

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Mata Pelajaran Al-Qur`An Hadist

Muhammad Luthfianoor Habibi ^{1*}, Jasiah ²

¹ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

² Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Correspondent: Luthfianoor.habibi@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 Oktober 2025

Revised 12 Oktober 2025

Accepted 22 Oktober 2025

Available online 8 November 2025

Kata Kunci:

Gimkit, Media Pembelajaran, Al-Qur'an Hadist, ADDIE, Inovasi Pendidikan.

Keywords:

Gimkit, Learning Media, Al-Qur'an Hadith, ADDIE, Educational Innovation.

ABSTRAK

Di tengah arus digitalisasi yang kian pesat, dunia pendidikan Islam dituntut untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu menyeimbangkan nilai-nilai religius dengan kebutuhan teknologi abad ke-21. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, khususnya pada materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil, yang selama ini disampaikan dengan metode konvensional dan kurang interaktif. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Gimkit sebagai sarana evaluasi formatif yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket validasi, serta pre-test dan post-test untuk menilai efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Gimkit terbukti layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep tajwid, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga menciptakan pengalaman belajar yang kompetitif dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan demikian, pengembangan media berbasis Gimkit berkontribusi dalam memperkuat strategi pembelajaran Al-Qur'an Hadist yang inovatif, adaptif, dan kontekstual di era digital.

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

ABSTRACT

Amidst the rapid pace of digitalization, Islamic education is required to deliver learning innovations that balance religious values with the technological needs of the 21st century. This study was motivated by the low interest and learning outcomes of students in the subject of Al-Qur'an Hadith, particularly in the material Mad Jaiz Munfasil and Mad Jaiz Muttasil, which have been delivered using conventional and less interactive methods. To address this challenge, this study aims to develop and test the effectiveness of Gimkit-based learning media as an interactive and enjoyable formative evaluation tool. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes five stages: needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects involved seventh-grade students at MTs Muslimat NU Palangka Raya, with data collection techniques through observation, interviews, validation questionnaires, as well as pre-tests and post-tests to assess the effectiveness of the media. The results of the study show that Gimkit media has been proven to be feasible and effective in improving students' understanding of tajwid concepts, learning motivation, and active involvement in the learning process. This media also creates a competitive and collaborative learning experience in line with the characteristics of the digital generation. Thus, the development of Gimkit-based media contributes to strengthening innovative, adaptive, and contextual Al-Qur'an Hadith learning strategies in the digital era.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik, proses pembelajaran pada dasarnya menuntut peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Keterlibatan aktif peserta didik merupakan inti dari kegiatan belajar yang bermakna karena melalui keaktifan siswa akan membangun pengetahuan secara mandiri (Sudarti, 2019). Partisipasi aktif ini menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam pada topik studi. Namun, dalam praktiknya, tidak sedikit siswa yang menunjukkan motivasi dan hasil belajar yang

rendah, khususnya ketika proses pembelajaran berlangsung secara konvensional, monoton, dan kurang interaktif. Menurut (Uno, 2023) metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru cenderung menurunkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Teknologi tidak hanya mengubah cara siswa memperoleh informasi, tetapi juga membuka peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dinamis, dan kolaboratif. Penggunaan berbagai aplikasi edukatif, media digital, simulasi, dan permainan telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman konsep maupun motivasi belajar siswa (Rahma et al., 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alternatif yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital yang menuntut efisiensi, kreativitas, dan inovasi (Kristanto, 2016).

Media kuis digital interaktif merupakan alat pembelajaran inovatif yang semakin populer di berbagai lingkungan pendidikan. Media ini menggabungkan unsur permainan (gamifikasi) dalam proses pembelajaran, sehingga mampu membuat suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui sistem poin, tantangan, serta umpan balik langsung, kuis interaktif dapat memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif serta meningkatkan pemahaman terhadap materi. Penggunaan media kuis interaktif juga berpotensi menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, karena mereka merasa lebih tertantang dan dihargai atas pencapaiannya.

Di antara berbagai platform kuis digital yang tersedia, Gimkit merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis game yang mengintegrasikan elemen kompetisi, challenge, dan interaktivitas yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Al-ghazali & Iswandi, Dede, 2025). Gimkit menjadi pilihan yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran interaktif.. Gimkit merupakan aplikasi kuis yang dikembangkan oleh Gimkit LLC pada tahun 2017, dirancang dengan pendekatan gamifikasi yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Melalui berbagai mode permainan yang kompetitif namun tetap edukatif, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sambil memperoleh poin dan umpan balik secara langsung. Fitur-fitur ini menjadikan Gimkit sebagai media yang potensial dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, serta hasil belajar siswa.

Berbagai studi mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung bagi pengajar dalam menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai alat yang dapat meningkatkan pengertian siswa dengan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan penuh makna. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan (Agustina et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan media gamifikasi Gimkit dalam pelajaran Sejarah Indonesia memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan peningkatan antara nilai pretes dan posttes. Temuan serupa juga diungkapkan oleh (Damayanti & Zakaria, 2025) bahwa pemanfaatan media pembelajaran Gimkit berbasis game edukasi memberikan dampak yang signifikan terhadap kemajuan hasil pembelajaran siswa dalam pelajaran Sejarah Indonesia. Berdasarkan dari penelitian yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa alat belajar memberikan dampak signifikan dan juga berfungsi sebagai jawaban atas masalah kurangnya ketertarikan dan dorongan siswa dalam belajar di era digital saat ini.

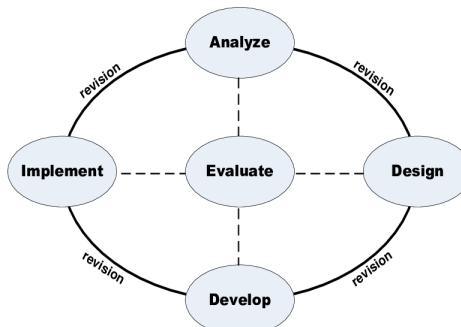
Namun, berdasarkan hasil observasi di MTs Muslimat NU Kota Palangka Raya, masih ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat tercapainya hasil belajar yang diinginkan. Pertama, minat belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadist cenderung menurun, terutama ketika proses pembelajaran disampaikan secara konvensional tanpa melibatkan media yang menarik dan interaktif. Kedua, tingkat pencapaian belajar kognitif siswa masih dianggap minim, mengindikasikan bahwa penguasaan siswa terhadap materi belum optimal. Ketiga, terdapat perubahan cara dan minat belajar siswa di era digital saat ini, di mana peserta didik lebih tertarik pada aktivitas berbasis teknologi seperti permainan digital dibandingkan pembelajaran tradisional di kelas. Kondisi ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan sifat generasi modern. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memadukan unsur interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan Gimkit, agar proses pembelajaran Al-Quran Hadist dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis gimkit Materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil Mata Pelajaran Al-

Qur'an Hadist. Kelas VII MTs Muslimat NU Palangka Raya. Media pembelajaran gimkit ini diharapkan mampu meningkatkan hasil kognitif pembelajaran siswa.

2. METODE/METHOD

Jenis studi ini adalah penelitian pengembangan yang memanfaatkan pendekatan Research and Development (R&D). Pendekatan R&D bertujuan untuk menciptakan produk serta menguji seberapa efektif dan layak produk itu (Waruwu, 2024). Menurut (Sugiyono, 2013), Penelitian dan pengembangan (R&D) dilaksanakan untuk menciptakan produk tertentu serta mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut dalam menyelesaikan tantangan pendidikan. Fokus penelitian R&D adalah pada inovasi media pembelajaran. Model yang diterapkan dalam kajian ini adalah model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Model ADDIE diciptakan oleh Dick dan Carry untuk mendesain sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Model ADDIE perlu ada 5 tahapan yaitu; Pada tahap pertama yaitu analisis, dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang muncul selama pembelajaran serta menganalisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan. Tahap kedua merancang media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Tahap ketiga Mengembangkan media pembelajaran berbasis game quiz. Tahap berikutnya adalah menerapkan media yang digunakan di kelas VII MTs Muslimat NU di Palangka Raya. dan tahapan terakhir mengevaluasi dengan menggunakan instrumen berupa angket dalam menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Adapun seubjek penelitian ini mencakup seluruh peserta kelas VII C yang terdiri dari 18 siswa di MTs Muslimat NU Kota Palangka Raya. Kriteria siswa yang dilibatkan adalah mereka yang mengikuti pelajaran Al-Qur'an Hadist dengan fokus pada materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggali informasi dari wawancara, sedangkan analisis kuantitatif dilakukan untuk menilai hasil dari kuesioner dan partisipasi siswa dalam menggunakan media Gimkit. Data juga berasal dari wawancara, observasi, kuesioner, serta beberapa hasil validasi dari ahli dalam materi dan media.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Result

Asesmen yang dikembangkan berupa dalam aplikasi gimkit terdapat sebuah fitur asesmen berupa kuis interaktif yang dikenal dengan nama "Tycoon." Istilah Tycoon sendiri dalam bahasa Inggris berarti pengusaha besar atau orang yang sukses dalam berinvestasi. Konsep ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk asesmen di Gimkit dengan cara yang menarik dan edukatif.

Dalam mode Tycoon, peserta didik seolah-olah berinvestasi melalui jawaban mereka terhadap soal-soal yang diberikan. Setiap kali siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka akan memperoleh poin atau "uang virtual" yang dapat diinvestasikan kembali untuk meningkatkan pendapatan mereka dalam permainan. sistem ini tidak hanya menguji pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan, tetapi juga melatih kemampuan mengambil keputusan strategis layaknya seorang investor. Melalui sistem Tycoon ini, proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Siswa tidak hanya terpacu untuk menjawab soal dengan benar, tetapi juga belajar mengelola hasil dan

strategi agar dapat memperoleh poin terbanyak. Dengan cara ini, asesmen tidak lagi terasa kaku, melainkan menjadi pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan penuh makna.

ANALYZE

Tahap analisis kebutuhan merupakan fase awal dalam pengembangan media belajar yang berlandaskan pada Gimkit. Pada fase ini, peneliti mengidentifikasi berbagai tantangan yang muncul dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, terutama mengenai materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil di kelas VII MTs Muslimat NU Kota Palangka Raya. Analisis ini dilakukan dengan cara mengamati kegiatan belajar di kelas, melakukan wawancara dengan pengajar mata pelajaran, serta mendistribusikan kuesioner kepada siswa agar dapat mengetahui kebutuhan dan situasi nyata di lapangan. Menurut (Janah et al., 2021) pembelajaran tajwid membutuhkan pendekatan interaktif karena karakteristiknya yang konseptual dan aplikatif sulit dikuasai hanya melalui metode ceramah. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tajwid yang bersifat konseptual, terutama dalam membedakan jenis-jenis mad. Kesulitan ini disebabkan oleh rendahnya minat dan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran disampaikan secara konvensional, yaitu melalui metode ceramah dan tanya jawab tanpa dukungan media interaktif.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan pengajar, terungkap bahwa pengajar telah memanfaatkan alat pendidikan yang sederhana seperti papan tulis ataupun buku ajar, namun media tersebut belum mampu menarik perhatian siswa atau menumbuhkan semangat belajar secara optimal. Dari hasil angket yang disebarluaskan kepada siswa, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa lebih tertarik belajar melalui media berbasis digital dan permainan edukatif. Siswa merasa lebih antusias ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk interaktif, kompetitif, dan menantang. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi digital saat ini yang akrab dengan teknologi dan cenderung cepat bosan terhadap metode pembelajaran tradisional. Dengan demikian, terdapat kebutuhan nyata akan inovasi media pembelajaran yang dapat memadukan unsur edukatif dan hiburan secara seimbang, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Dari hasil observasi dan wawancara juga terungkap bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada materi tajwid masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam memahami konsep secara visual, interaktif, dan aplikatif. Guru pun mengungkapkan bahwa media berbasis gim edukatif seperti Gimkit berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, karena menggabungkan unsur kompetisi, poin, dan umpan balik langsung yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang ada dengan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit pada materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil menjadi penting untuk menjawab tantangan tersebut serta meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

DESIGN

Pada tahap desain, dilakukan proses penyusunan rancangan media pembelajaran berbasis Gimkit yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal dari media yang sesuai dengan karakteristik murid, kompetensi dasar, serta materi yang diajarkan. Rancangan media ini disusun agar mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Perancangan dilakukan melalui beberapa langkah, antara lain menetapkan tujuan pembelajaran, menyusun materi ke dalam bentuk soal interaktif, serta merancang alur permainan yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Desain tampilan media disusun secara sederhana, komunikatif, dan menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar. Kemudian menyusun storyboard dan rancangan antarmuka (interface) sebagai pedoman dalam tahap pengembangan. Storyboard berisi urutan tampilan dan instruksi yang akan muncul selama permainan, sementara rancangan antarmuka menggambarkan tata letak menu, tombol, serta posisi teks dan gambar. Hal ini bertujuan agar media mudah dipahami dan digunakan oleh siswa maupun guru, peneliti juga merancang instrumen validasi media, seperti formulir validasi pakar

materi, formulir validasi pakar media, dan kuesioner umpan balik siswa. Alat ini akan dimanfaatkan untuk mengevaluasi mutu konten, tampilan, tampilan, serta tingkat keefektifan media setelah diuji coba.

DEVELOPMENT

Pada fase ini, peneliti mengembangkan sebuah produk dengan menggunakan aplikasi Gimkit, yang berfungsi sebagai alat asesmen formatif. Aplikasi tersebut kemudian akan dimanfaatkan untuk menilai pembelajaran terkait materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil.

a. Validasi Materi

Data hasil uji validasi materi diperoleh dari seorang dosen yang ahli di bidangnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket validasi. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek materi, yang kemudian menghasilkan alat evaluasi sebagai asesmen dengan bantuan aplikasi Gimkit, sesuai dengan desain modul pembelajaran. Dari informasi yang ada, presentase mencapai 82%, yang bisa dikategorikan sebagai "layak untuk diuji coba," sehingga dapat disimpulkan bahwa asesmen yang dikembangkan dengan aplikasi Gimkit ini pantas untuk digunakan berdasarkan aspek materi.

b. Validasi Media

Data hasil uji media diperoleh dari satu dosen di UIN Palangka Raya. Penilaian terhadap aspek media menghasilkan asesmen formatif dengan bantuan aplikasi Gimkit. Peneliti menerapkan angket sebagai instrumen untuk validasi media. Alat evaluasi yang menggunakan aplikasi Gimkit mendapatkan skor validasi sebesar 94%, termasuk dalam kategori "sangat layak". Dengan demikian, asesmen yang dikembangkan peneliti dengan bantuan aplikasi Gimkit ini patut digunakan dan sudah terbukti validitasnya.

IMPLEMENTATION

Setelah tahap pengembangan (development) dan produk sudah divalidasi oleh ahli materi dan media. Selanjutnya, produk akan diujicobakan implementasi (implementation) merupakan proses penerapan langsung media pembelajaran berbasis Gimkit yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Pada tahap ini, produk diuji cobakan kepada 18 orang siswa kelas VII MTs Muslimat NU Kota Palangka Raya sebagai subjek penelitian. Kegiatan implementasi dilakukan pada hari Jumat, 21 Maret 2025, pukul 08.30 WIB di ruang kelas saat proses pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadist sedang berlangsung.

Sebelum penggunaan media, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran mengenai Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil agar siswa memiliki pemahaman awal terhadap konsep yang akan dipelajari. Setelah penjelasan materi selesai, dilakukan uji coba penggunaan media Gimkit dengan melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Dalam kegiatan ini, siswa diarahkan untuk mengakses media Gimkit melalui perangkat masing-masing, kemudian mengikuti sesi permainan kuis interaktif yang telah dirancang sesuai dengan materi tersebut. Selama proses implementasi, Peneliti juga memberi peluang kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi maupun cara penggunaan media Gimkit. Sesi tanya jawab ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh siswa memahami alur permainan dan isi pembelajaran yang disajikan. Siswa tampak antusias mengikuti kegiatan, terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab pertanyaan kuis serta kompetisi sehat untuk memperoleh skor tertinggi.

EVALUATION

Pada fase terakhir, yaitu evaluasi adalah proses akhir yang bertujuan untuk menilai efektivitas dan keberhasilan media pembelajaran berbasis Gimkit setelah diimplementasikan kepada peserta didik. Evaluasi ini dilaksanakan melalui dua tahap, pre-test bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa tentang materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil dan post-test bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Gimkit. Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,2, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup, dan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Setelah penerapan media pembelajaran berbasis Gimkit dalam proses belajar mengajar, siswa kembali diberikan post-test untuk melihat perkembangan hasil belajar mereka. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, nilai rata-rata post-test mencapai 83, termasuk dalam kategori baik. Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai dibandingkan hasil pre-test, dengan rata-rata peningkatan

sebesar 11,8 poin. Siswa dengan nilai tertinggi memperoleh 91, sedangkan nilai terendah adalah 75. Meskipun terdapat variasi nilai, seluruh peserta didik menunjukkan peningkatan yang positif terhadap pemahaman materi. Hasil evaluasi ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Gimkit telah memberikan nilai hasil yang memuaskan, hasil tes disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Siklus 1 Pre-Test Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Predikat
1	Tiara	85	Baik
2	Aisyah	82	Baik
3	Nabila	78	Cukup
4	Meisyah	74	Cukup
5	Rafi	75	Cukup
6	Fitri	72	Cukup
7	Dimas	73	Cukup
8	Naufal	71	Cukup
9	Salsa	72	Cukup
10	Hana	70	Cukup
11	Adit	70	Cukup
12	Alifa	68	Perlu Bimbingan
13	Kevin	69	Perlu Bimbingan
14	Reza	68	Perlu Bimbingan
15	Arga	67	Perlu Bimbingan
16	Laila	65	Perlu Bimbingan
17	Rangga	66	Perlu Bimbingan
18	Bima	60	Perlu Bimbingan

Tabel 2. Tabel Siklus 2 Post-Test Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	Predikat
1	Tiara	91	Sangat Baik
2	Aisyah	90	Sangat Baik
3	Nabila	89	Baik
4	Meisyah	88	Baik
5	Rafi	86	Baik
6	Fitri	85	Baik
7	Dimas	85	Baik
8	Naufal	84	Baik
9	Salsa	83	Baik
10	Hana	82	Baik
11	Adit	81	Baik
12	Alifa	80	Baik
13	Kevin	80	Baik
14	Reza	80	Baik
15	Arga	79	Cukup
16	Laila	78	Cukup
17	Rangga	77	Cukup
18	Bima	75	Cukup

Peningkatan nilai rata-rata post-test membuktikan bahwa penggunaan Gimkit berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami hukum Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil. Selain peningkatan aspek kognitif, observasi selama kegiatan pembelajaran juga memperlihatkan adanya peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Mereka tampak lebih antusias, bersemangat menjawab pertanyaan, serta terlibat secara aktif dalam permainan edukatif yang kompetitif dan menyenangkan.

Berdasarkan analisis menggunakan uji Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Ini menandakan adanya perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis Gimkit berhasil dalam meningkatkan pencapaian belajar kognitif para siswa. Selanjutnya, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Gimkit tidak hanya berhasil meningkatkan pencapaian belajar, tetapi juga mampu menciptakan atmosfer belajar yang interaktif dan menarik. Media ini dianggap layak digunakan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist, karena mampu memperkuat pemahaman konsep, menumbuhkan minat belajar, serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa di era digital saat ini.

Discussion

Penelitian ini secara nyata berhasil menjawab permasalahan utama dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadist, khususnya pada materi Mad Jaiz Munfasil dan Mad Jaiz Muttasil, yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Selama ini, guru lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab yang bersifat satu arah, sehingga peserta didik kurang aktif dan cepat merasa bosan. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa generasi Z lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi dan permainan digital yang bersifat interaktif serta kompetitif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Gimkit dengan fitur Tycoon menjadi solusi inovatif yang menjawab tantangan tersebut. Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa penerapan Gimkit dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Validasi dari para ahli dalam hal materi dan media menunjukkan bahwa media yang dirancang telah memenuhi kriteria kelayakan dengan skor masing-masing 82% dan 94%. Ini mengindikasikan bahwa materi yang disusun telah sesuai dengan kompetensi dasar dan disajikan dalam cara yang menarik serta mudah dimengerti oleh siswa. Selanjutnya, hasil dari penerapan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 71,2 pada pre-test menjadi 83 pada post-test setelah pemanfaatan media Gimkit. Peningkatan sebesar 11,8 poin ini mengindikasikan bahwa proses belajar dengan pendekatan interaktif yang berbasis permainan dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep tajwid yang bersifat abstrak dan teoritis.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan dan teori yang telah ada sebelumnya. Menurut Janah et al., (2021), pembelajaran tajwid memerlukan pendekatan interaktif karena sifatnya yang konseptual dan aplikatif tidak dapat sepenuhnya dipahami hanya melalui penjelasan verbal. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung gagasan tersebut bahwa penggunaan media digital yang melibatkan unsur interaksi, kompetisi, dan umpan balik langsung mampu memperdalam pemahaman siswa serta menumbuhkan motivasi intrinsik dalam belajar. Hal ini juga mendukung teori gamifikasi pembelajaran, di mana elemen permainan seperti poin, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan aspek kognitif, penggunaan Gimkit menghasilkan efek positif pada aspek afektif dan intraksi dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, berani bersaing secara sehat, dan saling mendukung dalam menjawab pertanyaan kuis interaktif. Kelas yang semula cenderung pasif berubah menjadi lingkungan belajar yang dinamis, kompetitif, dan menyenangkan. Keadaan ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menambah variasi metode pengajaran, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. Penggunaan aplikasi Gimkit sebagai media asesmen interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun keterlibatan aktif siswa. Temuan ini dapat dijadikan dasar bagi pendidik untuk mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist maupun bidang studi lainnya. Dengan demikian, media berbasis Gimkit bukan hanya sekadar alat bantu evaluasi, tetapi juga strategi pembelajaran inovatif yang menumbuhkan minat, memperkuat pemahaman konsep, serta membangun budaya belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil pembahasan dan diskusi, pengembangan media pembelajaran berbasis gimkit dalam pembelajaran Al-qur'an hadis kelas VII MTs Muslimat NU Palangkaraya terbukti efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya media evaluasi sumatif. Keberhasilan ini didukung oleh hasil validasi dari berbagai pihak yang berkompeten. Selain dari validasi ahli, tanggapan dari siswa juga menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas media ini. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, mayoritas menyatakan bahwa ada ketertarikan, minat dan motivasi siswa terhadap belajar, terlebih pada saat evaluasi pembelajaran yang membantu gimkit sebagai media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan gagasan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran. Keunggulan utama dari media Gimkit terletak pada fitur asesmen interaktif yang mempermudah guru dalam menilai kemampuan siswa serta menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan kognitif peserta didik. Dengan demikian, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih terarah, efektif, dan tetap berorientasi pada pencapaian tujuan serta capaian pembelajaran. Media Gimkit dapat menjadi solusi bagi guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran yang menarik, karena dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penggunaan media ini juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Gimkit layak untuk terus dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi evaluasi pembelajaran yang kreatif, adaptif, serta sesuai dengan tuntutan inovasi pendidikan di era digital.

5. REFERENCES

- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Al-ghazali, M. A., & Iswandi, Dede, R. (2025). Pengaruh Signifikan Penggunaan Gimkit dalam Membangun Self-Awareness Peserta Didik. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, Vol: 5(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.53697/iso.v5i2.2869>
- Damayanti, A., & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Berbasis Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di MA Subulul Huda Darma. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7795–7804. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3994>
- Janah, K., Dafitri, H., & Wulan, N. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Ilmu Tajwid Di 10 Ayat Pertama Pada Surah Al-Kahfi Berbasis Android. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(November), 143–151. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/algoritma.v5i2.10701>
- Kristanto, A. (2016). Media pembelajaran. *Surabaya: Bintang Surabaya*, 84.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September*.
- Rahma, M. A., Nabilla, I., Khasanah, K., Asri, N. S., Nadia, I. A., & Khumaedy, A. (2024). Transformasi Dinamika Metode Konvensional ke Digital pada Pembelajaran di MA Pembangunan Jakarta. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(3), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.9000/jpt.v3i3.1863>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 55–60. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/1173>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta : Bandung.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>