

Penggunaan Media Gimkit Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (Studi Kasus di Kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung)

Fahmi Alhubilah^{1*}, Syihabuddin²

^{1,2}Program Studi Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: alhubilahfahmi@upi.edu

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1338>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Juny 2025

Revised: 28 Juny 2025

Accepted: 02 July 2025

Kata Kunci:

Asesmen Formatif, Evaluasi Pembelajaran, Gimkit, Pembelajaran Bahasa Arab, Media Interaktif

Keywords:

Formative Assessment, Learning Evaluation, Gimkit, Arabic Language Learning, Interactive Media



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media Gimkit dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab di kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung. Gimkit, sebagai media berbasis permainan interaktif, menawarkan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif, melibatkan observasi langsung, wawancara dengan pendidik, serta analisis hasil evaluasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Siswa lebih aktif memahami kosakata dan tata bahasa melalui interaksi permainan yang kompetitif dan menarik. Selain itu, pendidik merasakan kemudahan dalam melaksanakan evaluasi berkat fitur otomatisasi yang disediakan Gimkit. Antusiasme ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dan suasana pembelajaran yang lebih dinamis. Kesimpulannya, Gimkit merupakan media pembelajaran yang menyenangkan, mendorong untuk berpartisipasi, untuk mendukung asesmen formatif dalam pembelajaran bahasa Arab. Temuan diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengadopsi teknologi interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

This study aims to explore the use of Gimkit media in Arabic learning evaluation in class VII of SMPIT An-Ni'mah, Bandung. Gimkit is an interactive game platform that presents an innovative approach in supporting the learning and evaluation process. This research uses a case study method with a qualitative approach. Data collection techniques include direct observation, interviews with educators, and analysis of student evaluation results. The results show that the use of Gimkit can increase students' motivation and engagement in learning Arabic. The competitive game format makes students more active in understanding vocabulary and grammar. Teachers also benefit from the automation features provided by Gimkit, such as instant reporting of results and monitoring of students' comprehension levels. In addition, the classroom atmosphere becomes more dynamic and interactive, encouraging students to be more enthusiastic about the learning process. In conclusion, Gimkit is an interesting learning media that encourages students' active participation, while supporting formative assessment in Arabic language learning. This finding illustrates that the utilization of interactive technology can be an alternative learning strategy that is more contextual and fun, and worthy of consideration by educators in daily learning practices.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Fahmi Alhubilah et al (2025). Penggunaan Media Gimkit Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab (*Studi Kasus di Kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung*), 4(1) 286-292.

<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1338>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di era digital menghadapi tantangan besar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, metode pembelajaran tradisional mulai tergeser oleh pendekatan berbasis teknologi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, kesenjangan antara kemajuan teknologi dengan praktik pembelajaran di lapangan masih menjadi kendala utama di beberapa institusi pendidikan, termasuk SMPIT An-Ni'mah, Bandung. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan Gimkit, platform pembelajaran berbasis game, dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Arab menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Teknologi dapat membantu dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami, yang sangat relevan untuk pembelajaran bahasa. Platform seperti Gimkit memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Chang & Chang, 2025).

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media berbasis teknologi seperti Gimkit dapat mengubah evaluasi pembelajaran menjadi pengalaman yang tidak hanya mengukur kemampuan siswa tetapi juga meningkatkan motivasi mereka. Gimkit memanfaatkan elemen gameifikasi, seperti poin, leaderboard, dan tantangan, untuk mendorong partisipasi aktif siswa (Agustina et al., 2024; Shafique & Science, 2024).

Gimkit adalah platform berbasis game yang dirancang untuk membantu guru mengelola evaluasi secara real-time. Platform ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan dalam format permainan, menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun santai. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam aspek pemahaman konsep maupun aplikasi praktis (Agustina et al., 2024; Ar Rosyid & Wonorahardjo, 2024).

Penelitian terdahulu telah menggarisbawahi manfaat penggunaan Gimkit di berbagai konteks pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran IPS dan Bahasa Inggris, Gimkit terbukti meningkatkan keterlibatan siswa hingga 90% dan nilai rata-rata mereka sebesar 15 poin dibandingkan dengan metode tradisional (Adelia et al., 2024; Badriah & Levia, 2025). Temuan ini menunjukkan potensi besar Gimkit dalam berbagai disiplin ilmu (Jaramillo Jimbo et al., 2024; Sadikova Dildora Abdullayevna et al., 2024; Salam et al., 2024; Septyana et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Gimkit, implementasinya di SMPIT An-Ni'mah masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya pelatihan guru, keterbatasan infrastruktur teknologi, dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Padahal, integrasi teknologi seperti Gimkit dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran Bahasa Arab (Jaramillo Jimbo et al., 2024; Language & Language, 2024; Septyana et al., 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan Gimkit dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT An-Ni'mah, Bandung. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur dengan guru Bahasa Arab, serta dokumentasi aktivitas pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VIII yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan Gimkit.

Berikut ini tabel tahapan penelitian:

Table 1. Tahapan Penelitian

No.	Tahap Penelitian	Deskripsi
1	Persiapan	Identifikasi kebutuhan pembelajaran dan pengenalan Gimkit kepada guru serta siswa. Kegiatan meliputi pemetaan kebutuhan evaluasi, kesiapan teknis, dan pelatihan penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif.
2	Pelaksanaan	Implementasi Gimkit dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Arab. Fokus pada keterlibatan siswa dan efektivitas Gimkit dalam menyampaikan soal dan mengukur pemahaman siswa. Evaluasi dilakukan dalam sesi kelas dengan pengawasan guru dan peneliti.

3	Evaluasi	Analisis data hasil observasi, wawancara, dan hasil evaluasi dari Gimkit. Data dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola keterlibatan dan respons siswa terhadap evaluasi berbasis Gimkit.
---	----------	--

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur Penggunaan Gimkit dalam Evaluasi Pembelajaran

Dalam penggunaan media Gimkit di kelas VII SMPIT An-Ni'mah, Bandung, terdapat tiga prosedur utama yang dilakukan oleh guru dan siswa:

, dapat dilihat Tabel 1.

Tabel 2. Langkah GIMKIT dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

No	Langkah	Deskripsi
1	Pembuatan Kit	Langkah pertama adalah pembuatan kit atau set soal oleh guru. Soal-soal disusun sesuai dengan materi Bahasa Arab yang sedang dipelajari, seperti kosa kata, tata bahasa, dan pemahaman teks. Tahap ini penting karena kualitas soal menentukan keterkaitan dengan kompetensi yang ditargetkan (Agustina et al., 2024).
2	Pemilihan Mode permainan	Setelah kit selesai dibuat, guru memilih mode permainan yang paling sesuai, seperti Mode Solo atau Mode Tim. Pemilihan ini bergantung pada tujuan evaluasi, apakah untuk penilaian individu atau kerja kelompok (Shafique & Science, 2024).
3	Pelaporan Hasil	Setelah sesi permainan berakhir, Gimkit secara otomatis menghasilkan laporan skor, ketepatan jawaban, dan tingkat pemahaman siswa. Laporan ini menjadi dasar bagi guru untuk evaluasi lanjutan terhadap penguasaan materi (Badriah & Levia, 2025).

Prosedur yang Paling Inti: Prosedur yang paling inti adalah pembuatan kit dan pelaporan hasil. Pembuatan kit memastikan bahwa soal yang diberikan relevan dengan tujuan pembelajaran, sedangkan pelaporan hasil memberikan gambaran yang jelas tentang sejauh mana pemahaman siswa (Videnovik et al., 2023).

Penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Arab

Penggunaan media online berbasis permainan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam proses asesmen. Siswa dilibatkan secara aktif, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan bermakna (Aryadin Saputra et al., 2024). Salah satu game edukasi yang dapat digunakan adalah Gimkit, yang menawarkan mode permainan seperti Snowball. Dalam implementasinya pada pembelajaran bahasa Arab, Gimkit terbukti efektif meningkatkan motivasi dan semangat siswa, terutama dalam menguasai kosakata, tata bahasa, serta keterampilan membaca dan menulis bahasa Arab.



Gambar 1. Tampilan awal permainan

Pada tampilan awal di situs Gimkit.com, siswa diminta untuk memasukkan kode permainan yang telah disiapkan oleh pendidik sebelumnya. Kemudahan akses tanpa perlu membuat akun baru memberikan efisiensi waktu, sehingga siswa dapat langsung memulai pembelajaran bahasa Arab dengan cepat dan praktis.

Gambar 2. Gameplay



Siswa yang telah bergabung dalam permainan akan memiliki avatar (karakter) yang dapat dikendalikan sesuai aturan permainan. Dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan Gimkit, siswa dapat menggunakan bola salju sebagai alat untuk menyerang lawan, sementara keterlibatan mereka dalam aktivitas permainan ini dapat dipantau oleh pendidik. Selain menyerang, siswa juga dapat membangun benteng pertahanan menggunakan bola salju yang mereka kumpulkan. Benteng tersebut memiliki tingkat ketahanan tertentu dan dapat hancur selama permainan berlangsung.

Gambar 3. Proses Evaluasi pembelajaran Bahasa Arab



Selama permainan berlangsung, siswa harus mengumpulkan bola salju yang diperoleh dengan menjawab pertanyaan terkait materi bahasa Arab yang telah disiapkan oleh pendidik. Setiap jawaban yang benar akan memberikan siswa dua bola salju, sedangkan jawaban yang salah tidak menghasilkan bola salju.

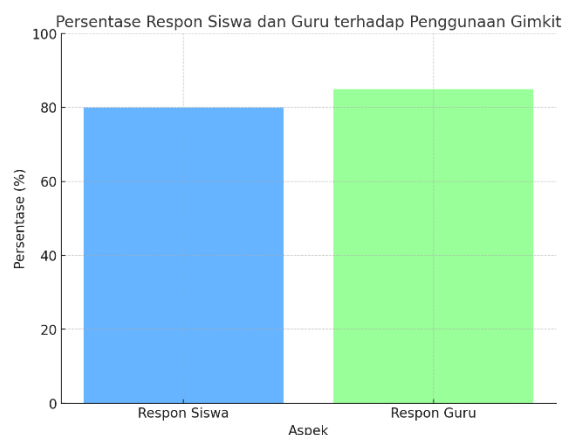
Respon Siswa dan Guru terhadap Penggunaan Gimkit

Respon siswa dan guru terhadap penggunaan Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT An-Ni'mah sangat positif. Berdasarkan hasil observasi, siswa merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar melalui pendekatan berbasis permainan ini. Fitur interaktif yang dimiliki Gimkit memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, mengurangi rasa jenuh, serta meningkatkan motivasi untuk mencapai skor yang lebih tinggi (Badriah & Levia, 2025).

1. Respon Siswa: Siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang tinggi saat mengikuti permainan. Banyak siswa yang merasa senang dan lebih mudah memahami materi setelah melakukan permainan dengan Gimkit. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran ini sangat penting untuk mengukur pemahaman mereka, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang mengutamakan keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis (Rahmanda & Sofwan, 2024).
2. Respon Guru: Guru merasa sangat terbantu oleh fitur pelaporan yang ada di Gimkit. Dengan adanya laporan yang terperinci, guru dapat melihat dengan jelas hasil belajar siswa dan mendeteksi area-area yang membutuhkan perhatian lebih (Shafique & Science, 2024).

Grafik Persentase Respon Siswa dan Guru:

Grafik berikut ini menggambarkan tingkat keterlibatan dan efektivitas Gimkit dalam pembelajaran Bahasa Arab berdasarkan respon dari siswa dan guru.



1. Respon Siswa :

Sebanyak 80% siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar dengan menggunakan Gimkit. Penggunaan platform ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang mengurangi rasa bosan yang sering dirasakan dalam pembelajaran konvensional. Siswa merasa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan merasa kompetisi yang ada dalam permainan memberikan tantangan yang memotivasi mereka untuk lebih memahami materi yang diajarkan.

2. Respon Guru :

Sebanyak 85% guru merasa sangat terbantu dengan adanya fitur pelaporan yang ada di Gimkit. Pelaporan real-time memungkinkan guru untuk segera melihat perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan adanya data yang terperinci tentang kesalahan atau kekuatan siswa, guru dapat memberikan feedback yang lebih tepat dan menyusun strategi pengajaran lebih efektif. Gimkit memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Grafik ini memperlihatkan bahwa Gimkit bukan hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik yang diperlukan. Hal ini menunjukkan bagaimana teknologi dapat memperbaiki kedua aspek pembelajaran: motivasi siswa dan efektivitas pengajaran oleh guru.

Kendala dalam Penerapan Gimkit

Meskipun penggunaan Gimkit memberikan banyak manfaat, ada beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapannya di kelas VII SMPIT An-Ni'mah. Beberapa kendala yang ditemukan adalah:

1. Keterbatasan Akses Internet: Karena Gimkit adalah platform berbasis daring, masalah utama yang muncul adalah keterbatasan akses internet yang stabil (Videnovik et al., 2023).
2. Kesulitan Mengelola Waktu: Gimkit memberikan tantangan berbasis waktu yang bisa mempengaruhi kualitas pemahaman siswa (Agustina et al., 2024).

Penggunaan Gimkit untuk Evaluasi Kompetensi Bahasa Arab

Gimkit memiliki potensi yang besar dalam evaluasi kompetensi bahasa Arab, terutama untuk mengukur kemampuan mendengarkan, membaca, dan menulis siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, Gimkit dapat digunakan untuk tujuan berikut:

1. Tes Kemampuan Mendengarkan: Guru dapat mengupload audio dalam bahasa Arab dan memberikan soal terkait pemahaman dari audio tersebut (Badriah & Levia, 2025).
2. Tes Kemampuan Membaca dan Menulis: Dengan Gimkit, guru dapat menyertakan soal yang menguji pemahaman teks bahasa Arab dan kemampuan menulis siswa (Shafique & Science, 2024).

Teori yang Relevan: Dalam konteks ini, teori Nadoriatul Wihdah (Teori Kesatuan) dalam pembelajaran bahasa dapat diterapkan. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran bahasa haruslah holistik, yang mencakup semua keterampilan bahasa secara bersamaan (Videnovik et al., 2023).

Aspek yang Diteliti dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam penggunaan Gimkit untuk evaluasi pembelajaran bahasa Arab, beberapa aspek yang diteliti dan diukur meliputi:

1. Maharoh Qira'ah (Kemampuan Membaca): Siswa diuji dengan soal yang mengukur kemampuan membaca teks bahasa Arab dan memahami maknanya (Rahmanda & Sofwan, 2024).

2. Maharoh Istima' (Kemampuan Mendengarkan): Siswa diujikan dengan soal yang berfokus pada pemahaman mendengarkan, seperti mendengarkan percakapan atau ceramah dalam bahasa Arab (Shafique & Science, 2024).

Maharoh Kitabah (Kemampuan Menulis): Guru dapat menyertakan soal yang menguji kemampuan menulis siswa dalam bahasa Arab (Badriah & Levia, 2025)

SIMPULAN

Penggunaan media Gimkit dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab telah terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan. Melalui pendekatan berbasis permainan, Gimkit mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi bahasa Arab, seperti kosakata, tata bahasa, dan keterampilan komunikasi.

Keunggulan utama Gimkit terletak pada kemudahan akses, fitur evaluasi otomatis, dan integrasi elemen kompetitif yang menarik minat siswa. Pendidik juga mendapatkan kemudahan dalam memantau kemajuan siswa secara langsung dan memberikan umpan balik yang tepat waktu. Oleh karena itu, penggunaan Gimkit dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung asesmen formatif dalam pembelajaran bahasa Arab.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya kepada guru dan siswa SMPIT An-Ni'mah Bandung yang telah berpartisipasi aktif, serta kepada pembimbing dan rekan sejawat yang turut memberikan masukan berharga dalam penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Adelia, S., Edi, E. S., & Milawasri, F. A. (2024). PENGGUNAAN MEDIA CANVA DALAM MENGANALISIS STRUKTUR TEKS ULASAN FILM. In *JURNAL DIDACTIQUE Bahasa Indonesia* (Vol. 5, Issue 1, pp. 1–8). Tridinanti University. <https://doi.org/10.52333/didactique.v5i1.123>
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Ar Rosyid, H. H., & Wonorahardjo, S. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS: Pengembangan Gimkit pada Materi Hindu Budha Kelas VII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 203–210. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- Aryadin Saputra, Suparmanto, S., Nailal Hakika, B., Febrianti, N., & Manan, M. P. (2024). PEMANFAATAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI MADRASAH. *Albariq: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 33–43. <https://doi.org/10.24239/albariq.v5i1.71>
- Badriah, S., & Levia, T. (2025). Kebutuhan Media Gimkit pada Materi Mukjizat Kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. *ISLAMIKA*, 7(1), 156–168. <https://doi.org/10.36088/islamika.v7i1.5508>
- Chang, X., & Chang, C. (2025). Game-Based Learning in ESL Classrooms: A Focus on Gimkit and Other Apps. *International Journal of Higher Education*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v14n1p1>
- Jaramillo Jimbo, J. G., Masaquiza Guamán, A. B., Quishpe Quishpe, V. P., & Wisum Sensu, N. D. (2024). Uso del Gimkit como Recurso Didáctico para Ambientar la Enseñanza-Aprendizaje Virtual. *Revista Cientific*, 9(34), 84–107. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.4.84-107>
- Language, F. O., & Language, F. O. (2024). *EXPLORING THE IMPLEMENTATION OF GIMKIT AS A FORMATIVE*. 5(2), 16–32.
- Rahmanda, F., & Sofwan, M. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIPA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KURIKULUM MERDEKA KELAS IV BERBASIS APLIKASI CANVA FOR EDUCATION. In *P2M STKIP Siliwangi* (Vol. 11, Issue 2, pp. 40–49). IKIP Siliwangi Bandung. <https://doi.org/10.22460/p2m.v11i2.4880>
- Sadikova Dildora Abdullayevna, Akhmedova Dilnoza Anvarovna, & Talipov Begzod Botirovich. (2024). The Benefits of Using Gimkit and Kahoot Online Applications to Promote Interactive

- Learning Among Pharmacy Students. *International Journal of Language Learning and Applied Linguistics*, 3(1), 61–67. <https://doi.org/10.51699/ijllal.v3i1.3306>
- Salam, M. A., AN, A. N., Rhain, A., Azizah, A., & ... (2024). Challenges of Da'wah Research: Understanding Da'wah Models in The Context of Qur'anic Guidance and Social Change. *Al-Afkar, Journal For ...*. https://al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/1604
- 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/um063v4i4p7>
- Shafique, K., & Science, C. (2024). *GIMKIT: A GAMIFICATION TEACHING APPROACH FOR MEASURING DIGITAL* By Department of Computing School of Electrical Engineering and Computer Science A GAMIFICATION TEACHING APPROACH FOR MEASURING DIGITAL.
- Videnovik, M., Vold, T., Kiønig, L., Madevska Bogdanova, A., & Trajkovik, V. (2023). Game-based learning in computer science education: a scoping literature review. *International Journal of STEM Education*, 10(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-023-00447-2>