

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GIMKIT
PADA MATERI NORMA DALAM ADAT ISTIADAT DAERAH KU**

Salsabilla Dwi Aulia¹, Teti Rostikawati², Santa³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan

Alamat e-mail: ¹salsabilladwaul@gmail.com, ²tetirostikawati@unpak.ac.id,
³santa@unpak.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this research is to be able to develop a learning evaluation product using gimkits on norm materials in the customs of my region, to be able to test the feasibility of the product. This research method uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) development model. This research involved 30 students, one media expert lecturer, one linguist, one material expert lecturer, and one material expert teacher. Based on the results of the validation carried out by the validator, the final results were obtained, namely, the results of the validation of media experts got 100%, the results of the validation of the lecturer material experts got 98%, and the results of the teacher validation got 100%, with an average result of 99.5%, it can be said that the product has the criteria of "Very Feasible". The results of the questionnaire on the students' responses received 93% results and the teacher's response received 96% of the results of which the two questionnaires were classified in the "Very Good" category. The result of the average value of N-Gain value is 0.80 with a percentage of 80.6% which is included in the "High" category. Based on these results, the researcher concluded that the development of learning evaluation using gimkits on norm materials in the customs of my region is feasible and effective to be applied at Pertiwi Elementary School in Bogor City.

Keywords: Learning Evaluation, gimkit, norms in the customs of my region

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat mengembangkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit pada materi norma dalam adat istiadat daerahku, dapat menguji kelayakan produk tersebut. Metode penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation). Penelitian ini melibatkan 30 peserta didik, satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, satu dosen ahli materi, dan satu guru ahli materi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator didapatkan hasil akhir yaitu, hasil dari validasi ahli media mendapatkan 100%, hasil dari validasi ahli bahasa mendapatkan 100%, hasil dari validasi ahli materi dosen mendapatkan 98%, dan hasil dari validasi guru mendapatkan 100%, dengan rata rata hasil 99,5% dapat dikatakan produk tersebut memiliki kriteria "Sangat Layak". Hasil kuesioner terhadap respon peserta

didik mendapatkan hasil sebesar 93% dan respon guru mendapatkan hasil sebesar 96% yang mana kedua kuesioner tersebut digolongkan kedalam kategori "Sangat Baik". Hasil dari nilai rata-rata nilai N-Gain 0,80 dengan persentase 80,6% yang masuk kedalam kategori "Tinggi". Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit pada materi norma dalam adat istiadat daerahku layak dan efektif untuk diterapkan di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, gimkit, norma dalam adat istiadat daerahku

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi pada era saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemunculan berbagai inovasi dan perangkat teknologi baru yang secara signifikan meningkatkan efisiensi serta efektivitas aktivitas manusia. Hampir seluruh aspek kehidupan telah mengintegrasikan teknologi sebagai pengganti sebagian besar peran manusia dalam berbagai kegiatan. Khususnya dalam bidang pendidikan, kemajuan teknologi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Beragam inovasi teknologi di sektor pendidikan berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran, baik dalam pengembangan perangkat ajar seperti bahan ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), maupun dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Proses pembelajaran sangat penting pada dunia pendidikan karena dengan adanya pembelajaran manusia dapat memiliki dan menambah ilmu yang akan berguna untuk masa depannya. Seiring perkembangan zaman kita mengetahui bahwa ilmu itu semakin berkembang, sehingga proses pembelajaran pun pastinya akan selalu berkembang. Dari yang dulu hanya menggunakan pembelajaran sederhana dengan kertas sampai dengan pembelajaran masa kini yang melibatkan teknologi.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada peran penting guru dalam merancang serta mengimplementasikan kegiatan pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara maksimal. Ciri dari pembelajaran yang efektif adalah

adanya partisipasi aktif dari peserta didik selama proses berlangsung. Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yaitu dengan melakukan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi. Evaluasi tersebut dapat mencakup penilaian terhadap hasil belajar siswa maupun terhadap jalannya proses pembelajaran. Evaluasi memegang peran krusial dalam mengukur sejauh mana efektivitas pembelajaran, baik dari sisi pelaksanaan proses maupun hasil yang diperoleh.

Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan secara sistematis oleh guru untuk mengukur, menilai, dan menganalisis data yang berkaitan dengan kemampuan serta perkembangan hasil belajar siswa. Dalam hal ini, guru memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah mereka laksanakan. Secara umum, evaluasi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu evaluasi formatif yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung, evaluasi sumatif yang dilakukan pada akhir suatu periode pembelajaran, serta evaluasi diagnostik yang bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan atau

kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam proses belajar.

Evaluasi adalah bagian penting yang menjadi unsur tak terpisahkan dari sistem pendidikan. Pelaksanaan evaluasi harus dilakukan secara cermat dan sistematis, bukan sekadar sebagai pelengkap dalam kegiatan pembelajaran di kelas, melainkan juga sebagai alat untuk memperoleh data yang valid terkait kemampuan peserta didik. Instrumen evaluasi yang tepat berfungsi sebagai alat untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pendidikan secara objektif. Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan agar hasil pengukuran dapat menggambarkan kondisi sebenarnya. Di era abad ke-21, evaluasi pembelajaran dituntut untuk mencakup aspek keterampilan abad ke-21, empat kemampuan utama yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu kemampuan berpikir kritis serta memecahkan masalah (critical thinking and problem solving), kreativitas dan inovasi (creativity and innovation), keterampilan berkomunikasi (communication), serta kemampuan bekerja sama atau berkolaborasi (collaboration). (Nurhayati et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Oktober 2024 bersama wali kelas IV di SD Pertiwi, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh penggunaan media cetak. Penggunaan evaluasi berbasis digital, seperti melalui platform digital atau aplikasi, masih jarang diterapkan oleh guru. Selain itu, bentuk evaluasi yang digunakan cenderung kurang bervariasi, sehingga peserta didik terlihat kurang antusias dan kurang termotivasi selama proses evaluasi berlangsung.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan evaluasi harian atau formatif, guru masih menggunakan evaluasi dalam bentuk cetak. Sehingga pada saat evaluasi pembelajaran peserta didik terlihat sedikit kurang bersemangat dan juga kurang begitu antusias, serta menyebabkan proses penilaian memerlukan waktu yang cukup lama, baik bagi guru maupun peserta didik. Peserta didik harus menunggu proses koreksi selesai untuk mengetahui hasil belajar mereka, yang pada akhirnya menimbulkan rasa bosan

dan kurangnya minat dalam mengikuti evaluasi. Oleh karena itu, pelaksanaan evaluasi pembelajaran sebaiknya menggunakan media yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi digital. Evaluasi berbasis digital dapat menjadi solusi karena mampu menghemat waktu dan sumber daya, serta memungkinkan proses penyusunan, pelaksanaan, dan penilaian dilakukan secara lebih efisien dan otomatis.

Salah satu alternatif untuk menyajikan evaluasi yang menarik bagi peserta didik yaitu dengan menggunakan Gimkit sebagai media kuis interaktif. Penelitian ini ingin mengembangkan alternatif yang lebih praktis. Gimkit dapat menjadi alat evaluasi yang lebih menarik dan efisien dalam proses pembelajaran. Gimkit tidak hanya sekedar website kuis biasa, Gimkit dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis secara holistik. Dengan kata lain, Gimkit tidak hanya menguji pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir lebih dalam dan bekerja sama dengan teman sekelas.

Gimkit adalah salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran melalui format kuis interaktif. Selain berperan sebagai alat evaluasi, media ini juga berfungsi sebagai permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan. Gimkit menyediakan berbagai fitur permainan yang interaktif, antara lain asesmen berbentuk pilihan ganda, isian (esai), serta sejumlah mode permainan seperti Trust No One (bernuansa detektif), Human vs Zombies, Floor is Lava, Snowball, Fishtopia, Capture the Flag (serupa dengan permainan benteng), Farmchain, dan Tag Domination..

Gimkit dapat digunakan untuk menjadi salah satu alat evaluasi yang tepat karena Gimkit bisa menjadi alternatif yang lebih praktis dalam melakukan evaluasi pembelajaran, salah satunya pada evaluasi pembelajaran pada materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku, karena pada materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku dapat membangun pemahaman peserta didik akan budaya, perubahan zaman. Dengan menggunakan Gimkit sebagai alat

evaluasi pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih mudah mengerti dan memahami terkait topik tersebut yang dimana juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep konsep terkait Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku.

Pemilihan materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku sebagai materi evaluasi pembelajaran berbasis Gimkit dikarenakan, Materi ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, karena mereka hidup dalam lingkungan masyarakat yang kaya akan keberagaman adat istiadat. Selain itu, materi ini memungkinkan peserta didik mengaitkan pengetahuan yang diperoleh di sekolah dengan pengalaman nyata dalam kehidupan mereka. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih bermakna, mudah diingat, dan tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif. Melalui penggunaan gimkit, peserta didik dapat diajak untuk memahami pentingnya menjaga serta melestarikan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam adat istiadat daerah masing-masing

Sebagaimana yang diungkapkan oleh peneliti terdahulu yaitu (Hannan,

H., Rosyid, A., & Wonorahardjo, S. 2025) Menyatakan bahwa penggunaan alat evaluasi menggunakan Gimkit dapat membantu mempermudah guru dalam memberikan penilaian langsung setelah peserta didik menyelesaikan soal, memungkinkan evaluasi cepat dan efisien terhadap kesulitan yang dihadapi peserta didik. Guru tidak hanya dapat mengidentifikasi hasil pekerjaan peserta didik secara real-time, Namun juga memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran masing-masing peserta didik, serta memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap partisipasi dan capaian belajar mereka.

Lebih lanjut menurut penelitian terdahulu (Sa'diyah et al., 2024). Penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi saat ini telah menjadi komponen kunci dalam pelaksanaan aktivitas pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui perbaikan kualitas proses pembelajaran serta sistem penilaiannya. Salah satu indikator untuk menilai kualitas pembelajaran adalah hasil evaluasi yang diperoleh. Oleh karena itu, diperlukan

optimalisasi penggunaan alat evaluasi berbasis digital yang telah tersedia agar dapat dikembangkan lebih lanjut dalam mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. Metode Penelitian

Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan website *Gimkit* ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research and Development*. Menurut (Waruwu, 2024) *Research and Development* adalah suatu bentuk penelitian dan pengembangan yang dilakukan secara sistematis dan terorganisir, dengan didasarkan pada analisis terhadap permasalahan tertentu, dengan tujuan untuk menghasilkan inovasi baru dalam bentuk produk atau model yang memiliki manfaat bagi masyarakat. Produk yang dikembangkan melalui proses ini harus dapat diuji secara ilmiah untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Dikemukakan juga oleh (Yolanda et al., 2023) bahwa Metode *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk

serta menguji tingkat kepraktisan dari produk yang dihasilkan.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Pertiwi yang terletak di Jl. Sukasari III No.4, RT.05/RW.01, Sukasari, Kec. Bogor Tim., Kota Bogor, Jawa Barat 16142. Pada peserta didik kelas IV, pemilihan tempat penelitian ini didasarkan karena SD Pertiwi memiliki permasalahan tentang evaluasi pembelajaran yang kurang efektif

Waktu Penelitian.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2024/2025.

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan
Pengembangan Evaluasi

Pembelajaran Menggunakan *Gimkit*

Kegiatan	Bulan 2024-2025								
	O k t	N o v	D e s	J a n	F e b	M a r	A p r	M e i	J u n
Penyusunan Proposal									
Seminar Proposal									
Revisi proposal									
Bimbingan Skripsi									
Penyusunan Evaluasi									

Pembelajaran Menggunakan Gimkit									
Validasi Ahli									
Uji Coba									
Pengolahan Data									
Pelaporan Hasil									

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor.

Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Pertiwi yang berjumlah 31.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah validator ahli yang terdiri dari tiga dosen dan 1 guru yaitu sebagai ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV di SD Pertiwi Kota Bogor sebanyak 31 orang,

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli media

Tabel 4. 1 Hasil Revisi ahli Media
Tahap I

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
Terdapat 20 butir soal	Sudah ditambahkan menjadi 25 soal yang terdapat di evaluasi

Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media tahap 2

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit memiliki daya tarik bagi peserta didik.					✓
2.	Desain visual memiliki warna, elemen, dan grafik yang sesuai dan menarik sehingga mendukung proses evaluasi pembelajaran.					✓
3.	Tulisan pada media evaluasi terbaca dengan jelas, ukuran huruf dan warna sesuai serta mudah dibaca.					✓
4.	Kalimat yang digunakan dalam evaluasi mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
5.	Tersedia kunci jawaban yang benar untuk setiap soal yang diberikan.					✓
6.	Penggunaan alat evaluasi efektif dalam mengukur kemampuan peserta didik.					✓
7.	Efek suara yang dikeluarkan sesuai dengan teks yang ditampilkan.					✓
8.	Tampilan musik latar					✓

	menambah kesan menyenangkan dan menantang.					
9.	Tombol untuk memilih opsi pada soal memiliki reaksi yang cepat dan tepat.					✓
10.	Peserta didik mudah dalam menjawab soal baik melalui aplikasi maupun <i>website</i> .					✓
Total skor		50				
Skor maksimal		50				
Presentase		$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$				
Kriteria		Sangat layak				

Ahli Bahasa

Tabel 4. 3 Hasil Revisi ahli Bahasa
Tahap I

Sebelum direvisi	Setelah direvisi
	
Terdapat kalimat yang kurang sesuai	Kalimat sudah diperbaiki dan sudah sesuai.
	
Terdapat beberapa kesalahan tipografi, kurang spasi setelah titik, serta terdapat kalimat yang tidak memerlukan huruf kapital	Kalimat sudah diperbaiki, dan sudah tidak ada kesalahan tipografi,

Tabel 4. 4 Validasi Ahli Bahasa Tahap

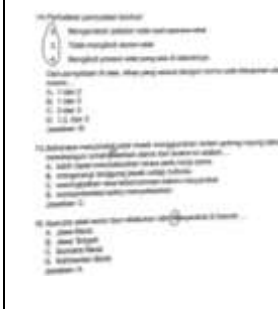
2

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik.					✓
2.	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan runtut.					✓
3.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.					✓
4.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.					✓
5.	Simbol dan tanda baca digunakan secara tepat.					✓
6.	Informasi yang disampaikan jelas dan tidak membingungkan.					✓
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.					✓
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					✓
9.	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓
10.	Kalimat tidak menimbulkan makna ganda atau ambigu.					✓
Total skor		50				
Skor maksimal		50				
Presentase		$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$				
Kriteria		Sangat layak				

Ahli Materi

Hasil Validasi Dosen Ahli Materi

Tabel 4. 5 Hasil Revisi Dosen ahli Materi tahap 1

Sebelum direvisi	Sesudah di revisi
	
Terdapat kesalahan tipografi, serta terdapat kalimat yang tidak memerlukan huruf kapital	Kalimat sudah diperbaiki, dan sudah tidak ada kesalahan tipografi,

Tabel 4. 6 Validasi Dosen Ahli Materi Tahap 2

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi disusun secara sistematis dan terstruktur.					✓
2.	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP)					✓
3.	Materi memiliki kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP).					✓
4.	Materi dalam evaluasi pembelajaran disajikan secara jelas dan mudah dimengerti.					✓
5.	Pertanyaan dalam					✓

	evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik				
6.	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik				✓
7.	Soal evaluasi menggunakan contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.			✓	
8.	Soal evaluasi selaras dan mendukung materi pembelajaran.				✓
9.	Evaluasi mampu memotivasi peserta didik				✓
10.	Evaluasi mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis				✓
Total skor		49			
Skor maksimal		50			
Presentase		$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$			
Kriteria		Sangat layak			

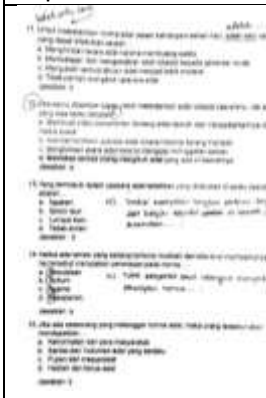
Berdasarkan dari perhitungan diatas, maka persentase skor yang didapatkan mencapai 98%, sehingga dapat dikatakan sangat baik dan sangat layak serta tidak memerlukan revisi. Dari hasil catatan validator yaitu sudah layak untuk digunakan.

Hasil Validasi Guru ahli Materi

Validator ahli materi guru dalam pengembangan ini dilakukan pada tanggal 25 April 2025 oleh Ibu Rani

Rahmawati, S.Pd.SD. Validasi dilakukan sebanyak dua kali. Berikut ini adalah hasil penilaian dari validasi guru ahli materi tahap I.

Tabel 4. 7 Hasil Revisi Validasi Guru Ahli Materi

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
	
Tidak menggunakan kata tanya pada soal PG. Alih-alih memakai kata tanya, soal pilihan ganda sebaiknya menggunakan pernyataan atau perintah yang jelas, dan perbaiki penggunaan huruf kapital	Sudah diperbaiki, sudah tidak menggunakan kalimat tanya, dan sudah diperbaiki penggunaan huruf kapital
	
Buatkan kalimat soal menjadi lebih	Sudah diperbaiki kalimat soal

spesifik dan tidak terbelit-belit.	evaluasi menjadi lebih spesifik
1. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 2. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 3. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 4. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 5. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik	1. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 2. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 3. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 4. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik 5. Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan proses belajar mengajar di dalam kelas. a. Berdiskusi b. Menonton c. Mengetik d. Mengetik e. Mengetik
Soal dibuat lebih disangkutkan ke kehidupan sehari-hari peserta didik	Soal sudah di perbaiki dan dibuat menggunakan contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari

Tabel 4. 8 Validasi Guru Ahli Materi
Tahap 2

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi disusun secara sistematis dan terstruktur.					✓
2.	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP)					✓
3.	Materi memiliki kesesuaian dengan capaian pembelajaran (CP).					✓
4.	Materi dalam evaluasi pembelajaran disajikan secara jelas dan mudah dimengerti.					✓
5.	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik					✓
6.	Materi yang disajikan					✓

dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan Tingkat kemampuan peserta didik					
7. Soal evaluasi menggunakan contoh kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.					✓
8. Soal evaluasi selaras dan mendukung materi pembelajaran.					✓
9. Evaluasi mampu untuk memotivasi peserta didik					✓
10. Evaluasi mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis					✓
Total skor	50				
Skor maksimal	50				
Presentase	$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$				
Kriteria	Sangat layak				

Berdasarkan dari perhitungan diatas, maka persentase skor yang didapatkan mencapai 100%, sehingga dapat dikatakan sangat baik dan sangat layak serta tidak memerlukan revisi. Dari hasil catatan validator yaitu sudah layak untuk digunakan. Setelah dilakukan pemeriksaan terhadap keempat validator, dilakukan evaluasi kelayakan terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Tabel berikut menggambarkan rekapitulasi validasi tim ahli terhadap produk yang dihasilkan.

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Angket
Validasi Ahli

Validator	Penilaian validitas		Keterangan
	Pertama	Kedua	
Ahli Media	82%	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	94%	100%	Sangat Layak
Dosen Ahli Materi	92%	98%	Sangat Layak
Guru Ahli Materi	76%	100%	Sangat Layak
Rata-rata	86% (Sangat Layak)	99,5% (Sangat Layak)	

Pembahasan

Penelitian evaluasi pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *gimkit*. Penelitian telah dilaksanakan di SD Pertiwi sejak bulan Oktober 2024 hingga bulan Mei 2025. Dalam pelaksanaannya, dilakukan kegiatan wawancara dengan guru kelas IV dan observasi di kelas IV. Ditemukan permasalahan bahwa di Sekolah tersebut penggunaan evaluasi pembelajaran masih berbentuk cetak sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* digunakan untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Evaluasi pembelajaran ini akan mendukung proses evaluasi pembelajaran dengan sangat menarik agar dapat meningkatkan antusias peserta didik

dalam proses pembelajaran. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku menggunakan metode penelitian R&D dengan memakai model ADDIE. (Nabilah et al., 2023) mengemukakan model *ADDIE* menggunakan lima tahap pengembangan yakni, *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *development* (mengembangkan), *implementation* (menerapkan) dan *evaluation* (mengevaluasi).

Tahap pertama analisis (*analysis*). Tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data yang ada di kelas dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 17 Oktober 2024 di SD Pertiwi bahwa evaluasi pembelajaran yang digunakan selama kegiatan pembelajaran masih dalam bentuk cetak masih jarang menggunakan evaluasi pembelajaran yang variatif seperti evaluasi pembelajaran digital berupa *game* interaktif. Evaluasi pembelajaran yang monoton membuat peserta didik menjadi jenuh selama proses pembelajaran. Selain itu guru juga masih menggunakan penilaian dengan sistem manual yang mana sistem ini merepotkan guru

ketika akan merekap nilai peserta didik. Oleh karena itu diperlukan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit*. seperti yang dikemukakan oleh (Sonny Rohimat et al., 2023) *Gimkit* adalah salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan sebagai alat asesmen dalam bentuk kuis interaktif, sekaligus berfungsi sebagai sarana permainan edukatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan produk (*design*). Beberapa hal yang dilakukan untuk merancang produk yang pertama yaitu peneliti menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan, menentukan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan juga peneliti membuat soal-soal evaluasi yang akan digunakan. Setelah mempersiapkan soal evaluasi peneliti mengimput soal-soal evaluasi yang akan digunakan kedalam *gimkit*. (Sonny Rohimat et al., 2023) mengemukakan Langkah-langkah pembuatan kuis pada platform Gimkit dijelaskan sebagai prosedur yang harus diikuti oleh pengguna. Proses dimulai dengan membuat akun Gimkit

melalui situs resmi di <https://www.gimkit.com/>, kemudian masuk menggunakan email pribadi, memilih jenis akun yang sesuai, serta menentukan jenjang pendidikan atau bidang yang relevan. Untuk membuat kuis, pengguna perlu memilih opsi *New Kit*, memberikan judul serta memilih bahasa yang digunakan, lalu menambahkan pertanyaan dengan memilih *Add Question*. Apabila kuis tersebut akan digunakan dalam pembelajaran, pengguna dapat memilih jenis permainan, mengatur ketentuan permainan yang diinginkan, dan membagikan kode akses kepada peserta didik untuk bergabung. Diperkuat kembali oleh (Didik, 2024) mengemukakan Langkah-langkah dalam menggunakan kuis pada platform Gimkit mencakup penyusunan soal dengan maksimal empat opsi jawaban, termasuk jawaban yang benar, serta opsi untuk menambahkan gambar latar belakang. Setelah penyusunan kuis selesai, guru dapat membagikan kode akses kepada peserta didik untuk masuk ke dalam permainan. Selain itu, Gimkit juga menyediakan fitur statistik yang memungkinkan guru memantau kinerja siswa, termasuk jawaban yang diberikan, pertanyaan

yang belum dijawab, dan berbagai data pendukung lainnya.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), di mana dilakukan proses validasi oleh sejumlah ahli guna menilai kelayakan produk yang tengah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi yang terdiri dari dosen dan guru. Berdasarkan hasil validasi tersebut, aspek media memperoleh skor sebesar 82% pada validasi pertama dan meningkat menjadi 100% pada validasi kedua.. Dari hasil dua validasi tersebut validasi media dapat dikatakan "sangat layak". Aspek bahasa memperoleh skor 94% untuk hasil validasi pertama dan 100% untuk hasil validasi kedua. Dari hasil dua validasi tersebut validasi bahasa dapat dikatakan "sangat layak". Aspek materi oleh dosen memperoleh 92% untuk hasil validasi pertama dan 98% untuk hasil validasi kedua. Dari hasil dua validasi materi oleh dosen dapat dikatakan "sangat layak". Aspek materi oleh guru memperoleh 76% untuk hasil validasi pertama dan 100% untuk hasil validasi kedua. Dari hasil dua validasi materi oleh guru dapat dikatakan "sangat layak". Demikian dapat disimpulkan bahwa

"Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Gimkit* pada Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku" sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nabilah et al., 2023) penelitian ini sendiri memiliki hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh persentase kelayakan sebesar 98,33%, yang mengindikasikan kategori "sangat valid". Validasi oleh ahli media menunjukkan hasil serupa, dengan persentase 98,43% yang juga memenuhi standar "sangat valid". Uji keefektifan produk menunjukkan angka 96%, yang mencerminkan kategori "sangat efektif" berdasarkan evaluasi hasil belajar peserta didik. Aspek kepraktisan produk dinilai sebesar 86,67%, yang memenuhi kriteria "sangat praktis". Secara keseluruhan, penelitian ini menghasilkan produk yang memenuhi kriteria validitas, efektivitas, dan kepraktisan.

Tahap implementasi dilakukan melalui respons peserta didik dan guru setelah menggunakan produk evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa respons peserta

didik terhadap produk mencapai persentase 93%, sementara respons guru mencapai 96%. Dengan demikian, produk evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit* ini dinilai sangat layak dan sangat baik untuk digunakan oleh peserta didik maupun guru dalam pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku. Selain itu sejalan juga dengan penelitian dilakukan oleh (Amelia, N. (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Gimkit secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan hasil evaluasi pembelajaran, yang terlihat dari tingginya antusiasme dan partisipasi mereka saat menggunakan Gimkit.

Tahapan terakhir yaitu evaluasi dilakukan dengan memberikan 25 soal *pretest* sebelum menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* setelah itu memberikan 25 soal *posttest* setelah mereka menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit*. Evaluasi bertujuan untuk mengukur keefektifan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku. Terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta

didik kelas IV setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* dengan rata-rata nilai N-Gain 0,80 dengan persentase 80,6% yang masuk kedalam kategori “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku “Efektif” digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Seperti penelitian dilakukan oleh (Amelia, N. (2024) dengan nilai rata-rata hasil evaluasi pembelajaran juga mengalami peningkatan dari 70 menjadi 85. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gimkit sebagai alat evaluasi interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V. diperkuat kembali oleh (Agustina et al., 2024) hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi *Gimkit* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media *Gimkit* efektif digunakan sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran..

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan

gimkit pada materi norma dalam adat istiadat daerahku menunjukkan tingkat kelayakan dan efektivitas yang tinggi, sehingga dinilai sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kelayakan ini didukung oleh hasil validasi produk yang sangat layak, respon peserta didik serta respon guru yang tinggi, sedangkan keefektifan didukung oleh hasil N-Gain dengan rata-rata nilai 0,80 dengan persentase 80,6% yang masuk kedalam kategori "Tinggi".

E. Kesimpulan

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit* pada materi norma dalam adat istiadat daerahku diterapkan melalui pendekatan pengembangan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap awal, dilakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara di SD

Pertiwi Kota Bogor. Hasil dari analisis tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran di kelas IV masih didominasi oleh penggunaan media cetak.. Selanjutnya, tahap kedua yaitu melakukan desain untuk produk evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit*. Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan desain, yang mencakup penyusunan materi mengenai norma dalam adat istiadat daerahku, disesuaikan dengan konten yang relevan serta dilengkapi dengan berbagai fitur menarik dalam bentuk kuis. Setelah itu, dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi guna menilai kelayakan produk. Pada tahap keempat, peneliti melaksanakan uji coba produk terhadap 30 peserta didik kelas IV di SD Pertiwi untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap produk yang telah dikembangkan. Tahap kelima adalah evaluasi, untuk menilai keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan *gimkit*, peserta didik mengisi soal pretest dan posttest kepada 30 peserta didik.

2. Hasil kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase penilaian sebesar 100%, demikian pula dengan ahli bahasa yang juga memberikan nilai sebesar 100%. Validasi dari dosen sebagai ahli materi memperoleh skor sebesar 98%, sementara guru sebagai ahli materi memberikan penilaian sebesar 100%. Selain itu, berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas IV, diperoleh persentase respons sebesar 93%. Temuan ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit berada dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran.
3. Keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan gimkit pada materi norma dalam adat istiadat daerahku dinilai berdasarkan hasil perhitungan nilai N-Gain, yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,80 atau setara dengan persentase 80,6%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “tinggi”. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran dengan

menggunakan Gimkit pada materi norma dalam adat istiadat daerahku dapat dikatakan “efektif” untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah, karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik kelas IV setelah penggunaan gimkit.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiya, F. M. (2024). Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan QuizWhizzer pada mata pelajaran norma dalam adat istiadat daerahku. (Skripsi, Universitas Pakuan).
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). *Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 4, 1475–1484.
- Akmalia, R., Oktapia, D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, I. T., Azzahra, N., & Harahap, T. S. A. (2023). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4089–4092. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11661/8945>
- Al-faruq, Z. (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>
- Amalia, F., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., & Setianingsih, N. I. (2020). Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- 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 FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 352.
- Andy, D. S. P., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). Studi Deskriptif: Evaluasi Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Melalui Aplikasi Quizizz. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 747–757. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaga: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaga.v3i1.2124>
- Christin Nur Aini, Rahayu, R. N., Maulita, R. N., & Kusuma, R. V. (2024). Implementasi Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 6 Tuban. *Cendekia Pendidikan*, 5(9), 50–54.
- Didik, P. P. (2024). *Penggunaan gimkit untuk menciptakan suasana kondusif dan mengubah mindset siswa terhadap matematika*. 307–310.
- Emeliazola, & Supratman Zakir. (2024). Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 53–66. <https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.753>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Gultom, Y. M., Syahputra, F., & Syahrial, S. (2024). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran terhadap Kualitas Pembelajaran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.543>
- Hani, A. A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Pada Paud. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 7(1), 51–56. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/4698>

- Hannan, H., Rosyid, A., & Wonorahardjo, S. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN IPS : PENGEMBANGAN GIMKIT PADA MATERI HINDU BUDHA KELAS VII Hofi Hannan Ar Rosyid *, Surjani Wonorahardjo. 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p203-210>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Izza, R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 37–42. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Jelita, N., & Nurhamidah, D. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GIMKIT SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PELAJARAN. 2(3), 281–291.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
- Levia, T., Azis, A., Safitri, S. A., & Kamal, M. (2024). e-ISSN: 2808-4721. 4(4), 752–763.
- L, Idrus. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., Putri, R., & Tangerang, U. M. (2020). DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA. 2, 244–257.
- Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A. H. (2020). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencongan 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 87–98. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/818>
- Mawarni, W. T., Alfiansyah, M., Chaniago, F. Z., & Azzacky, F. (2023). Urgensi Evaluasi Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran Menurut Tafsir Al-Misbah Q.S Al-Hasyr Ayat 18-19. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(4), 494–499. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.197>
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Muhammad, D. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Infokam*, 15(2), 116–123.
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. *Pendas: Jurnal*

- Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2548–6950.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11939/5035>
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam Pembelajaran IPS untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>
- Phafiandita, A. N., & Permadani, A. (2022). *Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas*. 3(2), 111–121.
- Rahman, A. A., Nasryah, C. E., & Indonesia, U. I. (n.d.). *No Title*.
- Raya, P., Palangka, I., Palangka, I., Palangka, I., & Palangka, I. (2024). *e-ISSN: 2808-4721*. 4(4), 752–763.
- Rona. (2020). Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran. *PRIMEARLY Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini, III*, 147–155.
- Sa`diyah, Z., Rofi`ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), 66–80.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Sodikin, S., & Gumiandari, S. (2022). Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.26740/jdmp.v6n1.p59-69>
- Sonny Rohimat, Solfarina Solfarina, Samsiah Samsiah, Fajar Izza Ramdhani, Raisya Fitri, & Nisa Aliyah. (2023). Workshop Pengenalan Gimkit untuk Asesmen Formatif Mode Game Online. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 1(4), 221–229. <https://doi.org/10.59024/jnb.v1i4.266>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sutrisno. (2022). Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60. <https://jurnal.stai-alazharmenganti.ac.id/index.php/ZAHRA/article/view/409>
- Syarief, Y., Halwa, H., & Arsyam, M. (2021). Ciri-ciri, Prinsip-prinsip, Jenis dan Proses Evaluasi Pendidikan. *OSF Preprints, Ddi*, 1–9. <https://osf.io/tnszg/>
- Turyani, I., Suharini, E., & Atmaja, H. T. (2024). Norma Dan Nilai Adat Istiadat Dalam Kehidupan Sehari-hari Di Masyarakat. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 234–243.

- 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>
- Wiraserti, D. H. A., Permana, I., & Destiana, D. (2024). PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 223-230.
- Yolanda, A., Santa, & Indriani, R. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Genially Pada Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6246–6247.
- Yumita Dewi, Enni, Elva Aslinda, Syofrianisda, & Fajar Budiman. (2023). Hubungan Nilai, Norma Dan Sanksi. *Jurnal Al-Karim : Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Studi Islam*, 8(2), 54–60.