

Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online

Workshop of Gimkit Introduction for Formative Assessment of Online Game Modes

Sonny Rohimat^{1*}, Solfarina², Samsiah³, Fajar Izza Ramdhani⁴, Raisya Fitri⁵, Nisa Aliyah⁶

¹SMA Negeri 6 Kota Serang, Kota Serang

^{2,3,4,5,6}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang

*E-mail: albaregbegi@gmail.com

Article History:

Received: 10 Oktober 2023

Revised: 16 Oktober 2023

Accepted: 19 Oktober 2023

Keywords: *Formative Assessment, Gimkit, Indonesian Teachers Association, Introduction to the Schooling Field*

Abstract: *Assessment is a process carried out to collect information related to student learning development, analyze and interpret it in deciding learning achievement based on certain criteria and aspects. The use of digital-based learning media can provide a pleasant experience for students in the assessment process, but there are still many teachers who have not used it because of the lack of information to teachers about the use of online learning applications and assessment media, especially those based on online game modes. This workshop aims to socialize Gimkit as a digital platform that can be used for learning assessment. This workshop aims to socialize Gimkit as a digital platform that can be used for learning assessment by presenting two resource persons, namely the Chair of the Untirta Chemistry Education Department and the Chair of the Indonesian Teachers Association (IGI) of Serang City. The first resource person explained the application of information technology in learning assessment, while the second resource person introduced the Gimkit platform and demonstrated and practiced the assessments created by the participants. Based on the results of reflection and evaluation, this workshop activity really helped teachers and students innovate to develop fun assessment activities in the classroom.*

Abstrak

Asesmen merupakan proses yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi terkait perkembangan belajar peserta didik, menganalisis, dan menginterpretasikannya dalam memutuskan ketercapaian pembelajaran berdasarkan kriteria dan aspek tertentu. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi peserta didik dalam proses asesmen, tetapi masih banyak guru yang belum memanfaatkannya karena kurangnya informasi kepada guru-guru tentang pemanfaatan aplikasi dan media asesmen pembelajaran *online* khususnya berbasis mode game *online*. Workshop ini bertujuan untuk mensosialisasikan Gimkit sebagai salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk asesmen pembelajaran dengan menghadirkan dua orang narasumber yaitu Ketua Jurusan Pendidikan Kimia Untirta dan Ketua Ikatan Guru Indonesia (IGI) Kota Serang. Narasumber pertama memaparkan tentang penerapan teknologi informasi dalam asesmen pembelajaran, sedangkan narasumber kedua mengenalkan platform Gimkit serta mendemonstrasikan, dan mempraktikkan asesmen yang dibuat oleh peserta. Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi, kegiatan workshop ini sangat membantu guru-guru dan mahasiswa dalam berinovasi untuk mengembangkan kegiatan asesmen yang menyenangkan di kelas.

Kata Kunci: Asesmen Formatif, *Gimkit*, Ikatan Guru Indonesia, Pengenalan Lapangan Persekolahan

* Sonny Rohimat, albaregbegi@gmail.com

PENDAHULUAN

Asesmen adalah bagian penting dalam dunia pendidikan, asesmen merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan dan pengolahan informasi belajar meliputi kebutuhan, perkembangan, maupun hasil pencapaiannya (Mujiburrahman, Kartiani and Parhanuddin 2023). Tujuan asesmen adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman dan efisiensi siswa dalam proses pembelajaran. Asesmen dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menghasilkan angka-angka (Usman 2020) atau deskripsi untuk mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan aspek tertentu (Wildan 2017). Asesmen ini dilakukan tidak hanya pada akhir pembelajaran, tetapi juga pada saat proses pembelajaran yang biasanya dilakukan guru pada masing-masing mata pelajaran.

Kurikulum Merdeka menekankan pada dua jenis asesmen yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan 2022). Asesmen formatif dapat dilakukan di awal atau diagnostik pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal materi yang akan diajarkan (Utami, Wulandari and Juanda 2023) dapat juga merupakan penilaian yang memberikan informasi atau umpan balik kepada guru dan siswa untuk meningkatkan pembelajaran (Dewi, Irwandi and Bahriah 2021). Jika siswa mencapai tujuan pembelajaran maka guru dapat melanjutkan ke tujuan pembelajaran berikutnya, tetapi jika tujuan pembelajaran tidak tercapai maka guru harus memastikannya terlebih dahulu sebelum melanjutkan pencapaian tujuan pembelajaran. Penilaian ini diharapkan dapat membangkitkan kesadaran siswa bahwa belajar lebih penting daripada hasil akhir. Asesmen sumatif merupakan penilaian yang dilakukan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran secara keseluruhan telah tercapai (Purnawanto 2022). Dalam hal ini guru tidak hanya dapat menggunakan teknik atau alat tertentu untuk melakukan penilaian sumatif seperti tes tertulis, tetapi juga dapat menggunakan teknik lain seperti observasi, praktik, pengerjaan proyek, dan pembuatan portofolio.

Selama ini asesmen sering dianggap sebagai proses yang sulit, menakutkan, dan menegangkan (Giri 2020). Anggapan tersebut bisa mengakibatkan siswa mengalami kecemasan saat menghadapi proses asesmen atau ujian (Rudiansyah, Amirullah and Yunus 2016). Kondisi siswa yang mengalami kecemasan tersebut biasanya terlihat gugup, gelisah, sulit konsentrasi, bahkan ada yang sampai berkeringat dingin dan badan gemetar (Ireel, Elita and Mishbahuddin 2018). Padahal, berdasarkan tujuan atau fungsinya, siswa bisa mengikuti asesmen tanpa harus merasa terbebani sehingga menimbulkan perasaan cemas, apalagi kalau asesmen yang diikuti adalah asesmen diagnostik atau asesmen formatif.

Berdasarkan filosofis pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, guru didorong untuk melakukan proses pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa (Rohimat, Wulandari and Wardani 2023). Kebutuhan tersebut berkaitan erat dengan kodrat alam dan kodrat zaman siswa yang bersangkutan. Pemenuhan kebutuhan belajar murid tersebut, bukan hanya pada prosesnya melainkan juga pada asesmennya. Salah satu kodrat zaman yang dialami para siswa saat ini adalah pesatnya perkembangan teknologi digital.

Pemanfaatan teknologi digital di zaman sekarang ini sangat dibutuhkan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital bisa digunakan untuk memberikan lingkungan yang sesuai dengan kodrat zaman siswa saat ini. Dengan demikian kehadiran inovasi baru akan berguna untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Rohimat, 2023) karena sesuai dengan dunia mereka.

Salah satu tindakan yang bisa dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan murid sesuai dengan kodrat zaman siswa saat ini adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Purwanto 2022), termasuk dalam kegiatan asesmen. Agar kegiatan asesmen yang dilakukan tidak menjadi sesuatu yang menakutkan atau menegangkan, guru dapat menampilkan asesmen tersebut sebagai game *online* yang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Salah satu platform digital yang dapat digunakan sebagai media asesmen pembelajaran dengan mode game *online* adalah gimkit.com (Manurung, et al. 2023).

Berdasarkan paparan di atas maka dilakukanlah workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game *online* dengan tujuan untuk mensosialisasikan Gimkit sebagai salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk asesmen pembelajaran. Platform tersebut dapat digunakan untuk pengerjaan berbagai soal secara daring dengan tampilan seperti game *online*. Platform digital bisa diakses menggunakan *smartphone*, tablet, atau laptop. Selain itu, pemanfaatan platform Gimkit juga memudahkan guru melakukan penilaian dan pengurangan penggunaan kertas dalam pembelajaran. Dengan pengenalan media pembelajaran Gimkit ini diharapkan asesmen dan pembelajaran lebih menarik dan inovatif sehingga siswa tidak merasa jenuh.

METODE

Kegiatan workshop ini dilakukan di Auditorium SMA Negeri 6 Kota Serang oleh Mahasiswa Pendidikan Kimia yang mengikuti Pengenalan Lingkungan Persekolahan. Mahasiswa Untirta yang berkolaborasi dengan Ikatan Guru Indonesia (IGI) Kota Serang dan Komunitas Belajar Smansix. Kegiatan workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game *online* ini diselenggarakan pada tanggal 22 September 2023. Narasumber kegiatan ini adalah Dr. Solfarina, S.Pd., M.Si. yang merupakan Ketua Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Sonny Rohimat, S.Pd. yang merupakan guru kimia SMA Negeri 6 Kota Serang sekaligus Ketua Daerah Ikatan Guru Indonesia Kota Serang. Peserta workshop yang hadir berjumlah 26 orang yang berasal dari berbagai kalangan, seperti guru, mahasiswa, dan anggota IGI Kota Serang. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penyelenggaraan workshop tersebut disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Penyelenggaraan Workshop

HASIL

Kegiatan workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode *game online* dilaksanakan di Aula SMA Negeri 6 Kota Serang yang diikuti peserta terdiri dari guru, siswa, serta mahasiswa. Setelah pembukaan, acara dibuka oleh Ketua Jurusan Pendidikan Kimia Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sekaligus Dosen Pembimbing Lapangan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) yaitu Dr. Solfarina S.Pd., M.Si. Dalam sambutannya ia berpesan bahwa dalam suatu kegiatan workshop yang lebih utama adalah kualitas. Peserta yang hadir dapat bertumbuh dan menebar kebermanfaatan setelah mengikuti pelatihan ini.

Narasumber pertama memaparkan tentang penerapan teknologi informasi dalam asesmen pembelajaran. Pemaparan diawali dengan penjelasan tentang *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau TPACK yang merupakan kompetensi yang perlu dikuasai guru pada masa kini. Pendekatan TPACK ini tentunya harus dilakukan dengan persiapan yang ekstra serta dibutuhkan kreativitas guru. Lalu narasumber menjelaskan terkait jenis-jenis asesmen berdasarkan fungsinya, keuntungan dan tantangan penerapan teknologi informasi dalam asesmen pembelajaran, deskripsi Gimkit sebagai media pembelajaran untuk asesmen. Dokumentasi materi sesi pertama disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan Narasumber Pertama

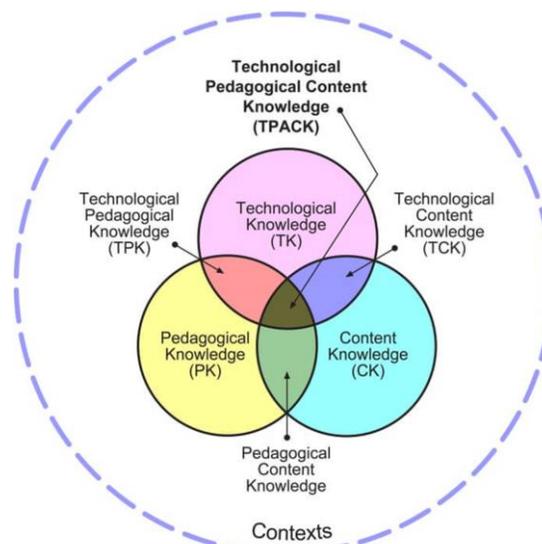
Narasumber kedua mengenalkan platform Gimkit sebagai media asesmen pembelajaran melalui praktik. Narasumber mengawali pengenalan Gimkit dengan mengajak seluruh peserta untuk mencoba bergabung dengan *Game Online* yang telah dipersiapkan oleh narasumber. Setelah itu, narasumber memandu para peserta workshop untuk membuat contoh asesmen pembelajaran dengan menggunakan Gimkit melalui akun masing-masing. Perwakilan peserta yang sudah menyelesaikan pekerjaannya bisa mencoba mempraktikkan asesmen yang dibuatnya, sementara peserta lainnya bergabung sebagai peserta. Dokumentasi materi sesi kedua disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemaparan Narasumber Kedua

DISKUSI

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk para pelajar. Menghadapi hal tersebut, guru dituntut untuk bisa mengimbangnya dengan memanfaatkan teknologi informasi tersebut dalam pembelajaran (Rahmawati, Solfarina and Hakim 2021). Kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam bidang pembelajaran dikenal dengan istilah *Technological Pedagogical Content Knowledge* atau *TPACK* (Akram, et al. 2021). Keterkaitan guru dengan TPACK dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Bagan TPACK

Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang banyak digunakan adalah pada kegiatan asesmen atau penilaian. Namun, penerapan teknologi informasi dalam kegiatan asesmen pembelajaran juga memiliki keuntungan dan tantangan tersendiri. Keuntungannya yakni lebih interaktif (Pusawidjayanti, Asmianto and Kusumasari 2023) dan lebih cepat dalam analisis serta

mengambil keputusan. Tantangannya terbaca polanya oleh siswa, persiapan yang memerlukan waktu ekstra, kreativitas guru, serta memfokuskan pada media bukan konten.

Salah satu platform digital yang dapat digunakan sebagai media asesmen pembelajaran adalah Gimkit. Gimkit merupakan salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk asesmen pembelajaran berupa permainan kuis digital, sekaligus menjadi sarana permainan interaktif yang mampu mengasah pemahaman peserta didik. Dalam gimkit terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk permainan game yang interaktif di antaranya Asesmen Pilihan Ganda, Asesmen *Essay*, *Trust No One* (seperti detektif), *Human Vs Zombies Floor Is Lava*, *Snowball*, *Fishtopia Capture*, *The Flag* (seperti permainan benteng) *Farmchain*, dan *Tag Domination*.

Untuk memanfaatkan Gimkit sebagai media asesmen pembelajaran, ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh pengguna. Langkah-langkahnya yaitu membuat akun gimkit dengan masuk ke website <https://www.gimkit.com/> dan masuk menggunakan email pribadi, memilih tipe akun, serta memilih jenjang atau bidang. Untuk membuat kuis, langkah yang dilakukan adalah memilih *New Kit*, memberikan judul kuis dan bahasa, serta memilih *Add question* untuk menambahkan pertanyaan. Jika kuis tersebut akan digunakan dan dibagikan kepada peserta, langkah yang dilakukan adalah memilih jenis permainan, menentukan aturan permainan yang akan disajikan, serta membagikan kode gabung kepada peserta.

Selama workshop pengenalan Gimkit untuk asesmen formatif mode game *online* ini peserta tampak mengikutinya dengan antusias. Peserta memasuki website gimkit dengan mengikuti beberapa permainan yang sudah dibuat oleh pemateri dan peserta yang lain. Kemenangan permainan gimkit dimenangkan oleh satu peserta yang terus bertahan karena antusias yang luar biasa dari awal hingga akhir. Peserta juga mencoba membuat sendiri kuis dengan menggunakan akun masing-masing. Beberapa peserta mengujicobakan kuis yang dibuatnya kepada peserta yang lain.

Pada akhir workshop, peserta diminta untuk melakukan refleksi secara tertulis melalui tautan Google Form yang diberikan panitia. Berdasarkan hasil refleksi tersebut didapatkan umpan balik yang diberikan oleh peserta yang dapat digunakan sebagai masukan bagi penyelenggaraan workshop berikutnya agar pelaksanaan terjadwal tepat waktu, persiapan acara yang lebih matang, dan sosialisasi kegiatan yang lebih luas. Kegiatan workshop ini sangat membantu guru-guru dan mahasiswa dalam berinovasi untuk mengembangkan kegiatan asesmen yang menyenangkan di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil workshop pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa kegiatan workshop yang telah dilaksanakan dapat mengenalkan platform pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan asesmen formatif menggunakan aplikasi mode game *online*. Workshop ini sangat berguna bagi guru dalam variasi bahan ajar khususnya dalam kegiatan asesmen formatif, serta bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan tanggapan peserta yang menyampaikan bahwa kegiatan workshop ini bermanfaat bagi guru-guru sehingga guru dapat mengkolaborasi materi pembelajaran dengan mode game yang berisi soal-soal asesmen.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Drs. Suparman, M.M. selaku Plt. Kepala SMA Negeri 6 Kota Serang, Koordinator Komunitas Belajar Smansix, Jurusan Pendidikan Kimia FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, serta Ikatan Guru Indonesia Kota Serang atas segala dukungan sehingga kegiatan *Workshop* Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode *Game Online* dapat dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Akram, Huma, Yang Yingxiu, Ahmad Samed Al-Adwan, and Ali Alkhalifah. "Technology Integration in Higher Education During COVID-19: An Assessment of Online Teaching Competencies Through Technological Pedagogical Content Knowledge Model." *Frontiers in psychology* 12 (2021): 736522.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi RI, 2022.
- Dewi, Lathifa Utami, Dedi Irwandi, and Evi Sapinatul Bahriah. "Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur." *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)* 11, no. 1 (2021): 19-26.
- Giri, Putu Agus Semara Putra. "Mereduksi Kecemasan Dengan Teknik Desensitisasi Sistematis." *Widyadari* 21, no. 1 (2020): 379-393.
- Ireel, Anggia Mareta, Yessy Elita, and Arsyadani Mishbahuddin. "Efektivitas layanan konseling kelompok teknik restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecemasan menghadapi ujian siswa SMP di Kota Bengkulu." *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling* 1, no. 2 (2018): 1-10.
- Manurung, Jonson, Amran Sitohang, Harpingka Sibarani, and Uzitha Ram. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Bagi Pengajar Dan Pemuda Pemudi Pada Pembelajaran di HKBP Simalingkar Medan." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli* 1, no. 2 (2023): 85-89.
- Mujiburrahman, Mujiburrahman, Baiq Sarlita Kartiani, and Lalu Parhanuddin. "Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka." *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 39-48.
- Purnawanto, Ahmad Teguh. "Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka." *Jurnal Pedagogy* 15, no. 1 (2022): 75-94.
- Purwanto, W. "PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU MEMANFAATKAN MEDIA IT DALAM PEMBELAJARAN MELALUI WORKSHOP TPOEG." *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan* 19, no. 1 (2022): 11-17.
- Pusawidjayanti, Kridha, Asmianto Asmianto, and Vita Kusumasari. "Pelatihan Pembuatan Soal Kuis Interaktif Untuk Guru Semua Bidang Akademik." *Journal of Social Outreach* 2, no. 1 (2023): 24-30.
- Rahmawati, Eri, Solfarina Solfarina, and Rahman Hakim. "Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Dan Kimia Bagi Calon Guru, Guru Dan Dosen." *Jurnal Pengabdian Dinamika* 8, no. 2 (2021).
- Rohimat, Sonny. "Studi Literatur: Pemanfaatan Laboratorium Maya Pada Portal Rumah Belajar Untuk Pembelajaran Praktikum MIPA." *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)* 3, no. 1 (2023): 16-26.
- Rohimat, Sonny, Dyah Ratna Wulandari, and Indah Tri Wardani. "Efektivitas Pembelajaran Kimia dengan Pendekatan Diferensiasi Konten dan Produk." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 3 (2023): 57-64.

- Rudiansyah, Amirullah, and Muhammad Yunus. "Upaya guru dalam mengatasi kecemasan siswa dalam menghadapi tes (pencapaian hasil belajar) siswa di SMP Negeri 3 Banda Aceh." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan* 1, no. 1 (2016).
- Usman, DP. "Penerapan Prinsip-Prinsip Evaluasi Dalam Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam (PAI)." *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 2 (2020): 227-236.
- Utami, Novita Riski, Wulandari, and Juanda. "Analisis Asesmen Kurikulum 2013." *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 1 (2023): 21-23.
- Wildan. "Pelaksanaan Penilaian Autentik Aspek Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Di Sekolah Atau Madrasah." *Jurnal Tatsqif* 15, no. 2 (2017): 131-153.