



## PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI MATA KULIAH FIQH BERBASIS GIMKIT PADA MAHASISWA PAI UIN PALANGKA RAYA KELAS 5C ANGGKATAN 2023

Muhammad Fazry<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Palangka Raya<sup>1,2</sup>

[fazry3990@gmail.com](mailto:fazry3990@gmail.com)<sup>1</sup>, [jasiah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis *Gimkit* pada mata kuliah Fiqh bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Palangka Raya kelas 5C angkatan 2023. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kondisi evaluasi pembelajaran yang masih bersifat konvensional melalui tes tertulis, sehingga mahasiswa kurang termotivasi dan cenderung pasif selama proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam bentuk media evaluasi digital yang mampu menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik mahasiswa generasi digital. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang meliputi lima tahap sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Gimkit* memiliki tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 46,7% mahasiswa menyatakan sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa *Gimkit* membantu meningkatkan motivasi belajar, membuat proses evaluasi lebih menarik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi Fiqh. Sementara 13,3% mahasiswa bersikap netral dan 6,7% tidak setuju, sebagian besar disebabkan oleh kendala teknis jaringan internet. Hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan *Gimkit* menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat. Mahasiswa lebih antusias dalam mengikuti evaluasi serta mampu memahami konsep Fiqh dengan cara yang menyenangkan dan kontekstual. Media ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *Gimkit* layak dijadikan alternatif inovatif dalam evaluasi pembelajaran Fiqh di lingkungan perguruan tinggi keagamaan Islam.

**Kata Kunci:** *Media Evaluasi, Fiqh, Gimkit, ADDIE, Game-Based Learning*

### Abstract

*This study aims to develop a Gimkit-based learning evaluation tool for the Fiqh course for class 5C students of the Islamic Religious Education (PAI) Study Program at UIN Palangka Raya, class of 2023. The background of this research is based on the condition of learning evaluation, which is still conventional through written tests, resulting in students being less motivated and tending to be passive during the learning process. To address this problem, innovation is needed in the form of digital evaluation tools that can create an interactive and engaging learning environment that aligns with the characteristics of digital generation students. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), which includes five systematic stages to produce valid, practical, and effective learning products. Research data was obtained through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The development results indicate that the Gimkit-based evaluation tool has a high level of feasibility and effectiveness. Based on the questionnaire results, 46.7% of students strongly agreed and 33.3% agreed that Gimkit helps increase learning motivation, makes the evaluation process more engaging, and facilitates understanding of the Fiqh material. Meanwhile, 13.3% of students were neutral and 6.7% disagreed, largely due to technical difficulties with the internet connection. The trial results showed that the use of Gimkit created an active, collaborative, and healthy competitive*

*learning environment. Students were more enthusiastic about participating in assessments and were able to understand Fiqh concepts in a fun and contextual way. This tool also supports the development of 21st-century skills such as critical thinking, creativity, and collaboration in learning. Therefore, Gimkit is a worthy innovative alternative for evaluating Fiqh learning in Islamic higher education institutions.*

**Keywords:** *Evaluation Media, Fiqh, Gimkit, ADDIE, Game-Based Learning*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran, aksesibilitas, dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Anwar & Jasiah, 2025). Di era digital ini bermacam-macam informasi dapat diakses melalui media digital. Contohnya dalam dunia pendidikan teknologi digital dijadikan sebagai sarana untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah agar pembelajaran tersebut lebih inovatif dan kreatif lagi sehingga peserta didik tertarik untuk selalu belajar (Siti Aisyah et al. 2025).

Transformasi digital telah mendorong munculnya berbagai inovasi media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan menyenangkan, oleh karena itu untuk menarik minat belajar siswa, guru perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang didukung oleh media digital (Arrasyid et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital memungkinkan guru untuk mengelola tugas siswa melalui platform kolaboratif, serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran dari mana saja (Imanda, at.al, 2025). Dalam konteks pendidikan Islam, khususnya di lingkungan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN), tantangan utama yang dihadapi dosen adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi digital tanpa mengurangi substansi nilai-nilai keislaman yang menjadi ruh dari proses pendidikan. Transformasi digital tidak dapat dihindari karena menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Oleh karena itu, pendidikan Islam harus mampu beradaptasi agar tidak tertinggal dalam arus globalisasi informasi (Iriantika et al. 2024; Rahmah & Jasiah, 2025).

Mata Kuliah Fiqih merupakan salah satu kajian penting dalam program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) karena membahas permasalahan fikih kontemporer yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Namun, berdasarkan observasi awal pada mahasiswa PAI kelas 5C UIN Palangka Raya angkatan 2023, proses evaluasi pembelajaran masih cenderung monoton dan kurang menarik. Evaluasi dilakukan secara konvensional melalui tes tertulis, sehingga belum sepenuhnya mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan motivasi belajar mahasiswa (Alfalah & Firmadia, 2022; Husin & Jasiah, 2025). Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam metode evaluasi dalam proses pengumpulan informasi atau bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Wahyudi et al. 2024).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan game based learning artinya suatu metode dalam pembelajaran yang berbasis sebuah permainan, sehingga penyampaian dan penerimaan materi akan lebih mudah, dimana dituntut mahasiswa untuk belajar (Risya Varlitya and Riska 2023). 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 (Alhubilah and Syihabuddin 2025). Melalui fitur permainan seperti live game dan assignments, Gimkit memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan sekaligus bersaing secara sehat, sehingga proses evaluasi tidak lagi bersifat kaku, tetapi menjadi sarana penguatan pemahaman terhadap materi (Agustia, Nurdiansyah, and Fajrusalam 2025).

Penelitian terdahulu oleh Fahmi Alhubilah dan Syihabuddin (2025) berjudul “Penggunaan Media Gimkit dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab” menggunakan metode studi kasus kualitatif pada 30 siswa kelas VII SMPIT An-Ni'mah Bandung. Hasilnya menunjukkan bahwa

Gimkit meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar hingga 80%, membantu 85% guru dalam evaluasi melalui fitur pelaporan otomatis, serta efektif memperkuat pemahaman kosakata dan tata bahasa Arab. Kendala seperti akses internet dan waktu tidak mengurangi efektivitas Gimkit sebagai media asesmen formatif berbasis gamifikasi yang menarik dan interaktif (Alhubilah and Syihabuddin 2025).

Oleh Penelitian Indah Nurhayati, Zumrotus Sa'diyah, dan Firda Zakiyatur Rofi'ah (2024) berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran dengan Aplikasi Gimkit pada Mata Pelajaran IPAS" menggunakan model R&D dengan tahap 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) pada siswa kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari. Produk berupa alat evaluasi online berisi 20 soal pilihan ganda berbasis literasi membaca. Hasilnya menunjukkan kelayakan tinggi dengan validasi tampilan 94%, validasi soal 92%, respon siswa 93%, serta rata-rata hasil belajar 84,23% (melampaui KKM). Gimkit terbukti efektif sebagai alat evaluasi interaktif yang meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah proses evaluasi di Madrasah Ibtidaiyah (Sa'diyah, Rofi'ah, and Nurhayati 2024).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media evaluasi berbasis Gimkit dalam Mata Kuliah Fiqih. Tujuan utamanya adalah untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa. ADDIE memiliki lima tahapan, diantaranya analisis (analysis), desain/perancangan (design), pengembangan (development), implementasi/eksekusi (implementation), dan evaluasi/umpan balik (evaluation) karena dianggap paling sistematis dan relevan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Naila Muna and Wardhana 2022).

Melalui pengembangan ini diharapkan tercipta media evaluasi yang tidak hanya meningkatkan minat belajar mahasiswa, tetapi juga membantu dosen dalam melaksanakan asesmen formatif secara lebih efisien. Dengan demikian, penggunaan Gimkit diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan aspek digitalisasi, kolaborasi, dan kreativitas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Evaluasi Mata Kuliah Fiqh Berbasis Gimkit Pada Mahasiswa PAI UIN Palangka Raya kelas 5C Angkatan 2023"

## **METODE PENELITIAN**

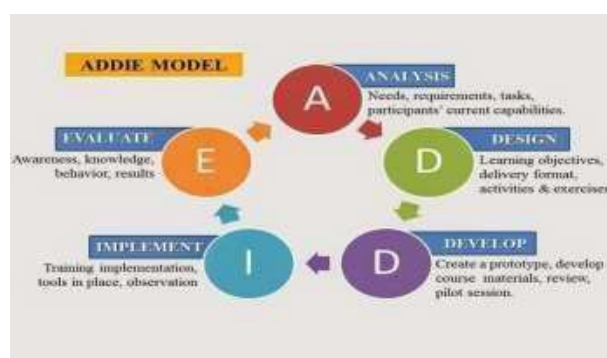
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development model ADDIE yang terdiri dari sejumlah tahap yang sistematis dan sistemik yang meliputi analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi) (Misbah & Jasiah, 2025).

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia (Hidayat and Nizar 2021).

Menurut (Nyoman P & Yohanna R, 2023) model ADDIE merupakan model pembelajaran yang bersifat umum, sehingga sangat tepat dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Ketika digunakan dalam pembelajaran, proses ini berurutan tetapi interaktif, dimana hasil evaluasi setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran pada tahap sebelumnya (Pardomuan and Ristua 2023).

Model ADDIE menurut (Cahyadi 2019) yaitu Proses instruksional dalam model ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berikut disajikan bagan metode penelitian pengembangan model ADDIE.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, menurut (Rajab, A., Sutrisno, D., & Hidayat, R 2019) yang merupakan akronim dari lima tahapan utama yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).



**Gambar 1. Tahap Model ADDIE**

Model ADDIE ini diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran dengan mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, yang memastikan setiap langkah mengacu pada analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil guna menciptakan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian untuk menguji kelayakan media dari angket berisi skala likert. Berikut pedoman skala likert dalam penilaian lembar validasi produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Gimkit* pada mata kuliah Fiqih. Media *Gimkit* tersebut dirancang sebagai sarana pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Fiqih. Media ini dibuat untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mahasiswa lebih aktif.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Jasiah, 2019). Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

1. Analisis. Tahap analysis merupakan tahapan awal dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan mahasiswa dan karakteristik mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Universitas Islam Negeri Palangka Raya, khususnya pada mata kuliah Fiqih.

a. Analisis Kebutuhan Mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan mahasiswa PAI 5C pada tanggal 6 Oktober 2025, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran mata kuliah Fiqih, dosen lebih sering menggunakan metode ceramah (konvensional) dan kadang hanya memanfaatkan PowerPoint sebagai alat bantu presentasi. Mahasiswa menyatakan bahwa metode tersebut sering membuat suasana kelas menjadi monoton dan kurang menarik perhatian, sehingga mereka kesulitan fokus dan memahami mata kuliah Fiqih dalam kehidupan sehari-hari.

Mahasiswa berinisial JU menyampaikan:

*“Menurut saya, cara mengajar dosen yang masih monoton dan terlalu konvensional membuat pembelajaran terasa membosankan. Dosen hanya fokus pada ceramah tanpa banyak melibatkan mahasiswa. Akibatnya, suasana kelas menjadi pasif dan mahasiswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif.”*

Menurut Mahasiswa berinisial SZ:

*“Menurut saya, pembelajaran saat ini perlu lebih inovatif dan memanfaatkan media digital. Mahasiswa zaman sekarang sudah terbiasa dengan teknologi, jadi penggunaan media seperti aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan game edukatif akan membuat proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami.”*

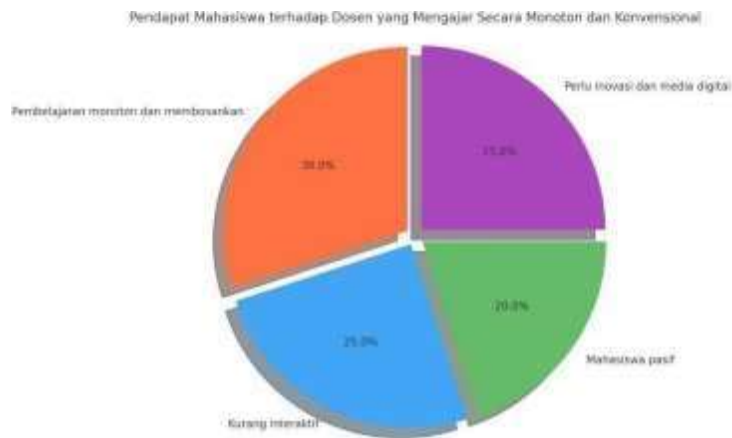
Mahasiswa berinisial RJ berpendapat:

*“Banyak mahasiswa menjadi pasif karena metode pembelajaran yang digunakan*

*dosen kurang melibatkan partisipasi aktif. Kami sering hanya mendengarkan tanpa diberi kesempatan untuk berdiskusi atau mengemukakan pendapat.”*

Dan Mahasiswa berinisial KLM:

*“Proses pembelajaran di kelas terasa kurang interaktif karena dosen lebih banyak berbicara sendiri tanpa melibatkan mahasiswa. Akibatnya, suasana kelas menjadi pasif dan membosankan.”*



**Diagram 1 Angket**

- b. Analisis Karakteristik Mahasiswa. Analisis karakteristik mahasiswa, dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Oktober 2025, yang mana peneliti menyebarkan angket kepada mahasiswa, diantaranya sebagai berikut:

Kategori: Sangat Setuju (46,7%)

- 1) Saya merasa media Gimkit sangat menarik dan sesuai dengan karakter mahasiswa zaman sekarang yang menyukai hal-hal digital.
- 2) Gimkit membuat proses evaluasi terasa seperti bermain game, sehingga saya lebih bersemangat belajar.
- 3) Tampilannya interaktif dan mudah digunakan, cocok untuk gaya belajar visual dan kinestetik.
- 4) Dengan Gimkit, saya jadi lebih aktif dan fokus selama evaluasi berlangsung.
- 5) Evaluasi terasa menyenangkan dan tidak menegangkan seperti ujian konvensional.
- 6) Saya cepat memahami materi karena Gimkit menyajikan soal dengan cara yang menarik.
- 7) Media ini sangat membantu dosen menciptakan suasana belajar yang inovatif dan modern.

Kategori: Setuju (33,3%)

- 1) Saya setuju Gimkit membantu meningkatkan motivasi belajar, walau terkadang koneksi internet menjadi kendala.
- 2) Media ini cukup efektif untuk membuat mahasiswa lebih terlibat dalam evaluasi.
- 3) Menurut saya Gimkit memudahkan dalam memahami soal dan menilai hasil belajar secara cepat.
- 4) Penggunaan Gimkit membuat pembelajaran lebih interaktif, hanya saja perlu panduan awal agar tidak bingung.
- 5) Saya merasa Gimkit cocok digunakan sesekali agar suasana evaluasi tidak monoton.

Kategori: Netral (13,3%)

- 1) Saya belum terbiasa menggunakan media digital seperti Gimkit, jadi masih perlu waktu untuk menyesuaikan.
- 2) Menurut saya media ini bagus, tapi tidak jauh berbeda dari kuis online lainnya.

Kategori: Tidak Setuju (6,7%)

- 1) Saya kurang setuju karena koneksi internet yang tidak stabil membuat saya sulit mengikuti evaluasi dengan baik.
- 2) Lebih nyaman menggunakan evaluasi konvensional dibandingkan media digital seperti Gimkit.

Pendapat Mahasiswa tentang Media Evaluasi Berbasis Gimkit

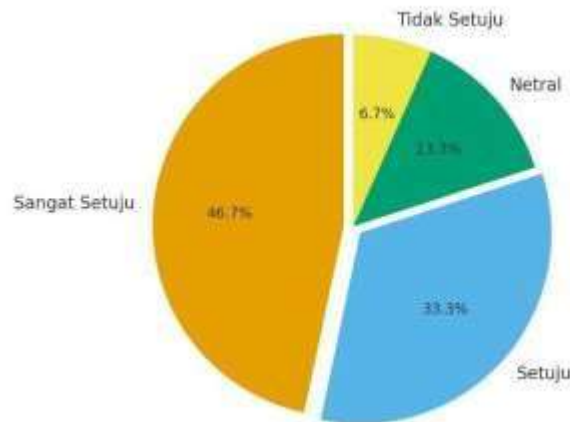


Diagram 2 Angket

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media evaluasi berbasis Gimkit. Sebanyak 46,7% mahasiswa menyatakan sangat setuju bahwa media ini sesuai dengan karakteristik mereka sebagai generasi digital yang menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif.

Kemudian, 33,3% mahasiswa menyatakan setuju, karena mereka merasa Gimkit mampu meningkatkan motivasi belajar, membuat evaluasi terasa lebih menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Sebanyak 13,3% mahasiswa bersikap netral, dengan alasan masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan penggunaan media digital tersebut. Sementara itu, 6,7% mahasiswa menyatakan tidak setuju, umumnya karena kendala teknis seperti jaringan internet yang tidak stabil atau kurangnya pemahaman awal terhadap penggunaan Gimkit.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis Gimkit dinilai efektif dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa masa kini, karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

2. Design. Pada tahap design, peneliti merancang konsep media evaluasi berbasis Gimkit. Proses perancangan meliputi:

- a. Menyusun desain tampilan kuis interaktif di platform *Gimkit*.
- b. Menentukan jenis soal (pilihan ganda dan benar salah) sesuai dengan indikator capaian pembelajaran.
- c. Menyesuaikan elemen permainan (*game mode*) agar mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat antar mahasiswa.
- d. Membuat alur kegiatan evaluasi yang menggabungkan aspek edukatif, interaktif, dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa kajian terdahulu yang menekankan pentingnya integrasi desain media edukatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi mahasiswa. Menurut Putri, A., & Rahmadani, S, (2024), desain media pembelajaran digital harus memperhatikan aspek visual, interaktivitas, serta relevansi konten agar mampu menarik perhatian peserta didik. penelitian Alifia, N., & Rahmawati, S, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis canva dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan mahasiswa karena

memadukan unsur desain modern dengan konten edukatif. selanjutnya, Riski, D., & Santoso, W, (2021) menemukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan tanpa mengurangi nilai akademik yang ingin dicapai.

### 3. Development

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya (Lestari et al., 2023). Pada tahap ini, peneliti membuat dan mengembangkan media evaluasi menggunakan platform Gimkit sesuai desain yang telah ditentukan. Langkah-langkah pengembangan meliputi:

- a. Membuat akun dan ruang evaluasi di Gimkit, lalu menginput seluruh soal yang telah disusun.
- b. Menambahkan elemen multimedia, seperti gambar atau ikon simbolik untuk memperkuat konteks pertanyaan dan membuat tampilan lebih menarik.
- c. Melakukan validasi produk, yang melibatkan dua jenis ahli:
  - 1) Ahli materi Fiqh, untuk menilai kebenaran isi, kesesuaian dengan sumber hukum Islam, serta relevansi dengan kompetensi mahasiswa.
  - 2) Ahli media pembelajaran, untuk menilai aspek tampilan, keterbacaan, navigasi, dan kejelasan instruksi dalam *Gimkit*.
- d. Melakukan revisi produk awal berdasarkan masukan dari validator, terutama pada aspek kejelasan redaksi soal, tingkat kesulitan, dan efektivitas tampilan.

Hasil dari tahap ini adalah produk media evaluasi berbasis Gimkit yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

### 4. Implementation. Tahap implementasi bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media evaluasi yang telah dikembangkan. Produk *Gimkit* diuji coba secara langsung pada mahasiswa PAI UINPr kelas 5C angkatan 2023 yang sedang mengikuti mata kuliah Fiqh dengan topik *Keluarga Berencana*. Langkah implementasi dilakukan dalam beberapa kegiatan:

- a. Sosialisasi dan pelatihan singkat tentang cara menggunakan *Gimkit* kepada mahasiswa.
- b. Pelaksanaan evaluasi berbasis Gimkit, di mana mahasiswa mengikuti sesi kuis interaktif secara daring melalui gawai masing-masing.
- c. Pengamatan dan dokumentasi terhadap keterlibatan mahasiswa, keaktifan menjawab, serta suasana kompetitif yang tercipta selama kegiatan berlangsung.
- d. Pengumpulan data respon mahasiswa, baik melalui angket maupun wawancara singkat, untuk mengetahui tingkat kepuasan, kemudahan penggunaan, dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa mahasiswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi untuk memahami materi Fiqh karena proses evaluasi disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan menantang. Proses implementasi ini berlangsung dengan suasana yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi, saling berdiskusi, serta berkompetisi secara sehat untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Melalui aktivitas ini, suasana belajar menjadi lebih hidup dan interaktif, sehingga mahasiswa tidak hanya menghafal konsep sejarah, tetapi juga memahami dan menerapkannya secara kontekstual (Yusuf, F., & Karim, A, 2022).

Menurut penelitian Fitriani, S., & Rahayu, D., (2023) penggunaan media permainan edukatif berbasis digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan mendorong terjadinya interaksi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Santoso, A., Lestari, M., & Pradana, (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *game-based learning* terbukti meningkatkan motivasi belajar, terutama pada mata kuliah yang sebelumnya dianggap teoritis atau kurang menarik.

### 5. Evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas, efektivitas, dan kelayakan media evaluasi berbasis *Gimkit* yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan dalam dua bentuk, yaitu:

- a. Evaluasi Formatif, yang dilakukan di setiap tahap (analisis, desain, dan pengembangan) untuk memperbaiki kekurangan sebelum produk digunakan secara luas. Masukan dari

validator dan uji coba terbatas menjadi dasar dalam penyempurnaan media (Putri & Jasiah, 2025).

- b. Evaluasi Sumatif, dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas media terhadap hasil belajar mahasiswa. Penilaian mencakup aspek peningkatan pemahaman konsep Fiqh, keterlibatan aktif dalam evaluasi, serta respon positif terhadap penggunaan media digital dalam pembelajaran (Z. Rahmah et al., n.d.).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis *Gimkit* dinilai layak, menarik, dan efektif sebagai alternatif inovatif dalam proses evaluasi pembelajaran Fiqh. Media ini mampu meningkatkan interaksi, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan semangat belajar kolaboratif antar mahasiswa.

Menurut Indriyani, L., & Tofaynudin, (2025) pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa karena unsur kompetisi dan tantangan yang terdapat di dalam game menumbuhkan semangat belajar. Hal tersebut juga terlihat dalam penerapan media Ular Tangga Digital, di mana mahasiswa lebih antusias dan termotivasi dalam menjawab setiap pertanyaan yang muncul. Selain itu, berdasarkan penelitian Oktaria, N., dkk, (2024) media interaktif berbasis game dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi karena melibatkan aspek visual, audio, dan gerak secara bersamaan.

Selain itu, dari sisi kemudahan penggunaan, mahasiswa memberikan tanggapan bahwa media ini mudah dioperasikan tanpa membutuhkan waktu lama untuk memahami cara bermainnya. Hal ini mendukung hasil penelitian (Khairani, dkk, (2023) yang menegaskan bahwa desain game yang sederhana, menarik, dan user friendly dapat meningkatkan efektivitas penggunaan media digital di lingkungan pendidikan tinggi. Rahman, M. O., & Ridwan, R., (2025) juga menambahkan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran agama mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif serta mengurangi kejenuhan mahasiswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media evaluasi berbasis *Gimkit* pada mata kuliah Fiqh terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif mahasiswa PAI UIN Palangka Raya kelas 5C angkatan 2023. Model ADDIE yang digunakan memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, implementasi, hingga evaluasi hasil. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Gimkit* karena tampilannya interaktif, mudah digunakan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang memperkuat pemahaman konsep Fiqh. Dengan demikian, *Gimkit* layak digunakan sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan perguruan tinggi keagamaan Islam.

## REFERENSI

- Agustia, Yesi, Nurdiansyah Nurdiansyah, and Hisyni Fajrusalam. 2025. "Pengaruh Model Circuit Learning Berbantuan Media Carrd.Co Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9 (1): 172–83.
- Alfalah, A., & Firmadia, E. (2022). Keefektifan Teknik Tes Menggunakan Media Literasi Digital dalam Kuliah Bahasa Indonesia terhadap Mahasiswa Baru. 1(September), 693–700.
- Alifia, N., & Rahmawati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 4(1), 44–56. <https://Ejournal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Jtpn/Article/View/17852>.
- Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. 3.
- Arrasyid, I. A., Hikmah, A. N., Dalimunthe, R. M., Islam, P. A., Raya, P., Tengah, K., Artikel, R., Sites, G., & Belajar, S. (2025). PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITALISASI BAGI KEMANDIRIAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS V SEKOLAH DASAR. 6(2), 184–195.

- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar BerbasisADDIE Model." *EDUCATION JOURNAL* volume3,.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>. Efendi, Achmad, Theresia Pradiani, And Fathorrahman. 2023. "Pengaruh Kualitas Program, Layanan, Biaya Dan Citra Merek Terhadap Kepuasan Peserta Pelatihan Pada Lembaga Pelatihan Dan Kursus PT Trampil Sistem Manajemen(Studi Kasus Di Pt Trampil Sistem Manajemen Batam)" 1 (2).
- Hermawan, Mohamad Arif. 2021. "Analisis Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 12 (2): 138–42. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8067>.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. 2021. "Model Addie." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1 (1): 28–38.
- Husin, M. M., & Jasiah. (2025). PENGEMBANGAN MODUL AJAR BERBASIS MODEL SCRUM BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI. 3(1), 486–495.
- Imanda, R, S Setiawaty, and ... 2025. "Edukasi Teknologi Digital Untuk Mendukung Inovasi Pembelajaran Guru Sekolah Dasar." *Jurnal* 3 (4): 1527–32.
- Indriyani, L., & Tofaynudin,. (2025). Penggunaan Game Based Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Di SMA Negeri 1 Kencong.
- Iriantika, Yuni Astuti, Sigit Dwi Laksana, Ayok Ariyanto, and Safira Hartiana. 2024. "Transformasi Pendidikan Islam Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang." *MUADDIB: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 14 (1). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib>.
- Jasiah. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH BUDAYA LOKAL DI IAIN PALANGKA RAYA Analysis of Needs Development Material learning Program local cultural in State Islamic Institute of Palangka Raya Abstrak. December.
- Khairani, P., Khadavi, M., & Salsyabillah, M. (2023). Pembelajaran Berbasis Game: Manfaat, Tantangan, Dan Strategi Implementasi Dalam Konteks Pendidikan Tinggi Pada AKUBANK. *Jurnal Pendidikan Penggerak*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.35870/Jpp.V1i1.1335>.
- Lestari, R., Jasiah, Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas v sd.
- Misbah, & Jasiah. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MAD KELAS IX DI Misbah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya minat dan motivasi belajar siswa . Dengan penyajian yang lebih interaktif , multimedia. 2(2), 1–14.
- Naila Muna, Khofifah, and Surya Wardhana. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri Dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 5 (2): 175–83. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>.
- Oktaria, N., dkk. (2024). Pengembangan Media Game Teka-Teki Silang Materi Beriman Kepada Allah Dan Rasul-Nya Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ALACRITY: Journal Of Education*, 4(3), 518–526.
- Pardomuan, Nyoman, and Yohanna Ristua. 2023. Model Pembelajaran TEPAT Guna. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CNM).
- Putri, A., & Rahmadani, S. (2024). Strategi Desain Media Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Journal Of Education And Learning Innovation*, 9(2), 132–141. <https://Journal.Stkipbjm.Ac.Id/Index.Php/Jeli/Article/View/25490>.
- Putri, M., & Jasiah. (2025). Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII. 2(2), 103–112.
- Rahmah, M., & Jasiah. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS EDPUZZLE PADA MODEL ASSURE DALAM MATA PELAJARAN FIKIH. 3(1), 468–478.
- Rahmah, Z., Jasiah, & Liadi, F. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATA KULIAH ILMU PENDIDIKANPRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. 5(April 2023), 785–808.
- Rahman, M. O., & Ridwan, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Asmaul Husna Berbasis Game Pada TPA Darul Jannah. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(1). <https://doi.org/10.22373/Cj.V9i1.25507>.

- Rajab, A., Sutrisno, D., & Hidayat, R. (2019). Implementasi Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(2), 45–54.
- Riski, D., & Santoso, W. (2021). Pengembangan Media Game Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23–35. <https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Jtp/Article/View/19221>.
- Rayhan, Surya Ramadhan, Restu Wirdani Ririn, Hazizah Delpina, and Samsi Nelwati. 2025. “Pendidikan Di Era Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Jma* 3 (1): 1–12.
- Risya Varlitya, Cut, and Muhammad Riska. 2023. “Pemanfaatan Metode Game Based Learning Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mahasiswa Ekonomi.” *Jurnal Pencerahan* 17 (2): 1693–7775.
- Sa’diyah, Zumrotus, Firda Zakiyatur Rofi’ah, and Indah Nurhayati. 2024. “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Madrasah Ibtidaiyah.” *Al-Adawat : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3 (01): 66–80. <https://doi.org/10.33752/aldawat.v3i01.7075>.
- Santoso, A., Lestari, M., & Pradana. (2022). Pengaruh Model Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 6(1), 55–68.
- Siti Aisyah, Ayu Fitriya Ramadani, Anggita Eka Wulandari, and Choli Astutik. 2025. “Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 3 (1): 388–401. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>.
- Suhartono, D. (2025). Penerapan Gamifikasi Dalam Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Journal Of Education And Digital Learning*, 10(1), 65–79. <https://Ejournal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Jedl/Article/View/25487>.
- Ulfah, Almira Kuemala, Ramadhan Razali, Habibur Rahman, Abd Ghofur, and Umar Bukhory. 2022. *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset Dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.
- Wahyudi, Muhammad Syukron, Rona Ully, Silfia Hasanah, and Wahyudin. 2024. “Inovasi Evaluasi Pembelajaran Dalam Bidang Ilmu Komputer.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4 (3): 398–406. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i3.497>.
- Windiani, A. R., Arofah, S. A., Apriyanti, A., & Ubaidillah, U. (2025). Media Digital Dan Antusiasme Peserta Didik: Peran Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Antusiasme Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 17183–17188.
- Yuliani, R., & Firmansyah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Tombol Navigasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran Digital*, 7(2), 99–108. <https://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Jtpl/Article/View/19230>.
- Yusuf, F., & Karim, A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Islam Untuk Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial*, 5(2), 129–140.