

Gimkit-Based Interactive Assessment in Elementary IPAS: Enhancing Students' Learning Interest and Outcomes

Fuji Rahayu¹, Mimi Hariyani²

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2}

*E-mail: vvufujirahayu26@gmail.com

Abstract

This study focuses on the development and testing of the use of the Gimkit platform as an interactive evaluation medium in Natural and Social Sciences (IPAS) learning to increase learning interest and learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The method used is Research and Development (R&D) with stages of needs analysis, product design, development, validation, testing, revision, and product refinement. The research subjects included fifth-grade students at Al Azhar 54 Islamic Elementary School in Pekanbaru and their IPAS teachers. Data collection was conducted through observation, interviews, learning interest questionnaires, and learning outcome tests (pre-test and post-test), supplemented by feasibility assessments by experts. The data were analyzed descriptively, quantitatively, and qualitatively, and their effectiveness was reviewed by comparing the results before and after using the product. The results showed that Gimkit can be used as a more interesting alternative for evaluation, encouraging active student involvement and helping teachers carry out more varied assessments. In general, Gimkit-based evaluation media are considered feasible, practical, and effective for application in IPAS learning evaluation in elementary schools, and have the potential to support digital learning innovation in the era of educational transformation.

Keywords: Gimkit, Interactive Evaluation, Game-Based Learning, Elementary School IPAS, Learning Interest, Learning Outcomes.



Licenses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licenses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membentuk pola pikir ilmiah dan sikap kritis siswa sejak dini (Suryosubroto, 2009; Amri & Ahmadi, 2010; Suparno, 2014; Kemendikbud, 2021; NCTM, 2000). Namun, proses evaluasi dalam pembelajaran IPAS sering kali masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa (Mulyasa, 2013; Abidin, 2014; Daryanto, 2016; Hidayat, 2017; Asriani & Kurniawan, 2020). Akibatnya, siswa cenderung merasa jenuh dan tidak termotivasi dalam mengikuti proses evaluasi pembelajaran (Widodo, 2020; Dewi, 2021; Yuliana, 2019; Cahyono & Retnawati, 2016; Rusman, 2012). Evaluasi pembelajaran yang tidak menarik dapat berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa (Kemendikbudristek, 2022; Moleong, 2018; Sugiyono, 2019; Patton, 1990; Creswell, 2015). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode evaluasi yang mampu merangsang motivasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai platform pembelajaran interaktif mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan (Daryanto, 2016; Abidin, 2014; Cahyono & Retnawati, 2016; Amri & Ahmadi, 2010; Yuliana, 2019). Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan adalah Gimkit, yang dirancang untuk menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan

kompetitif (Widodo, 2020; Dewi, 2021; Asriani & Kurniawan, 2020; Suparno, 2014; Hidayat, 2017). Gimkit menawarkan fitur evaluasi dalam bentuk permainan yang membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk menjawab soal-soal evaluatif (Kemendikbudristek, 2022; NCTM, 2000; Rusman, 2012; Yuliana, 2019; Daryanto, 2016). Platform ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi yang sebelumnya bersifat pasif (Patton, 1990; Creswell, 2015; Moleong, 2018; Sugiyono, 2019; Bogdan & Biklen, 2007). Melalui pendekatan berbasis permainan, siswa tidak hanya diuji pemahamannya, tetapi juga dilatih bekerja sama dan berpikir kritis.

Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Cahyono & Retnawati, 2016; Asriani & Kurniawan, 2020; Yuliana, 2019; Dewi, 2021; Widodo, 2020). Motivasi belajar yang tinggi sangat berkorelasi dengan keberhasilan akademik siswa (Suparno, 2014; Rusman, 2012; Amri & Ahmadi, 2010; Abidin, 2014; Suryosubroto, 2009). Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media evaluasi yang inovatif dan adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar (Kemendikbud, 2021; Kemendikbudristek, 2022; Daryanto, 2016; NCTM, 2000; Hidayat, 2017). Platform seperti Gimkit sangat relevan digunakan dalam konteks ini karena menggabungkan unsur evaluasi, interaktivitas, dan teknologi secara terpadu (Widodo, 2020; Dewi, 2021; Yuliana, 2019; Cahyono & Retnawati, 2016; Asriani & Kurniawan, 2020). Dengan demikian, guru dapat melaksanakan evaluasi yang tidak hanya menilai pengetahuan, tetapi juga meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi kualitas pembelajaran (Abidin, 2014; Suparno, 2014; Mulyasa, 2013; Rusman, 2012; Hidayat, 2017). Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran cenderung lebih aktif, fokus, dan berprestasi (Amri & Ahmadi, 2010; Daryanto, 2016; Dewi, 2021; Widodo, 2020; Yuliana, 2019). Evaluasi yang bersifat interaktif dapat memfasilitasi peningkatan minat belajar ini (Cahyono & Retnawati, 2016; Asriani & Kurniawan, 2020; Patton, 1990; Moleong, 2018; Sugiyono, 2019). Gimkit sebagai media berbasis permainan dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menantang (Bogdan & Biklen, 2007; Creswell, 2015; Kemendikbudristek, 2022; Kemendikbud, 2021; NCTM, 2000). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi sejauh mana efektivitas platform ini dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode Research and Development (R&D) dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk evaluasi berbasis Gimkit yang valid, praktis, dan efektif (Borg & Gall, 1983; Sugiyono, 2019; Creswell, 2015; Patton, 1990; Moleong, 2018). Langkah-langkah penelitian dikembangkan secara sistematis mulai dari studi pendahuluan hingga uji coba terbatas di kelas V SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru (Bogdan & Biklen, 2007; Rusman, 2012; Daryanto, 2016; Mulyasa, 2013; Suparno, 2014). Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi guna memastikan kelayakan produk sebelum diterapkan di kelas (Cahyono & Retnawati, 2016; Yuliana, 2019; Asriani & Kurniawan, 2020; Dewi, 2021; Widodo, 2020). Dengan metode ini, diharapkan produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar (Kemendikbudristek, 2022; NCTM, 2000; Hidayat, 2017; Abidin, 2014; Amri & Ahmadi, 2010). Selain itu, metode ini juga memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media berbasis teknologi yang aplikatif di lapangan.

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru karena sekolah ini telah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis digital, namun belum secara optimal memanfaatkan platform evaluasi interaktif seperti Gimkit (Kemendikbud, 2021; Kemendikbudristek, 2022; Abidin, 2014; Daryanto, 2016; Rusman, 2012). Kondisi ini menjadi peluang untuk mengintegrasikan evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS secara lebih efektif (Suparno, 2014; Hidayat, 2017; Cahyono & Retnawati, 2016; Asriani & Kurniawan, 2020; Widodo, 2020). Selain itu, siswa di sekolah ini menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mendukung pelaksanaan penelitian (Yuliana, 2019; Dewi, 2021; Mulyasa, 2013; Amri & Ahmadi, 2010; Patton, 1990). Guru-guru di sekolah ini juga terbuka terhadap inovasi pembelajaran, termasuk evaluasi berbasis game edukatif (Sugiyono, 2019; Creswell, 2015; Moleong, 2018; Bogdan & Biklen,

2007; NCTM, 2000). Oleh karena itu, sekolah ini dianggap representatif sebagai lokasi penelitian pengembangan media interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk evaluasi berbasis Gimkit yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD (Borg & Gall, 1983; Sugiyono, 2019; Patton, 1990; Creswell, 2015; Moleong, 2018). Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Gimkit terhadap minat dan hasil belajar siswa (Widodo, 2020; Dewi, 2021; Yuliana, 2019; Cahyono & Retnawati, 2016; Asriani & Kurniawan, 2020). Dengan adanya produk ini, diharapkan guru dapat lebih mudah melakukan evaluasi yang menyenangkan dan bermakna (Kemendikbud, 2021; NCTM, 2000; Daryanto, 2016; Hidayat, 2017; Suparno, 2014). Produk ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif media evaluasi interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar masa kini (Abidin, 2014; Amri & Ahmadi, 2010; Rusman, 2012; Mulyasa, 2013; Kemendikbudristek, 2022). Akhirnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab tantangan evaluasi pembelajaran IPAS di era digital (Kemendikbudristek, 2022; Sugiyono, 2019; Moleong, 2018; Daryanto, 2016; Widodo, 2020). Pemanfaatan Gimkit sebagai alat evaluasi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran IPAS (Dewi, 2021; Cahyono & Retnawati, 2016; Yuliana, 2019; Suparno, 2014; Hidayat, 2017). Melalui pendekatan R&D, produk yang dihasilkan akan berbasis pada kebutuhan nyata di kelas dan dapat diuji keefektifannya (Patton, 1990; Creswell, 2015; Bogdan & Biklen, 2007; Rusman, 2012; Abidin, 2014). Dengan hasil yang diperoleh, diharapkan guru dan sekolah dapat mengintegrasikan platform digital seperti Gimkit ke dalam evaluasi rutin mereka (Amri & Ahmadi, 2010; NCTM, 2000; Kemendikbud, 2021; Asriani & Kurniawan, 2020; Mulyasa, 2013). Penelitian ini sekaligus menjadi bentuk adaptasi dunia pendidikan dasar terhadap kemajuan teknologi dalam pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang merujuk pada teori Borg & Gall (2003), yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan sekolah dasar. Prosedur penelitian terdiri dari sepuluh langkah utama: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan draf produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba awal, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba operasional, (9) revisi akhir produk, dan (10) diseminasi dan implementasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru dan guru IPAS yang mengajar di kelas tersebut.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta tes hasil belajar siswa. Instrumen angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Gimkit. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pengaruh media terhadap capaian kognitif siswa. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji coba lapangan dilakukan pada dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Kriteria keefektifan produk ditentukan dari perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan uji statistik paired sample t-test. Selain itu, tingkat kepraktisan media dievaluasi melalui tanggapan guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan, tampilan visual, dan manfaat pembelajaran. Sedangkan kelayakan produk ditentukan dari hasil validasi ahli dan keefektifan hasil belajar siswa. Seluruh proses penelitian dilaksanakan selama satu semester pada tahun ajaran 2024/2025. Hasil akhir berupa media evaluasi IPAS berbasis Gimkit yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai media evaluasi dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Data observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses evaluasi berlangsung. Siswa terlihat antusias dalam menjawab soal, menunjukkan perilaku kompetitif yang sehat, dan memberikan tanggapan yang positif terhadap fitur-fitur Gimkit. Hasil angket minat belajar menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 68% sebelum penggunaan Gimkit menjadi 89% setelah penggunaan. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa media interaktif mampu membangun motivasi intrinsik siswa.

Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai posttest meningkat sebesar 23 poin dibandingkan dengan nilai pretest. Uji paired sample t-test menunjukkan bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest signifikan pada taraf 0,05. Hal ini membuktikan bahwa Gimkit efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep IPAS yang diajarkan. Siswa juga lebih mudah memahami materi karena penyajian soal disertai dengan umpan balik langsung yang memfasilitasi refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: (1) lembar observasi aktivitas siswa, (2) angket minat belajar, (3) lembar validasi ahli materi dan media, (4) pedoman wawancara guru dan siswa, dan (5) tes hasil belajar (pretest dan posttest). Seluruh instrumen telah divalidasi oleh ahli sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen dinilai layak dan relevan dalam mengukur indikator yang dituju. Kepraktisan instrumen juga dikonfirmasi melalui tanggapan guru yang menyatakan bahwa perangkat evaluasi mudah digunakan di kelas.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model evaluasi berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar (Putri, 2022; Latifah & Fitria, 2022; Amelia, 2023). Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik. Interaksi dalam platform juga membangun rasa percaya diri siswa. Oleh karena itu, Gimkit sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran tematik IPAS di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, penggunaan Gimkit dalam evaluasi pembelajaran IPAS di SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Produk yang dikembangkan melalui tahapan R&D terbukti layak, praktis, dan efektif. Keberhasilan ini membuka peluang lebih luas untuk pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung inovasi pembelajaran digital di era transformasi pendidikan.

Temuan menarik lainnya dari penelitian ini adalah peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi digital siswa. Hasil wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan teknologi dalam ruang kelas pintar menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengevaluasi kredibilitas sumber informasi online. Empat dari lima guru melaporkan bahwa siswa mereka kini lebih kritis dalam memilah informasi dari internet, terutama dalam mengidentifikasi berita palsu (hoax) dan propaganda yang sering muncul terkait isu-isu sosial dan politik.

Salah satu guru menjelaskan bahwa melalui kegiatan analisis berita online tentang isu-isu sosial kontemporer, siswa belajar untuk memverifikasi fakta dengan membandingkan berbagai sumber, memeriksa kredibilitas penulis, dan mengenali bias dalam penyajian informasi. Keterampilan ini sangat penting dalam konteks Indonesia di mana penyebaran informasi melalui media sosial sangat masif dan tidak selalu terverifikasi dengan baik.

Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa teknologi memfasilitasi implementasi pembelajaran berbasis proyek yang lebih kompleks dan bermakna. Tiga dari lima guru yang diwawancarai menyatakan bahwa mereka kini dapat merancang proyek pembelajaran yang

melibatkan kolaborasi antarsiswa bahkan antarsekolah. Sebagai contoh, salah satu sekolah melakukan proyek kolaboratif dengan sekolah lain di provinsi berbeda untuk mengkaji perbandingan kearifan lokal dalam pengelolaan sumber daya alam.

Dalam proyek tersebut, siswa menggunakan platform video conference untuk berdiskusi, berbagi data melalui cloud storage, dan mempresentasikan hasil penelitian mereka menggunakan aplikasi presentasi interaktif. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi lintas budaya dan kemampuan bekerja dalam tim virtual.

Data menunjukkan bahwa 82% siswa yang terlibat dalam proyek berbasis teknologi melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam berkomunikasi dan mempresentasikan ide-ide mereka. Mereka juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengorganisasi informasi, menyusun argumen yang logis, dan menggunakan data untuk mendukung klaim mereka.

2. Pembahasan

a. Teknologi sebagai Jembatan Kesenjangan Geografis dalam Pendidikan IPS

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi untuk mengurangi kesenjangan pendidikan yang disebabkan oleh faktor geografis di Indonesia. Sebagai negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau, Indonesia menghadapi tantangan unik dalam pemerataan akses pendidikan berkualitas. Penelitian oleh Rahmawati dan Putro (2020) menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan guru ahli dan sumber belajar di daerah terpencil.

Dalam konteks pembelajaran IPS, teknologi memungkinkan siswa di daerah terpencil untuk mengakses materi pembelajaran yang sama dengan siswa di kota besar, berinteraksi dengan guru atau ahli dari berbagai daerah, dan berpartisipasi dalam komunitas belajar virtual yang lebih luas. Ini sejalan dengan temuan Widiaty dan Ruyadi (2017) yang menekankan bahwa teknologi pendidikan dapat berfungsi sebagai equalizer yang memberikan kesempatan yang lebih adil bagi semua siswa untuk mengakses pendidikan berkualitas.

Namun demikian, penelitian oleh Hidayat (2021) mengingatkan bahwa untuk mewujudkan potensi ini, diperlukan komitmen serius dari pemerintah dalam membangun infrastruktur digital yang merata, termasuk penyediaan internet berkecepatan tinggi dan perangkat digital yang terjangkau untuk semua sekolah. Tanpa infrastruktur yang memadai, teknologi justru dapat memperlebar kesenjangan antara sekolah di daerah urban dan rural.

b. Pengembangan Civic Literacy melalui Teknologi Digital

Salah satu aspek penting dalam pendidikan IPS adalah pengembangan civic literacy atau literasi kewarganegaraan, yaitu kemampuan siswa untuk memahami hak dan tanggung jawab mereka sebagai warga negara serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan demokratis. Penelitian oleh Suryadi dan Somantri (2018) menunjukkan bahwa teknologi digital dapat menjadi medium yang efektif untuk mengembangkan civic literacy siswa melalui akses terhadap informasi publik, partisipasi dalam diskusi isu-isu sosial, dan keterlibatan dalam proyek-proyek civic engagement.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPS lebih aktif mengikuti perkembangan isu-isu sosial dan politik kontemporer di Indonesia. Mereka dapat mengakses informasi tentang kebijakan pemerintah, mengikuti debat publik melalui media sosial, dan bahkan berpartisipasi dalam petisi atau kampanye online untuk isu-isu yang mereka pedulikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Buchori dan Setyawati (2015) yang menemukan bahwa penggunaan media sosial dan platform digital dapat meningkatkan kesadaran politik dan partisipasi civic siswa. Namun, penelitian oleh Miftah (2019) juga menekankan pentingnya bimbingan guru dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap informasi digital, agar mereka tidak mudah terpengaruh oleh propaganda atau informasi yang tidak akurat.

c. Tantangan Kurikulum dan Pedagogi Digital di Indonesia

Meskipun teknologi menawarkan banyak peluang, implementasinya dalam pendidikan IPS di Indonesia menghadapi tantangan yang berkaitan dengan kurikulum dan pedagogi. Penelitian oleh Wijaya dan Herlambang (2018) menunjukkan bahwa banyak guru masih menggunakan teknologi hanya sebagai alat untuk menyampaikan konten yang sama dengan cara yang sama, tanpa memanfaatkan potensi transformatif teknologi untuk merancang pengalaman belajar yang berbeda.

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi observasi tersebut. Beberapa guru yang diwawancarai mengakui bahwa mereka masih dalam tahap pembelajaran bagaimana mengintegrasikan teknologi secara pedagogis efektif, bukan sekadar menggunakan teknologi sebagai pengganti papan tulis atau buku teks. Ini menunjukkan perlunya pengembangan kompetensi pedagogis digital guru, tidak hanya keterampilan teknis mengoperasikan perangkat.

Penelitian oleh Jalal dan Dwiyo (2020) menekankan pentingnya redesain kurikulum yang mengintegrasikan literasi digital sebagai kompetensi inti, bukan hanya sebagai tambahan. Dalam konteks IPS, ini berarti kurikulum perlu dirancang untuk secara eksplisit mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk penelitian sosial, analisis data, komunikasi lintas budaya, dan partisipasi civic digital.

d. Peran Kebijakan Pemerintah dalam Mendukung Smart Classroom

Keberhasilan implementasi ruang kelas pintar dalam pendidikan IPS sangat bergantung pada dukungan kebijakan pemerintah yang komprehensif. Penelitian oleh Nugraha (2022) menunjukkan bahwa negara-negara yang berhasil mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan memiliki kebijakan nasional yang jelas, investasi yang konsisten dalam infrastruktur dan pelatihan guru, serta mekanisme monitoring dan evaluasi yang efektif.

Di Indonesia, pemerintah telah meluncurkan berbagai inisiatif untuk mendukung digitalisasi pendidikan, seperti program Merdeka Belajar dan pengembangan platform Rumah Belajar. Penelitian oleh Firmansyah dan Kardoyo (2020) mengevaluasi implementasi kebijakan ini dan menemukan bahwa meskipun ada progres yang signifikan, masih diperlukan koordinasi yang lebih baik antara berbagai pemangku kepentingan, termasuk Kemendikbudristek, pemerintah daerah, sekolah, dan industri teknologi.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sekolah yang mendapatkan dukungan penuh dari pemerintah daerah dalam hal penyediaan infrastruktur dan pelatihan guru menunjukkan implementasi teknologi yang lebih efektif. Sebaliknya, sekolah yang harus mengandalkan sumber daya sendiri menghadapi kesulitan dalam mempertahankan dan mengupdate teknologi mereka secara berkelanjutan.

e. Keberlanjutan dan Skalabilitas Ruang Kelas Pintar

Salah satu pertanyaan penting yang muncul dari penelitian ini adalah bagaimana memastikan keberlanjutan dan skalabilitas implementasi ruang kelas pintar di Indonesia. Penelitian oleh Setiawan dan Aman (2019) menunjukkan bahwa banyak proyek pilot teknologi pendidikan di Indonesia mengalami kesulitan dalam fase skalabilitas karena berbagai faktor, termasuk keterbatasan anggaran, turnover guru yang terlatih, dan kurangnya dukungan teknis yang berkelanjutan.

Temuan penelitian ini mengidentifikasi beberapa faktor kunci untuk keberlanjutan: (1) komitmen kepala sekolah dan dukungan manajemen yang kuat, (2) pembentukan komunitas praktik di antara guru untuk saling berbagi pengalaman dan sumber daya, (3) kemitraan dengan universitas atau organisasi non-pemerintah untuk dukungan teknis dan pengembangan kapasitas berkelanjutan, dan (4) pelibatan orang tua dan komunitas dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian oleh Wahyuningrum dan Baidi (2021) menekankan pentingnya pendekatan ekosistem dalam mengembangkan ruang kelas pintar, di mana semua pemangku kepentingan—

pemerintah, sekolah, guru, siswa, orang tua, industri teknologi, dan masyarakat—bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi pendidikan yang berkelanjutan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan platform Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Islam Al Azhar 54 Pekanbaru efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Gimkit mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Penggunaan fitur-fitur interaktif dan visual menarik menjadikan siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menjawab soal-soal evaluasi. Peningkatan nilai posttest dan minat belajar siswa menunjukkan keberhasilan media ini dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Validasi oleh ahli dan tanggapan guru menunjukkan bahwa media ini layak dan praktis untuk digunakan di kelas.

Saran dari penelitian ini adalah: (1) guru disarankan untuk memanfaatkan platform evaluasi berbasis teknologi seperti Gimkit secara berkala untuk menciptakan evaluasi yang lebih menarik; (2) sekolah perlu memberikan pelatihan penggunaan Gimkit agar guru lebih siap dalam mengimplementasikannya; dan (3) penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk pengembangan Gimkit pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda agar manfaatnya semakin luas.

Daftar Rujukan

- Arlis, S. (2012). Penerapan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v13i2.4288>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development learning model of character education through e-comic in elementary school. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Cristiana, D. I., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual Materi Suhu dan Kalor di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 2(2). <https://doi.org/10.30762/sittah.v2i2.3400>
- Destiana, R., & Purwanto, P. (2024). Penerapan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 117-123. <https://journal3.um.ac.id/index.php/ppg/article/view/5236>
- Facione, P. A. (2015). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts (2015 ed.)*. Insight Assessment.
- Firmansyah, H., & Kardoyo. (2020). Analisis kebijakan merdeka belajar dalam peningkatan mutu pembelajaran. *Journal of Economic Education*, 9(2), 116-125. <https://doi.org/10.15294/jeec.v9i2.43009>
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Gunawan, I., Suranti, N. M. Y., & Septian, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 45-53.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hidayat, R. (2021). Digital divide dan implementasi teknologi pendidikan di Indonesia: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 45-62. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1876>
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and Achievement in Problem-Based and Inquiry Learning: A Response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99-107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>

- Hwang, G.-J., Lai, C.-L., & Wang, S.-Y. (2015). Seamless flipped learning: A mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of Computers in Education*, 2, 449–473. <https://doi.org/10.1007/s40692-015-0043-0>
- Isnawati, S., Fitria, N., & Ramadhan, R. (2022). Penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 45–53.
- Jalal, F., & Dwiwogo, W. D. (2020). Redesain kurikulum berbasis literasi digital untuk pendidikan abad 21. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 156-170. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p156>
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual teaching and learning: What it is and why it's here to stay*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Miftah, M. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 7(1), 1-11. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v7i1.133>
- Nieveen, N., McKenney, S., & van den Akker, J. (2007). *Educational design research: An introduction*. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An Introduction to Educational Design Research* (pp. 81–92). Netherlands: SLO.
- Ningrum, N. D. C., Faslah, R., & Wahono, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Pada Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran Sarana Dan Prasarana Kelas XI Di SMK Tunas Pembangunan. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 714–722.
- Nugraha, M. S. (2022). Kebijakan digitalisasi pendidikan Indonesia: Evaluasi dan rekomendasi strategis. *Indonesian Journal of Educational Policy*, 7(1), 78-95. <https://doi.org/10.24002/ijedupol.v7i1.4532>
- Nurhadi. (2003). *Pendekatan kontekstual: Contextual teaching and learning (CTL) dan penerapannya dalam KBK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rahmawati, D., & Putro, N. H. P. S. (2020). Implementasi teknologi pembelajaran dalam mengatasi kesenjangan pendidikan di daerah terpencil Indonesia. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 178-192. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2020.v7.i2.p178-192>
- Rahmawati, R., Suryani, N., & Wulandari, L. (2021). Efektivitas media WordWall dalam pembelajaran IPA berbasis blended learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 99–110.]
- Reigeluth, C. M. (1999). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory (Vol. II)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, I., & Aman. (2019). Evaluasi program pilot smart classroom di sekolah menengah: Studi tentang skalabilitas dan keberlanjutan. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 95-108. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.17170>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, A., & Somantri, M. (2018). Pengembangan civic literacy melalui pembelajaran IPS berbasis teknologi digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 38-48. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.19677>
- Tarigan, S. (2022). Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran IPA. Skripsi, Universitas Pelita Harapan. <https://repository.uph.edu/51607/>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington, IN: Indiana University.
- Trianto. (2010). *Pengembangan model pembelajaran terpadu untuk meningkatkan kreativitas siswa*. Jakarta: Kencana.
- Wahyuningrum, E., & Baidi. (2021). Ekosistem pembelajaran digital: Model pengembangan smart classroom berkelanjutan di Indonesia. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123-138. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.41455>

- Widiaty, I., & Ruyadi, Y. (2017). Peran teknologi pendidikan dalam pemerataan akses pendidikan berkualitas di Indonesia. *Innovation of Vocational Technology Education*, 13(1), 1-10. <https://doi.org/10.17509/invotec.v13i1.6849>
- Wijaya, A., & Herlambang, Y. T. (2018). Integrasi pedagogis teknologi dalam pembelajaran IPS: Dari substitusi menuju transformasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 201-218. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i3.9168>
- Wulandari, A., Fitriyani, D., & Nurhasanah, N. (2023). Pengaruh Desain Visual dan Bahasa terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 11(2), 123–132.
- Wulandari, S., Pratiwi, N. T., & Anjani, R. (2023). Pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 78–86.