

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN
APLIKASI GIMKIT PADA MATERI PEMBAGIAN BILANGAN CACAH SAMPAI
100**

Fiska Hafidzah Sabila¹, Lina Novita², Fitri Anjaswuri³

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan

Alamat e-mail : fiskahafidzahs@gmail.com¹

ABSTRACT

Fiska Hafidzah Sabila 037121052. Development of a Learning Evaluation Tool Assisted by the Gimkit Application on the Material of Division of Whole Numbers up to 100. This study aims to produce a learning evaluation tool product assisted by the Gimkit application on the material of division of whole numbers up to 100 in class IV-B SDN Cimahpar 2 with a total of 25 students. The development of this product uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This study began by conducting observations and interviews related to needs analysis, curriculum analysis, student analysis, and product design. Then developing a learning evaluation tool product, conducting expert validation, and conducting a limited trial using the product on predetermined respondents. The results of the study from media experts, language experts, and material experts showed that this learning evaluation tool assisted by the Gimkit application was very valid and very feasible to use with an average percentage of 96.36%. At the trial stage, it was limited to 25 students, producing a very good response and was very interesting to use and obtained a percentage of 96%. Based on the research results, it can be concluded that the learning evaluation tool assisted by the Gimkit application on the material on dividing whole numbers up to 100 developed in this study is proven to be valid, interesting and motivating for students to use and is worth learning.

Keywords: Development, Learning Evaluation Tool, Gimkit

ABSTRAK

Fiska Hafidzah Sabila 037121052. Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* pada Materi Pembagian Bilangan Cacah sampai 100. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100 di kelas IV-B SDN Cimahpar 2 dengan jumlah 25 peserta didik. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dimulai dengan melakukan pengamatan dan wawancara terkait analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan desain produk. Kemudian mengembangkan produk alat evaluasi pembelajaran, melakukan validasi ahli, dan melakukan uji coba terbatas menggunakan produk

pada responden yang telah ditentukan. Hasil penelitian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini sangat valid dan sangat layak digunakan dengan memperoleh persentase rata-rata sebesar 96,36%. Pada tahap uji coba dibatasi sebanyak 25 peserta didik menghasilkan respon yang sangat baik dan sangat menarik digunakan dan memperoleh persentase sebesar 96%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100 yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid, menarik dan memotivasi untuk digunakan peserta didik serta layak untuk dipelajari.

Kata Kunci: Pengembangan, Alat Evaluasi Pembelajaran, *Gimkit*

A. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi saat ini mendukung idealnya pembelajaran. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pendekatan yang paling efektif untuk memotivasi, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Munculnya platform digital dan aplikasi edukatif, membuka peluang baru untuk mengembangkan alat evaluasi yang interaktif dan inovatif demi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu proses yang sangat penting dalam upaya mencapai pembelajaran yang ideal dan membuat kualitas pendidikan meningkat. Evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang diberikan guru, sehingga dapat dilakukannya perbaikan yang

diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Idealnya, evaluasi pembelajaran yang dapat mengukur kompetensi peserta didik secara akurat dan objektif. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi edukatif.

Meskipun perkembangan teknologi sudah pesat dalam dunia pendidikan, kenyataannya alat evaluasi pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih berbentuk tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah pembelajaran selesai. Penggunaan alat evaluasi berbentuk tes tertulis dikatakan kurang menarik dan kurang variatif untuk memenuhi gaya belajar dari setiap peserta didik. Ketergantungan pada tes tertulis dianggap sebagai satu-satunya

alat ukur untuk mengetahui perkembangan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas IV SDN Cimahpar 2 pada tanggal 30 Oktober 2024, dapat disimpulkan bahwa hingga saat ini penggunaan alat evaluasi yang diterapkan oleh guru masih kurang variatif, karena guru menggunakan lembar soal yang tersedia di buku ajar sebagai alat evaluasi. Beberapa faktor yang menjadi kendala bagi guru dalam pengembangan alat evaluasi antara lain keterbatasan waktu, keinginan, dan mengandalkan buku ajar.

Penggunaan alat evaluasi tes tertulis membuat peserta didik kurang termotivasi. Peserta didik kurang antusias saat mengerjakan evaluasi berbentuk tes tertulis. Peserta didik merasa lebih bersemangat dan termotivasi saat diberikan latihan soal berbentuk permainan. Guru sudah mengenal beberapa aplikasi untuk membuat alat evaluasi yang inovatif dan interaktif, namun belum sepenuhnya menerapkan alat evaluasi berbantuan aplikasi edukatif dengan optimal. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti aplikasi *Gimkit*.

Aplikasi *Gimkit* menjadi solusi untuk mengembangkan alat evaluasi sesuai dengan penelitian terdahulu. *Gimkit* merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk mengubah soal evaluasi yang sudah dibuat guru menjadi kuis dengan tampilan gamifikasi (*game*). Aplikasi *Gimkit* juga dapat dijadikan alat evaluasi untuk mata pelajaran matematika. Aplikasi *Gimkit* menyediakan berbagai tipe soal, seperti pilihan ganda, benar-salah, atau menjodohkan. Saat peserta didik sudah memulai permainan, peserta didik dapat mengumpulkan poin secara kumulatif sepanjang permainan dengan menjawab pertanyaan. Pertanyaan yang dijawab benar akan mendapatkan power-up. Power-up tersebut membuat peserta didik mendapatkan lebih banyak poin, namun mereka akan kehilangan poin ketika salah menjawab pertanyaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk serta menguji kelayakannya. Dalam implementasinya, penelitian ini

menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dipilih karena kesederhanaan dan kemudahannya dalam praktik pengembangan. Produk akhir dari penelitian ini adalah alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Gimkit* yang dirancang untuk materi pembagian bilangan cacah sampai 100 pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. Peneliti melakukan prapenelitian pada tanggal 30 Oktober 2024 dengan melakukan observasi kelas serta wawancara langsung dengan guru kelas IV SDN Cimahpar 2 Kota Bogor.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tabel 1. Wawancara Guru untuk Analisis Kebutuhan

Nama	Hasil Wawancara	Hasil Analisis
Raden Endang Sulistiawati, S.Pd, SD	Dalam pembelajaran, guru masih menerapkan evaluasi secara tertulis dengan memanfaatkan lembar soal yang tersedia di buku ajar. Hal ini membuat kegiatan evaluasi pembelajaran merasa kurang menarik dan peserta didik kurang bersemangat saat mengerjakan soal latihan.	Temuan hasil wawancara menunjukkan bahwa keterbatasan alat evaluasi yang hanya mengacu pada bentuk cetak, cenderung kegiatan evaluasi menjadi kurang menarik dan kurang memotivasi. Masalah-masalah tersebut menyebabkan peserta didik kurang

	Guru juga sudah mengenal aplikasi yang dapat menunjang kegiatan evaluasi pembelajaran, namun masih belum menerapkan aplikasi <i>Gimkit</i> kepada peserta didik	bersemangat dan kurang termotivasi untuk belajar.
--	---	---

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan masalah mendasar yang menjadi dasar pengembangan produk, yaitu kebutuhan akan penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbantuan teknologi digital. Peserta didik masih menggunakan lembar soal yang tersedia di buku. Artinya, alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang telah diajarkan masih terbatas. Hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat dan kurang termotivasi dalam mengerjakan soal. Hasil analisis kebutuhan tersebut membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan berbantuan teknologi dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap Design (Perancangan)

Tabel 4. 1 Rancangan Desain

No	Tahapan	Deskripsi
1.	Halaman awal	Masuk melalui <i>Google Chrome</i> dengan mengklik " <i>Gimkit login</i> " atau https://www.Gimkit.com/login pada <i>address bar</i> internet.
2.	Halaman membuat aktivitas	Lalu tuliskan akun <i>email</i> jika sudah memiliki akun atau bisa masuk dengan menggunakan akun <i>google</i> yang sudah dibuat.
3.	Halaman membuat permainan	Klik <i>new kit</i> di kanan atas untuk mulai membuat permainan yang diisi soal-soal latihan.
4.	Halaman memilih fitur	Guru dapat memilih beberapa fitur yang disediakan <i>Gimkit</i> , seperti tambahkan pertanyaan, membuat dengan <i>flash card</i> , bergabung dengan <i>kits club</i> , menambahkan dari bank soal atau impor dari <i>spreadsheet</i> .
5.	Halaman membuat pertanyaan	Halaman konten soal materi akan muncul otomatis ketika template yang akan digunakan sudah dipilih. Lalu dapat memilih tipe soal seperti pilihan ganda atau isian. Setelah menuliskan pertanyaan, masukkan juga pilihan jawabannya jika tipe soalnya pilihan ganda. Selain itu, dapat menambahkan gambar dan suara untuk mendukung pertanyaan maupun jawaban yang dibuat.
6.	Halaman memilih permainan	Halaman ini muncul ketika konten soal-soal sudah selesai dibuat. <i>Gimkit</i> menyediakan

		banyak sekali <i>template</i> permainan.
7.	Halaman mengatur permainan	Setelah memilih permainan, guru dapat menentukan berbagai hal seperti jumlah pemain, waktu permainan, dan aturan permainan lainnya.
8.	Halaman memulai permainan dan membagikan kode	Setelah mengatur permainan, guru dapat memulai permainan dan membagikan kode ke peserta didik
9.	Halaman pengerjaan soal melalui <i>Gimkit</i>	Setelah membagikan kode, muncul halaman pengerjaan soal yang di ponsel peserta didik.
10.	Halaman memantau kemajuan dan skor	Selama permainan berlangsung, skor peserta didik dapat dipantau kemajuannya.

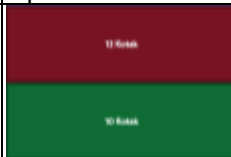
Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini dirasa menarik dan mudah digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran karena dapat diakses melalui *handphone*, laptop, ataupun

komputer. Berdasarkan hal tersebut, alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* diharapkan efektif untuk digunakan serta dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun. Setelah perancangan desain selesai dibuat, selanjutnya produk akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Ahli Media

Tabel 4. 2 Revisi oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Perbaiki informatif di awal aplikasi	Informatif di awal aplikasi sudah diperbaiki
	
Konsisten penulisan untuk pilihan jawaban dimulai huruf kapital.	Pilihan jawaban sudah direvisi awalnya menjadi huruf kapital

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media, produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini mengalami serangkaian revisi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakannya, diantaranya perbaikan informatif di awal aplikasi dan kekonsistenan penulisan untuk pilihan

jawaban yang dimulai dengan huruf kapital.

Agar menjadikan produk tersebut layak untuk digunakan maka dilakukan revisi produk sebanyak 2 kali. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100, dapat dihitung persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Kedua Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
<i>Usability</i>		
1	Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> mudah diakses	5
2	Fitur-fitur pada produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> mudah digunakan	5
Sistem Navigasi		
3	Fitur produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> mudah diakses	5
Desain Visual		
4	Kemenarikan tampilan gambar dan animasi produk <i>Gimkit</i>	4
Desain visual		
5	Kemenarikan <i>template</i> produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> .	4
6	Kesesuaian warna pada produk fitur produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i>	5
7	Teks pada produk <i>Gimkit</i> mudah dibaca.	5
Konten		

8	Peserta didik akan tertarik pada alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> .	5
9	Produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> menumbuhkan kegiatan interaktif	5
	peserta didik saat pembelajaran	
Compability		
10	Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> mudah dioperasikan	5
Accebility		
11	Produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> dapat digunakan dalam kondisi internet yang tidak stabil	5
Total penilaian		53
Skor maksimal		55
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		96,36%

$$\text{Persentase} = \frac{53}{55} \times 100\% = 96,36\%$$

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya. Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Ahli Bahasa

Tabel 4. 4 Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Perbaiki kalimat “Berapa mendapatkan kunci dari	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Berapa gantungan

Putu?” menjadi kunci yang didapatkan	“Berapa gantungan Asep?”
 Perbaiki kalimat “Maka setiap orang mendapatkan berapa apel jika dibagi sama banyak?” menjadi “Berapa apel yang diterima setiap orang jika dibagi sama banyak?”	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Berapa apel yang diterima setiap orang jika dibagi sama banyak?”
 Perbaiki huruf kapital menjadi huruf kecil	 Huruf kapital sudah diperbaiki menjadi huruf kecil
 Perbaiki pilihan “Benar atau Salah” menjadi “Ya atau Tidak”	 Pilihan “Benar atau Salah” sudah diperbaiki menjadi “Ya atau Tidak”

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli bahasa, produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini mengalami serangkaian revisi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakannya, diantaranya perbaikan kalimat yang belum sempurna, perbaikan huruf kapital menjadi huruf kecil untuk informasi pada gambar produk, dan perbaikan pilihan.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kedua Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* oleh Ahli Bahasa

Aspek Keluasan	Indikator	Skor
1	Kalimat yang digunakan jelas dan sederhana	5
2	Bahasa tidak berbelit-belit	5
Komunikatif		
3	Bahasa mudah dipahami peserta didik dengan baik.	5
4	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5
5	Bahasa membuat peserta didik termotivasi	5
Kesesuaian		
6	Tepat dalam menggunakan simbol dan tanda baca.	4
7	Tepat dalam penggunaan ejaan.	4
8	Menggunakan bahasa yang efektif dan efisien.	4
Total penilaian		37
Skor maksimal		40
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		92,5%

$$\text{Persentase} = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini berada pada kriteria “Sangat layak”. Artinya, produk dinyatakan sangat layak diuji coba tanpa revisi.

Ahli Materi

Tabel 4. 6 Revisi oleh Dosen Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki kelogisan kasus dalam soal	Kelogisan kasus dalam soal sudah diperbaiki

Perbaiki kosakata yang typo dan kurang tepat	Kosakata yang typo dan kurang tepat sudah diperbaiki
Perbaiki tujuan (ABCD)	Tujuan sudah diperbaiki sesuai urutan (ABCD)

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini mengalami serangkaian revisi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kelayakannya, diantaranya perbaikan kelogisan kasus dalam soal, perbaikan kosakata yang belum sempurna, dan perbaikan tujuan pembelajaran.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Kedua Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* oleh Dosen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Kesesuaian		
1	Isi materi alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan.	5
2	Isi materi alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5
Kelayakan		
3	Isi materi alat evaluasi pembelajaran memuat aspek kognitif	5
4	Isi materi alat evaluasi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah.	5
Daya Tarik		

5	Bahasa materi alat evaluasi pembelajaran mudah dipahami	5
6	Kebenaran dan kosakata tepat	5
Total penilaian		30
Skor maksimal		30
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		100%

$$\text{Persentase} = \frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$$

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya. Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi. Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini layak digunakan sebagai penunjang evaluasi pembelajaran, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembagian bilangan cacah sampai 100.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Materi Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* oleh Guru SDN Cimahpar 2

Aspek	Indikator	Skor
Kesesuaian		
1	Isi materi alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan tujuan.	5
2	Isi materi alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.	4
Kelayakan		

3	Isi materi alat evaluasi pembelajaran memuat aspek kognitif	5
4	Isi materi alat evaluasi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah.	5
Daya Tarik		
5	Bahasa materi alat evaluasi pembelajaran mudah dipahami	5
6	Kebenaran dan kosakata tepat	5
Total penilaian		29
Skor maksimal		30
Persentase		X 100
Rata-rata total validitas		96,6%

$$\text{Persentase} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96,6\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini berada pada kriteria “Sangat layak”. Artinya, produk dinyatakan sangat layak diuji coba tanpa revisi. Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini layak digunakan sebagai penunjang evaluasi pembelajaran.

Tabel 4. 9 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Minimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	11	55	49	89%
2	Ahli Bahasa	8	40	11	27,5%
3	Ahli Materi	6	30	24	80%
Rata-rata Persentase Penilaian					65.5%

Tabel 4. 10 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Secara Keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	89%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	27,5%	Kurang
Ahli Materi	80%	Layak

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan rata-rata persentase validasi pertama mencapai total 65,5% dengan kriteria “Layak” untuk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100 kelas IV.

Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

No	Responden	Jumlah Butir	Skor Minimum	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1	Ahli Media	11	55	53	96,36%
2	Ahli Bahasa	8	40	37	92,5%
3	Ahli Materi Dosen	6	30	30	100%
4	Ahli Materi Guru	6	30	29	96,6%
Rata-rata Persentase Penilaian					96,36%

Tabel 4. 12 Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Gimkit* Secara Keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	96,36%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	92,5%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	100%	Sangat Layak
Ahli Materi Guru	96,6%	Sangat Layak

Tabel 4. 13 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Persentase	Kriteria
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup Layak
21 – 40%	Kurang layak
0 – 20%	Tidak Layak

Dapat disintesis bahwa perolehan validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi didapatkan rata-rata persentase dengan total 96,36% dengan kriteria “Sangat Layak” yang artinya pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100 dianggap sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar.

Tahap Implementation (Implementasi)

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)	Rata-rata Persentase
1	47	50	100%	94%
2	45	50	100%	90%
3	44	50	100%	88%
4	49	50	100%	98%
5	46	50	100%	92%
6	45	50	100%	90%
7	49	50	100%	98%
8	47	50	100%	94%
9	48	50	100%	96%
10	42	50	100%	84%
11	46	50	100%	92%
12	47	50	100%	94%
13	48	50	100%	96%
14	48	50	100%	96%
15	46	50	100%	92%
16	48	50	100%	96%

17	48	50	100%	96%
18	49	50	100%	98%
19	47	50	100%	94%
20	48	50	100%	96%
21	45	50	100%	90%
22	46	50	100%	92%
23	49	50	100%	98%
24	48	50	100%	96%
25	50	50	100%	100%
Rata-rata Persentase			94%	

Berdasarkan rekapitulasi data di atas yang dilakukan terhadap 25 peserta didik, alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100 mendapatkan respon 94% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 4. 15 Hasil Kuesioner Respon Guru Kelas IV-B

No	Pernyataan	Skor
1.	Kesesuaian penyajian soal dengan CP	5
2.	Kesesuaian penyajian soal dengan tujuan	5
3.	Kemenarikan tampilan alat evaluasi pembelajaran untuk dipelajari peserta didik	5
4.	Kejelasan huruf dan gambar pada tampilan	5
5.	Fleksibilitas penggunaan alat evaluasi pembelajaran	4
6.	Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan	5
7.	Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengerjakan soal	5
8.	Alat evaluasi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran	5
9.	Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif	5
10.	Alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Gimkit</i> dapat dijadikan inovasi baru dalam mengukur hasil belajar peserta didik.	5

Total Penilaian	49
Skor Maksimal	50
Persentase	X 100
Rata-rata total validitas	98%

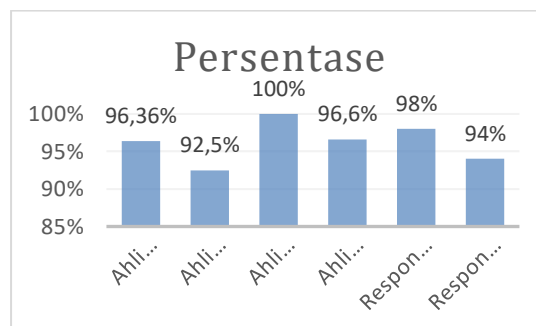
Kuesioner respon guru dalam data penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden. Hasil dari kuesioner guru mendapat respon sangat baik dengan skor rata-rata 98% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 4. 16 Rata-rata Persentase Angket Peserta Didik dan Guru

No.	Responden	Persentase Penilaian
1.	Peserta didik	94%
2.	Guru	98%
Rata-rata persentase penilaian		96%

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan guru dengan rata-rata persentase mencapai total 96% dengan kriteria “Sangat Baik” untuk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100 kelas IV.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 4. 1 Grafik Persentase Hasil Validasi Kedua oleh Para Ahli, Respon Peserta Didik dan Guru

Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* dirasa menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik sehingga menghasilkan inovasi baru dalam penggunaan alat evaluasi khususnya pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* ini dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan pada materi pembagian bilangan cacah sampai 100.

Pembahasan

Penelitian ini diperoleh hasil bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* mendapat hasil 96,36% dan termasuk dalam kriteria "Sangat Layak" dari rata-rata penilaian validasi ahli. Produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan *Gimkit* juga memperoleh rata-rata hasil sebesar 96% dari rata-rata hasil angket peserta didik dan guru. Maka dari itu, penggunaan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* dinilai sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Sesuai hasil penelitian Amelia (2024) bahwa pembelajaran dengan berbasis game melalui alat ini mampu membuat peserta didik menjadi

lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya penelitian oleh Faila Chomsiyah (2023) yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizzz Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V di MI Abu Darrin Kendal Bojonegoro". Penelitian ini mendapat respon baik yang sesuai dengan presentase hasil angket yaitu 85% dengan kategori sangat baik menjadikan hasil belajar peserta didik kelas V meningkat terbukti dengan tercapainya nilai KKM yang telah ditentukan.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan adanya rata-rata yang baik dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta respon peserta didik dan guru. Hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian relevan yang telah disebutkan di atas. Oleh sebab itu, pengembangan alat evaluasi ini dilakukan untuk peserta didik agar meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Pada alat evaluasi pembelajaran ini, jika dilihat dari respon peserta didik menunjukkan bahwa rasa antusiasme peserta didik meningkat, sehingga alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan

sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Gimkit* dilakukan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Develompent, Implementation Evaluation*). Tahap pertama, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di kelas IV SDN Cimahpar 2 untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama pembelajaran. Tahap kedua, dibuat desain produk alat evaluasi pembelajaran yang mencakup tampilan, soal pertanyaan, dan gambar. Selanjutnya, tahap ketiga ialah pengembangan desain oleh peneliti dibuat menjadi produk alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit*, yang disesuaikan dengan materi dan dilengkapi *template* dan gambar yang menarik. Saat produk sudah siap, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang optimal. Tahap keempat yaitu implementasi, produk diuji coba kepada 25 peserta didik kelas IV-B SDN Cimahpar 2 untuk mengetahui tanggapan mereka setelah

menggunakan produk tersebut. Tahap kelima ialah evaluasi, pada tahap ini peneliti mendapatkan saran dan komentar dari para ahli melalui angket penelitian yang diberikan saat validasi. Kelayakan didapat dari hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta respon guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi *Gimkit* sangat layak untuk digunakan. Data dari angket ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96,36%, sementara ahli bahasa didapatkan persentase sebesar 92,5%. Validasi oleh ahli materi, baik dosen maupun guru menunjukkan hasil yang sangat positif. Ahli materi dari dosen menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, dan guru memberikan persentase sebesar 96,6%. Lalu, tanggapan dari 25 peserta didik kelas IV-B sangat positif, dengan persentase respon sebesar 94% dan respon guru sebesar 98% dengan rata-rata hasil respon peserta didik dan guru sebesar 96% dengan kriteria "Sangat Baik".esimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Amelia, N. (2024). Penggunaan Gimkit Sebagai Alat Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Peserta Didik Kelas V Upt Spf Sdn Parang Tambung 1 Makassar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(04), 352-361.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Ardellea, F., & Hamdu, G. (2022). Pentingnya Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Soal Tes Literasi dan Numerasi Berbasis Education for Sustainable Development (ESD). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 220–227. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1587>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Dasar_Evaluasi_Pendidikan_Edisi_3/j5EmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prinsip+evaluasi+pembelajaran&printsec=frontcover
- Attaqwiyyati, Z. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Gimkit Terhadap Hasil Belajar Mata Peajaran Fikih Kelas Xi Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman Tahun Ajaran 2023/2024* (pp. 1–32). <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66804>
- Aurana, E. H. Z., Nuril, H., & Dina, H. (2024). Teknik Pengolahan Tes Pada Bidang Pendidikan (Tes Tertulis, Tes Lisan, Tes Perbuatan). *Al Furqan : Jurnal Agama, Sosiasal, Dan Budaya*, 3(3), 1428–1449.
- Brilian, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 37–42. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Chomsiyah, F. (2023a). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas V Di Mi Abu Darrin Kendal Bojonegoro* [Universitas Nahdatul Ulama Sunan Giri]. <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/3533/>
- Djumingin, S., Juanda, & Tamsir, N. (2022). *Pengembangan materi pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Ermawati, Y. D., & Kurniawan, R. Y. (2019). Analisis pengembangan

- alat evaluasi pembelajaran berbasis intranet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2), 67-70.
- Febiyani, S. (2023). Pengaruh Media Evaluasi Berbasis *Gimkit* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Skripsi*, 1–94.
<http://repository.upi.edu/>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran* (B. S. Fatmawati (Ed.)). Bumi Aksara.
https://www.google.co.id/books/edition/Evaluasi_Pembelajaran/moM_EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Fitri, H., Iriansyah, H., & Barkah, A. S. (2020). Pengembangan alat evaluasi berbentuk tes online menggunakan aplikasi quizizz pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (pkn) materi Keberagaman Masyarakat Indonesia kelas IV SD Fadilah Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 393–403.
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/727>
- I Putu Suardipa, K. H. P. (N. D. . (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171.
<https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Jayanti, A. K., Lityoningrum, Y., & Nisa, A. F. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Sekolah Dasar*. 292–302.
- Khairiyah, U. (2019). Respon siswa terhadap media dakon matika materi KPK dan FPB pada siswa kelas IV di SD/MI Lamongan. *Jurnal studi kependidikan dan keislaman*, 5(2), 197-204.
- Kusuma, S., & Aminullah. (2020). Pengaruh Latihan Hurdle Drill Terhadap Frekuensi Tendangan Pada Siswa Pencak Silat Psht Rayon Sikur. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan IKIP Mataram*, 7(1), 5–9.
<https://youtu.be/aQwKvO4yCG4>
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sbdp Siswa Kelas Ii Sdn Duri Kosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276–287.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahdalena, E. D. S., Putri, S., & Kurnia, B. (2024). Prinsip dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(1), 1–5.
<https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i1.2206>