain itu, kendala berupa fokus pelatihan yang masih terbatas pada aspek teknis diupayakan dengan menambahkan sesi lanjutan yang menekankan integrasi Gimkit ke dalam Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP), asesmen formatif, pembelajaran berbasis proyek, dan contoh penerapan Gimkit pada berbagai topik Kimia untuk memperkuat pemahaman pedagogis guru.

Kendala berupa soal yang masih bersifat hafalan dan belum mengarah pada HOTS diselesaikan dengan mengadakan workshop penyusunan soal HOTS di bawah bimbingan dosen atau tim ahli. Selain itu, disajikan contoh soal Gimkit yang menuntut kemampuan analisis dan penerapan konsep, bukan sekadar mengingat fakta. Sementara itu kendala berupa keraguan guru terhadap penerimaan siswa diatasi dengan menampilkan testimoni dan contoh keberhasilan penggunaan Gimkit di kelas lain. Guru juga didorong untuk melakukan uji coba kecil (*pilot-test*) di kelas masing-masing guna melihat respon dan efektivitas langsung.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan praktik langsung ini berhasil membantu guru dalam mengadaptasi soal konvensional menjadi bentuk interaktif yang selaras dengan asesmen berbasis komputer menggunakan platform *game-based learning* yaitu Gimkit. Guru memperoleh peningkatan pemahaman serta keterampilan teknis dalam membuat kuis interaktif, serta kesiapan mereka untuk menerapkan Gimkit sebagai strategi penilaian inovatif dalam pembelajaran kimia. Seluruh guru juga menyatakan bahwa materi yang disampaikan dalam kegiatan PkM KKN dapat diaplikasikan langsung dalam pembelajaran Kimia, sehingga guru merasa informasi yang diperoleh bermanfaat dan harus disebarluaskan.

Rekomendasi PKM selanjutnya meliputi penerapan Gimkit di kelas disertai refleksi guru, pengumpulan kuis ke dalam bank soal MGMP terkласifikasi per topik, serta monitoring berkala melalui kuesioner online. Guru didorong berinovasi dengan memadukan Gimkit dengan metode lain, berkolaborasi lintas madrasah, dan melibatkan siswa dalam pembuatan soal. Dukungan berkelanjutan difasilitasi lewat komunitas digital, pendampingan mentor, serta kerja sama dengan Kanwil atau pihak eksternal untuk mendukung akses premium Gimkit.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM KKN menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNJ atas penyediaan hibah, sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan PkM Terintegrasi KKN UNJ nomor 15/PPM-KKN/LPPM/III/2025 tanggal 12 Maret 2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, N., Mutmainnatussafiyyah, Aqila, Wijayanti, T., & Asriati. (2024). Penggunaan aplikasi Quizziz untuk penilaian pembelajaran di SMKN 10 Makassar. *Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 610–616. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/457>
- Asphar, F. Q., Hidayat, S., & Suryana, Y. (2021). Rencana pelaksanaan pembelajaran berbasis higher order thinking skills di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2635–2643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1276>
- Hartono, F. A., & Slamet, A. (2021). Sistem layanan informasi PISA (Programme for International Student Assessment) berbasis website untuk guru IPA SMP dan SMA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 476–484. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.36810>
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi baca-tulis siswa kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fauziyyah, D. H., Hasanah, I. A., Nada, L. N., & Puradireja, S. M. (2022). Pentingnya kurikulum darurat Covid-19 bagi pendidikan Indonesia. *Jurnal Sinektik*, 5(1), 29–39. <https://doi.org/10.33061/js.v3i2.7388>
- Mardiana, & Emmiyati. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran evaluasi dan pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 121–127. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>

- Nuryadin, M. A., Fairuz, F., & Sembodo, J. J. (2024). Metode pembelajaran khusus untuk generasi Alpha, generasi Z dan generasi Beta. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 9(4), 45–50. <https://doi.org/10.29210/025448jggi0005>
- OECD. (2024). *Survei ekonomi OECD Indonesia 2024*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9d9fdbd2-id>
- Pratiwi, A. C., Daud, F., Taiyeb, A. M., Ismail, J., M., & Marzuki, N. I. (2024). Pelatihan pemanfaatan Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis game bagi guru sekolah menengah. *JHP2M: Jurnal Hasil-hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 72–76. <https://doi.org/10.35880/jhp2m.v3i1.2346>
- Puspitasari, D., Zen, E. L., & Febrianti, Y. (2023). English teacher and students' experiences in learning loss at upper secondary school during online learning in Indonesia. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 9(3), 471–482. <https://doi.org/10.55637/jr.9.3.7658.471-482>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Helicon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyo.2023.e19033>
- Rini, D. S., Suryanda, A., & Azrai, E. P. (2021). Peningkatan persepsi guru IPA terhadap penggunaan pendekatan gamification pada kegiatan dan evaluasi pembelajaran. *Jurnal SOLMA*, 10(1), 32–41. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5987>
- Rohimat, S. (2023). Utilization of Gimkit for online game mode chemistry formative assessment. *Journal of Science Education Research and Theories*, 1(2), 9–14. <https://doi.org/10.33830/cocatalyst.v1i2.7492>
- Rohimat, S., Solfarina, Samsiah, Ramdhani, F. I., Fitri, R., & Aliyah, N. (2023). Workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Savitri, P. A. C., & Swandi, N. L. I. D. (2023). Intervensi kecemasan pada mahasiswa: Literature review. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 4(1), 42–54. <https://doi.org/10.24014/pib.v4i1.20628>
- Tafonao, T., Saputra, S., & Suryaningwidi, R. (2020). Learning media and technology: Generation Z and Alpha. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(2), 89–100. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i2.954>
- Wijayanti, I. K., & Retnawati, H. (2018). Analisis profil kesiapan siswa SMA dalam menghadapi ujian nasional di Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(2), 179–189. <https://doi.org/10.21831/jpms.v6i2.23961>
- Yulisna, R., Alyusfitri, R., & Jusar, I. R. (2021). Analisis dampak pelaksanaan program MBKM terhadap IKU perguruan tinggi pada mahasiswa PGSD Universitas Bung Hatta dalam menghasilkan lulusan yang tangguh bersaing di era global. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 67–74. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.102>