

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBANTU APLIKASI GIMKIT UNTUK PEMBELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA DI SD

Darin Faatin Nabilah¹, Meirza Nanda Faradita², Lilik Binti Mirnawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya,

¹darinfaatinabilah30@gmail.com, ²meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id,

³lilikbintimirnawati@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This research is a research on the development of evaluation tools assisted by gimkit applications in science learning on style material around us with an independent curriculum for grade IV elementary school students. The purpose of this study is to determine the process of developing the Gimkit application assisted evaluation tool for science learning in the independent curriculum in elementary schools, to find out the validation of the Gimkit application assisted evaluation tool for science learning in the independent curriculum in elementary schools, to determine the effectiveness of the Gimkit application assisted evaluation tool for science learning in the independent curriculum in elementary schools, and to find out the practicality of the Gimkit application assisted evaluation tool for learning IPAS in the independent curriculum in elementary schools. The method used is Research and Development (RnD). The development of this research uses the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SD Muhammadiyah 7 Surabaya, the subjects in this study were grade IV students with a total of nine students. This research will be conducted in September – November 2023. Observation sheets, validation sheets (for media and material experts), test sheets (for learning outcomes tests), and questionnaire sheets (for student response questionnaires) are the methods used in this study to collect data. This research produces evaluation tools that are assisted by gimkit applications, especially the criteria of validity, effectiveness, and practicality. The feasibility results of material validation by material experts amounted to 98.33%, while the results of media validation by media experts amounted to 98.43% with "very valid" standards. The results of the effectiveness test were 96% with the standard "very effective" seen from the learning outcomes of students. Practicality of 86.67% with a "very practical" standard. The end of this research results in products developed having criteria that are fully valid, effective, and practical.

Keywords: development, evaluation tools, gimkit, independent curriculum

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit dalam pembelajaran IPAS pada materi gaya disekitar kita dengan kurikulum merdeka untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD, untuk mengetahui validasi alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD, untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD, dan untuk

mengetahui kepraktisan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD. Metode yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (RnD). Pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 7 Surabaya, subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah sebanyak sembilan peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September – November 2023. Lembar observasi, lembar validasi (untuk ahli media dan materi), lembar tes (untuk tes hasil belajar), dan lembar angket (untuk angket respon siswa) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Penelitian ini menghasilkan alat evaluasi yang dibantu dengan aplikasi gimkit, khususnya kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil kelayakan validasi materi oleh ahli materi sebesar 98,33%, sedangkan hasil validasi media oleh ahli media sebesar 98,43% dengan standar “sangat valid”. hasil uji keefektifan sebesar 96% dengan standar “sangat efektif” dilihat dari hasil belajar peserta didik. Kepraktisan sebesar 86,67% dengan standar “sangat praktis”. Akhir dari penelitian ini menghasilkan produk yang dikembangkan memiliki kriteria yang sepenuhnya valid, efektif, dan praktis.

Kata kunci: pengembangan, alat evaluasi, gimkit, kurikulum merdeka.

A. Pendahuluan

Dikturnya pertama dalam rangka pemulihan ketertinggalan pembelajaran (*learning loss*) yang terjadi pada kondisi khusus satuan atau kelompok pendidikan perlu mengembangkan kurikulum dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Hal ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 (Kepmendikbudristek Republik Indonesia, 2022). Dengan ini, kurikulum darurat untuk satuan pendidikan dalam keadaan khusus diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Aditomo

(2022) mengatakan bahwa program kurikulum darurat ini merupakan penataan ulang dari program kurikulum nasional yang akan menjadi pionir bagi terbitnya kurikulum merdeka.

Pemanfaatan setiap kemampuan kurikulum merdeka dalam perencanaan pendidikan memerlukan peningkatan informasi dan pemahaman mata pelajaran serta peserta didik diharapkan dapat berpikir secara kritis, menyampaikan informasi secara aktual, menangani permasalahan dan bekerja sama dalam menjalin hubungan kerjasama (Rosidah et al., 2021). Pelaksanaan kurikulum merdeka ini membutuhkan pelatihan berulang untuk mengkaji

lebih dalam komponen dari setiap kurikulum yang akan dilaksanakan. Menurut Ardianti, & Amalia (2022) dalam kurikulum merdeka ini banyak hal baru yang perlu dipelajari guru lebih dalam, seperti metode penyusunan modul yang diajarkan, perencanaan asesmen diagnostik, asesmen sumatif dan penguatan profil pelajar pancasila. Representasi kurikulum juga memiliki tiga kriteria kualitas untuk menghasilkan kerangka pembelajaran: validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Mirnawati et al., 2023). Dalam penelitiannya, Faradita (2018) juga menegaskan bahwa guru harus mengembangkan berbagai sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran selain menggunakan model yang lebih kreatif dan inovatif, Hal ini akan menjamin kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan akan menumbuhkan partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik. Peserta didik sangat memerlukan minat belajar dalam mewujudkan target pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Mirnawati et al., 2023).

Pada program kurikulum merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Sosiologi (IPS) dikonsolidasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam Dan

Sosial (IPAS) pada tingkat dasar dengan tujuan untuk melahirkan peserta didik yang mampu mengelola lingkungan dan sosial dalam satu kesatuan (Purnawanto, 2022). Hal ini selaras dengan pernyataan Marwa & Usman, (2023) Kombinasi ini didasari oleh pertimbangan peserta didik sekolah dasar dengan mudah melihat segala sesuatu

'secara terpadu dan utuh. Selain itu, mereka masih dalam tahap spekulasi yang substansial/mudah, mencakup semua dan menjangkau jauh namun tidak terperinci.

Dalam kaitannya dengan pelaksanaan kurikulum, evaluasi merupakan hal utama yang dilakukan untuk menentukan kemajuan belajar peserta didik sehubungan dengan pembelajaran yang telah diperkenalkan (Widiyanto, 2018). Selain itu, evaluasi diartikan sebagai pengumpulan informasi atau data secara sistematis dan berkelanjutan tentang suatu objek untuk menentukan kualitas (nilai dan signifikansi) sesuatu untuk sampai pada suatu keputusan berdasarkan seperangkat kriteria, standar, dan indikator (Widodo, 2021). Menurut Santoso (2014) seorang guru akan melakukan evaluasi untuk menentukan tingkat penguasaan

peserta didik dalam proses pembelajaran. Setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan evaluasi pembelajaran dilakukan untuk memastikan metode, hasil, dan mutu belajar peserta didik mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan (Sari et al., 2017). Kegiatan evaluasi dapat menunjukkan kemampuan guru dalam memikirkan dan memahami hubungan antara isi dan informasi, serta kemampuannya melihat berbagai permasalahan praktis dari sudut pandang yang berbeda (Narasati et al., 2021). Sejalan dengan tugas keprofesiannya, sudah seharusnya guru mampu mengkonstruksi alat evaluasi hasil belajar yang berorientasi pada tujuan pembelajaran (Permana, 2016).

Berdasarkan observasi peneliti pada kelas IV SD Muhammadiyah 7 Surabaya mata pelajaran IPAS yaitu materi gaya disekitar kita, diperoleh dari hasil belajar peserta didik kelas IV Sekolah dasar menunjukkan 65% peserta didik belum mencapai KKM sedangkan hasil belajar yang mencapai KKM hanya 35% dengan target KKM yang ditetapkan yaitu nilai 75. Berdasarkan rendahnya hasil belajar tersebut menjadikan sebuah masalah yang harus segera diatasi karena materi gaya disekitar kita

merupakan dasar untuk pembelajaran materi-materi pada tingkat selanjutnya. Guru juga menyampaikan, hasil belajar peserta didik yang rendah disebabkan antara lain karena selama ini evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara tertulis. Evaluasi dalam bentuk tertulis terdiri dari soal pilihan ganda dan essay. Proses evaluasi ini masih dilakukan secara konvensional, yaitu peserta didik mengerjakan soal tes tertulis, kemudian mengumpulkannya dalam jangka waktu tertentu, dan melakukan evaluasi pada setiap akhir bab dan akhir semester, setelah itu guru SD Muhammadiyah 7 Surabaya mengevaluasi hasil tersebut melalui koreksi manual. Evaluasi seperti ini juga dinilai tidak ramah lingkungan karena kertas ujian harus dicetak sejumlah peserta tes, yang kemudian dibuang dan tidak dapat digunakan lagi. Guru juga menambahkan bahwa evaluasi yang ada sudah cukup baik, namun masih kurang efisien karena guru harus mengoreksi jawaban peserta didik satu per satu secara manual. Hasil evaluasi tidak dibagikan kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak siap dalam pelaksanaan remedial.

Mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang akomodatif

terhadap proses belajar mengajar dan sejalan dengan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi merupakan langkah yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas. Aplikasi Gimkit merupakan salah satu teknologi yang berpotensi mendukung pengembangan tujuan evaluasi pembelajaran penelitian ini. Aplikasi Gimkit dapat diadaptasikan sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk memperkuat literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. Gimkit adalah platform pendidikan online dengan format gaya pertunjukan permainan untuk membantu peserta didik dalam meninjau materi pembelajaran secara kolaboratif (Riley, 2022). Aplikasi ini berisi fitur-fitur menarik yang dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran, dan dapat digunakan di berbagai gadget seperti ponsel, tablet atau PC mereka sendiri. Selain itu, aplikasi gimkit memiliki sistem yang mudah bagi pengguna untuk peserta didik sekolah dasar. Aplikasi ini sepenuhnya layak untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik sekolah dasar karena berisi soal menarik sebagai permainan yang populer di kalangan peserta didik sekolah dasar. Alat evaluasi ini juga memiliki tujuan untuk mengukur

pemahaman serta untuk mencegah peserta didik merasa bosan saat belajar. Aplikasi gimkit digunakan agar peserta didik terbiasa mengerjakan soal-soal penilaian berbasis teknologi dengan baik. Hasil belajar peserta didik akan meningkat dengan adanya kebiasaan tersebut. Aplikasi ini juga terkoordinasi dan dapat secara otomatis mengolah dan menghitung nilai hasil belajar peserta didik.

Berkaitan dengan pengembangan evaluasi pembelajaran dengan bantuan aplikasi gimki, belum banyak penelitian yang mengembangkan dan mengkaji hal tersebut, sehingga pengembangan aplikasi Gimkit merupakan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran dari segi penelitian yang dilakukan. Meskipun begitu, di beberapa studi sebelumnya pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi gimkit sudah ada, namun memang tidak begitu banyak. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan, pertama penelitian yang dilakukan oleh Feldee & Faresi (2022), dalam penelitiannya mengatakan "*Gimkit has various modes that can be chosen by considering the environment whether it is way more individual or collective. A game can address any student's*

primary, secondary, or tertiary learning style. Multiple subjects can even be combined into a single game to generate a flexible study tool. Lastly, Gimkit has advantages from the visual aspect, the selection of game modes and features that make the study process more effective and fun compared to other platforms". Peneliti juga mengatakan bahwa Aplikasi Gimkit praktis digunakan untuk mewakili materi pembelajaran bahasa. Yang kedua, adapun penelitian Chasanah & Erita (2023), melalui publikasi hasil penelitiannya terkait "Pengembangan Media Aplikasi Sway pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV di Sekolah Dasar". Pengembangan pada penelitian ini dapat memberikan perkembangan baru dalam penyampaian materi pembelajaran yang tidak membosankan serta dapat menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Uji validitas yang dihasilkan adalah 82% pada perspektif materi, 88,56% pada sudut pandang media, dan 82% pada perspektif bahasa dengan kategori sangat valid. Sedangkan, hasil respon guru sebesar 98% dan respon peserta didik terhadap uji praktikalitas sebesar

98% masuk dalam kategori sangat praktis.

Kemudian yang ketiga, penelitian oleh Kristanto & yunianta, (2021) mengembangkan instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz dengan soal PISA matematika konten Quantity. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan level 1 sebagai metodenya, dengan rata-rata skor materi sebesar 90,6% dan media sebesar 90,4%, pengembangan ini juga valid. Selain itu, media yang dihasilkan tergolong praktis karena rata-rata skor kepraktisan sebesar 91,3%. Perbedaan antara penelitian saya dan penelitian sebelumnya adalah fokus pada aspek yang berbeda serta penggunaan metode penelitian yang berbeda. Penelitian saya lebih fokus pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran dan penelitian saya menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE.

Sejatinya penelitian ini sangat penting untuk dilakukan agar dapat melihat hasil dari pengembangan aplikasi Gimkit sebagai evaluasi pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar peserta didik, dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan pada aplikasi Gimkit yang dikembangkan ini. Aplikasi Gimkit muncul sebagai inovasi pembelajaran yang akan mengemas proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan juga interaktif. Selain itu, pengembangan aplikasi Gimkit ini pun dapat memberikan gambaran terbaru terhadap proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Maka dari itu, adapun tujuan dari penelitian ini (1) untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD, (2) untuk mengetahui validasi alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD, (3) untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD, (4) untuk mengetahui kepraktisan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan manfaat kepada guru sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan interaktif.

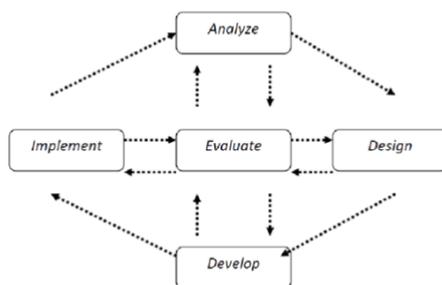
B. Metode Penelitian

Metode penelitian Research and Development (R&D) atau yang lebih dikenal dengan istilah penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran IPAS dengan bantuan aplikasi Gimkit. Menurut Sugiyono (2018), Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan sebuah metode penelitian, pengembangan dan pengujian produk yang akan dikembangkan dalam dunia pendidikan (Amali et al., 2019). Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 7 Surabaya. Pada semester I tahun ajaran 2023–2024, subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah sebanyak 19 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 untuk menyempurnakan pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan bantuan aplikasi gimkit (Maydiantoro, 2019). Model ini dipilih karena sering digunakan sebagai pengembangan intruksional yang juga disebut dengan pengembangan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan Molenda

(2007) yang mengatakan “*I am satisfied at this point to conclude that the ADDIE model is merely a colloquial term used to describe a systematic approach to instructional development, virtually synonymous with instructional systems development (ISD)*”.

Menurut Branch (2009), model ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluations* (evaluasi). Tahapan model penelitian pengembangan ADDIE menghasilkan produk pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE
Sumber : (Anglada, 2007)

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini instrumen tehnik pengumpulan data pada penelitian ini

sebagai berikut : 1) Observasi, 2) Lembar Validasi, 3) Tes, 4) Lembar Angket Respon Peserta Didik

Teknik Analisis Data

I. Analisis Proses Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran

Model pengembangan ADDIE digunakan untuk mendapatkan data hasil proses pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit. Sesuai dengan tahapan ADDIE, model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Hidayat et al., 2021).

II. Analisis Data Validasi Ahli

Skala likert digunakan untuk mengurutkan hasil skor validasi. Kategori penilaian skala Likert terdiri dari 1 sampai 4 skor. Untuk mengetahui hasil nilai skor validasi ahli dengan mengkategorikan nilai skor pada skala likert, kemudian informasi yang diperoleh akan diolah menggunakan persamaan berikut (Sudjana, 2006):

$$V_{ah} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

V_{ah} = Validasi Ahli

Adapun tabel 1 menampilkan hasil kuesioner yang menunjukkan kriteria kelayakan alat evaluasi dengan

bantuan aplikasi gimkit pada penelitian ini:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit

Tingkat Kecepatan	Kualifikasi	Keterangan
76-100%	Sangat Valid	Sangat valid, tidak perlu direvisi
51-75%	Valid	Valid, perlu direvisi
36-50%	Cukup	Cukup valid, perlu direvisi
<35%	Kurang Valid	Tidak valid, perlu direvisi

Sumber : (Zahro, 2017)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Butir penilaian
Format	Pembagian materi sesuai alokasi waktu
	Pengaturan tata letak
	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf
	Format jelas sehingga memudahkan melakukan penelitian
isi	Kemenarikan
	Kompetensi awal dan kompetensi inti pembelajaran dirumuskan dengan jelas
	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dirumuskan dengan jelas
	Menggambarkan kesesuaian metode pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan
	Langkah-langkah pembelajaran dirumuskan dengan jelas dan mudah dipahami
Pemilihan model dan metode pembelajaran dilakukan dengan	

	tepat, sehingga memungkinkan siswa aktif
Bahasa	Menggunakan bahasa sesuai kaidah bahasa indonesia dengan baik dan benar
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif
	Bahasa mudah dipahami
	Ketepatan struktur kalimat
	Kesederhanaan kalimat

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Butir penilaian
Materi	Kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti
	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar
	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan indikator
	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang dibuat
Segi fisik	Jenis bahan yang digunakan
	Keamanan bahan
	Ketahanan media
	Ukuran media
	Tampilan media
Proposa l dan	Proposal detail media
Pewarn aan Kemanf aatan produk	Komposisi warna
	Kesesuaian media dengan tingkat perkembangan peserta didik
	Kepraktisan media
	Kesesuaian media
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami

Kelayakan isi dan bahasa	Penggunaan huruf dalam media
--------------------------	------------------------------

III. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis data hasil belajar memanfaatkan alat evaluasi yang dibantu aplikasi Gimkit, untuk menentukan keefektifan dalam mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Dengan bantuan aplikasi gimkit, soal post-test digunakan untuk melakukan analisis efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Apabila nilai persentase aspek keefektifan menunjukkan peserta didik tuntas dengan kategori baik setelah menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang didukung aplikasi gimkit, maka alat evaluasi tersebut dikatakan efektif. Rumus berikut digunakan untuk mengetahui efektivitas hasil belajar siswa setelah data dikumpulkan dan diolah (Sudjana, 2006) :

$$DP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- DP = Nilai presentase atau hasil
- F = Jumlah peserta didik yang tuntas
- N = Jumlah seluruh peserta didik

Ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal merupakan dua kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan efektif atau tidaknya analisis data tes hasil belajar peserta didik. Secara individu siswa dianggap berhasil jika mendapat nilai KKM, khususnya 75. Sedangkan secara klasikal peserta didik dikatakan berhasil apabila ketuntasan peserta didik mencapai 75%.

IV. Analisis Data Angket Respon Peserta Didik

Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata skor kriteria yang telah dikembangkan oleh peneliti, disajikan sebagai berikut (Sudjana, 2006):

$$p = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = perolehan presentase angket
- $\sum x$ = jumlah skor setiap kriteria yang dipilih
- N = jumlah skor ideal

Kriteria kepraktisan alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit yang akan dijelaskan dalam tabel 4 adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit

Tingkat pencapaian	kualifikasi	Keterangan
76-100%	Sangat Praktis	Sangat Praktis, tidak perlu direvisi

51-75%	Praktis	Praktis, perlu direvisi
36-50%	Cukup	Cukup Praktis, perlu direvisi
< 35%	Kurang Praktis	Tidak Praktis, perlu direvisi

Sumber : (Zahro 2017)

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik

No	Butir penilaian
1	Apakah alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi gimkit mempermudah dalam evaluasi belajar gaya disekitar kita?
2	Apakah alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi gimkit mendorong untuk menemukan ide-ide baru?
3	Apakah alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi gimkit mempermudah dalam menyelesaikan evaluasi belajar gaya disekitar kita?
4	Apakah alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi gimkit meningkatkan minat ealuasi belajar pada materi gaya disekitar kita?
5	Apakah alat evaluasi pembelajaran berbantu aplikasi gimkit pada materi gaya disekitar kita mudah dipahami?

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit untuk pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka di SD. Model pengembangan ADDIE digunakan selama proses pengembangan produk. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, proses pembuatan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama model penelitian pengembangan ADDIE adalah proses

pendefinisian kebutuhan pengembangan produk baru (model, metode, dan bahan ajar), serta evaluasi kelayakan dan kondisi pengembangan produk. serta menganalisis kelayakan dan kondisi pengembangan produk (Cahyadi, 2019).

Dengan pengumpulan data melalui observasi guru dan peserta didik, hasil studi pendahuluan di SD Muhammadiyah 7 Surabaya kelas IV digunakan untuk menghasilkan analisis kinerja. Dari pemeriksaan tersebut terlihat sebanyak 65% siswa belum sampai pada KKM, sedangkan hasil belajarnya baru mencapai KKM sebesar 35% dengan fokus KKM yang ditetapkan sebesar 75. Selain itu, ketersediaan alat evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara tertulis karena keterbatasan waktu dan belum adanya pemahaman instruktur dalam membuat alat evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Kendala yang diperoleh guru berdampak pada peserta didik. Hal ini terlihat dari analisis kebutuhan peserta didik, peneliti menemukan bahwa beberapa peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi sehingga menimbulkan sikap apatis terhadap pembelajaran, kelelahan, kurang aktif

dalam belajar, kurang konsentrasi dan mengakibatkan nilai peserta didik berada di bawah KKM yang ditentukan.

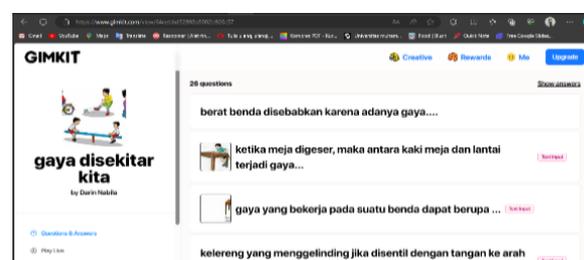
Dilihat dari hasil diatas, maka untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi sekolah, maka peneliti memberikan jawabannya melalui pengembangan alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit yang ditujukan untuk proses evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Guru dapat menggunakan ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan.

Tahapan dimana peneliti mengkaji kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran termasuk dalam analisis materi dan tujuan pembelajaran ini. Materi yang dibuat pada penelitian ini adalah materi bab 3 “Gaya di Sekitar Kita”, topik A “Pengaruh Gaya Terhadap Benda” dengan tujuan pembelajaran 1.) Mengidentifikasi ragam gaya yang terlibat dalam aktivitas sehari-hari, dan 2.) Memanfaatkan gaya tersebut untuk membantu manusia mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tahap Desain (*design*)

Tahap desain pada pengembangan ini merupakan perencanaan alat evaluasi berbantuan aplikasi Gimkit. Pada tahap ini peneliti menyelesaikan: (1) menyiapkan alat evaluasi dengan memusatkan perhatian pada kompetensi mata pelajaran, (2) merencanakan alat evaluasi sesuai pendekatan pembelajaran yang digunakan, (3) merencanakan alat evaluasi sesuai materi, (4) menu perencanaan yang akan ditampilkan pada alat evaluasi, (5) menampilkan hasil rancangan.

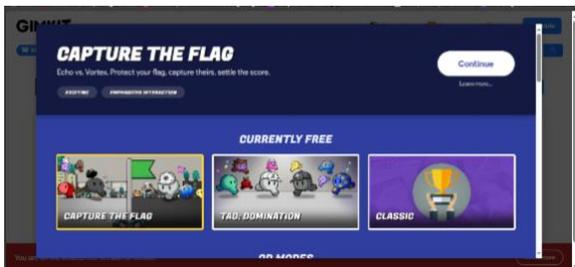
Rancangan alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit ini dibuat berdasarkan kebutuhan tempat uji coba sebagai jawaban atas permasalahan yang ada di SD Muhammadiyah 7 Surabaya. Tampilan desain produk alat evaluasi berbantu aplikasi Gimkit digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan soal alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit

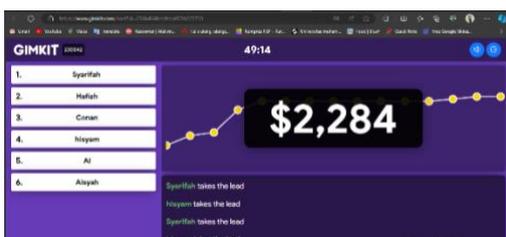
Yang pertama, alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit terdapat kolom yang berguna untuk

memasukkan pertanyaan yang sesuai dengan materi gaya disekitar kita kelas IV SD. Pada tampilan tersebut terdapat dua macam pilihan yaitu soal pilihan ganda dan essay.

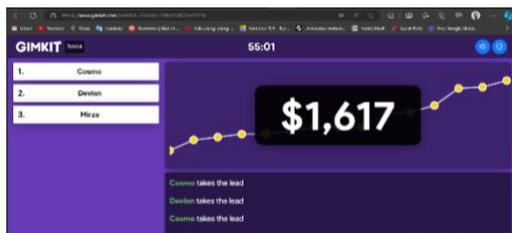


Gambar 3. Tampilan pilihan permainan

Kedua, pada alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit terdapat beberapa pilihan permainan yang dapat digunakan. Jika peserta akan masuk diharuskan untuk memasukkan code terlebih dahulu, kemudian permainan pun bisa dimulai apabila peserta sudah memasuki room permainan.

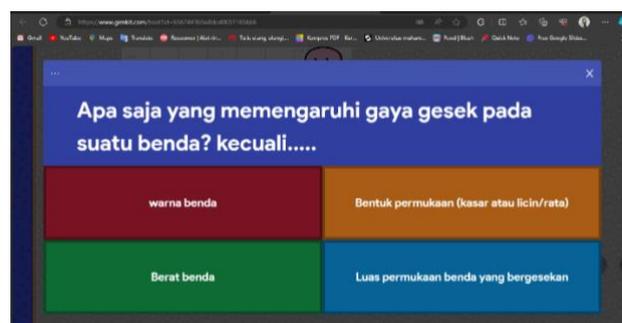


Gambar 4. Tampilan room peserta tahap1



Gambar 5. Tampilan room peserta tahap2

Ketiga, terdapat tampilan room peserta pada alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit. Pada permainan ini peneliti membagi tahapan permainan menjadi 2 tahap. pada tahap pertama terdapat 6 peserta sedangkan pada tahap kedua terdapat 3 peserta.

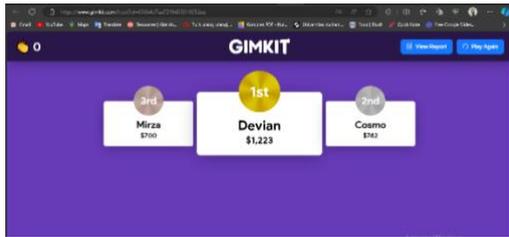


Gambar 6. Tampilan soal alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit

Keempat, terdapat tampilan soal pada alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit. Terdapat 2 macam soal yaitu soal pilihan ganda dan soal essai. Jika soal yang dijawab benar maka akan mendapat point yang dapat digunakan pada permainan lainnya.



Gambar 7. Tampilan pemenang peserta tahap 1 permainan gimkit



Gambar 8. Tampilan pemenang peserta tahap 2 permainan Gimkit

Kelima, alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit terdapat tampilan pemenang. Pada tahap pertama skor yang paling banyak mendapat skor 631 dan pada tahap kedua skor paling banyak mendapat skor 1,223.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti membuat sebuah produk dengan bantuan aplikasi Gimkit, sebuah produk yang berfungsi sebagai alat evaluasi. Aplikasi ini nantinya akan digunakan sebagai penilaian pembelajaran pada materi gaya di sekitar kita.

Validasi Materi

Hasil data uji validasi materi dikumpulkan dari tiga orang ahli, dua orang diantaranya adalah dosen UMS dan satu orang lagi adalah guru sekolah dasar. Lembar validasi berupa angket digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Penilaian berdasarkan aspek materi, dihasilkan alat evaluasi dengan bantuan aplikasi gimkit yang sesuai dengan rancangan modul ajar.

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Materi

Validator						Rata-rata Validator	
Ahli materi 1		Ahli materi 2		Ahli materi 3			
I	II	I	II	I	II	I	II
9	98,	91,	9	91,	98,	92,	9
5	33	66	8,	66	33	77	8,
%	%	%	3	%	%	%	3
			3				3
			%				%

Berdasarkan informasi yang diperoleh, presentase diperoleh sebesar 98,33% tergolong dalam kategori “sangat valid”, maka dapat diasumsikan bahwa alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan aspek materi.

Validasi Media

Hasil data uji media didapat dari dua orang ahli, satu orang adalah dosen UMS dan satu orang lagi adalah guru sekolah dasar. Penilaian pada aspek media yang diperoleh menghasilkan alat evaluasi dengan bantuan aplikasi gimkit.

Tabel 7. Hasil Uji Validasi Media

Validator				Rata-rata Validator	
Ahli media 1		Ahli media 2			
I	II	I	II	I	II
92,1	98,	93,	98,4	92,9	98,43
8%	43	75	3%	6%	%
	%	%			

Dua orang ahli media pembelajaran dikonsultasikan untuk penilaian validasi produk. Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen validasi media. Alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit tervalidasi dengan skor 98,43%, termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasilnya, alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit yang dikembangkan peneliti layak digunakan dan sudah teruji kevalidannya.

d. Tahap Implementasi
(Implementation)

Tahap implementasi diterapkan untuk mendapatkan hasil terhadap kualitas keefektifan produk yang dikembangkan. Uji coba berlangsung di SD Muhammadiyah 7 Surabaya. Peneliti kemudian melakukan uji keefektifan dengan melalui hasil pengerjaan peserta didik terhadap soal yang telah diberikan. Terdapat 20 soal pilihan ganda pada aplikasi Gimkit dan 5 soal uraian pada tes ini. Alat evaluasi yang dibuat melalui aplikasi gimkit ini memiliki tampilan yang menarik sehingga disukai oleh sembilan peserta didik yang mengikuti penelitian. Tingkat keefektifan alat evaluasi yang dibantu dengan aplikasi gimkit ditentukan dari hasil tes pembelajaran peserta didik kelas IV

SD Muhammadiyah 7 Surabaya. Hasil uji keefektifan tergantung pada hasil belajar peserta didik yang memenuhi KKM sebanyak 96%, sehingga alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit dikatakan “sangat efektif” yang sesuai dengan nilai KKM 75 mencapai 75% dari seluruh jumlah peserta didik.

Tabel 8. Hasil belajar peserta didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai THB	Keterangan
1.	SHA	75	96	Tuntas
2.	APWF	75	88	Tuntas
3.	HM	75	92	Tuntas
4.	AJ	75	96	Tuntas
5.	HZH	75	100	Tuntas
6.	CA	75	96	Tuntas
7.	DDPA	75	100	Tuntas
8.	CO	75	100	Tuntas
9.	MZF	75	96	Tuntas

Setelah mendapatkan hasil dari uji coba alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit, peneliti kemudian melakukan uji kepraktisan dengan menyebarkan instrumen berupa lembar angket kepada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 7 Surabaya. Hal ini digunakan untuk mengetahui nilai presentase kepraktisan pada alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit.

Tabel 9. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
Peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 7 Surabaya	86,67%	Sangat Praktis, Tidak Perlu di Revisi

Tingkat kepraktisan yang didapat sangat praktis dengan nilai

86,67% dari segi peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit dikatakan sangat praktis dan dapat digunakan pada peserta didik kelas IV SD.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian merupakan langkah terakhir pada penelitian pengembangan model ADDIE. Menurut Cahyadi (2019) Tahap evaluasi merupakan suatu siklus yang dilakukan untuk memberikan nilai dan kritik kepada produk, sehingga dilakukan modifikasi terhadap hasil penilaian atau kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Pada tahap evaluasi ini, peneliti mengevaluasi dari empat proses model pengembangan ADDIE sebelumnya yaitu proses analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

Untuk mengukur dan menilai produk alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit, evaluasi ini dilakukan untuk mengukur dan mengevaluasi produk yang dihasilkan dari angket praktikalitas yang diisi oleh peserta didik dan angket validasi yang diisi oleh ahli. Hasil penilaian ini dilakukan untuk membantu agar evaluasi pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan sehingga pesan

husus pada materi Gaya di Sekitar Kita dapat tersampaikan dengan baik.

D. Kesimpulan

Produk alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit yang telah dikembangkan peneliti dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran melalui lima tahapan proses pengembangan model ADDIE. Kemudian hasil validasi materi dan media pada penelitian ini dapat dikatakan “sangat layak” dengan tingkat persentase validasi materi sebesar 98,33% dan validasi media sebesar 98,43%. Hasil efektifitas alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit dapat dikatakan “sangat efektif” dilihat dari hasil belajar peserta didik dengan memperoleh 96%. Hasil praktikalitas alat evaluasi berbantu aplikasi gimkit dapat dikatakan “sangat praktis” dilihat dari respon angket peserta didik memperoleh 86,67%.

DAFTAR PUSTAKA

Aditomo, A. (2022). Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. *Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, 1 (113).

- Amali, K. Kurniawati, Y. & Zuhiddah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2 (2), 199-2022. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>.
- Anglada. (2007). Gambar-1-Tahapan-ADDIE-Model-Sumber-Anglada-2007. https://www.researchgate.net/figure/Gambar-1-Tahapan-ADDIE-Model-Sumber-Anglada-2007_fig1_354139596.
- Ardianti, Y. Amalia, N. (2022). Kurikulum Merdeka : Pemaknaan Merdeka Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Dalam. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6 (3), 399-407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.
- Astuti, F.S. Afiani, K.D.A. & Mirnawati, L.B. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dibantu Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 42-57. <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima>
- Branch, R.M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia*.
- Cahyadi, R.A.H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3 (1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Chasanah, L.R. & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 (2), 5711-17.
- Faradita, M.N. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Type Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Meirza Nanda Faradita Program Studi Pendidikan Guru SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2 (1): 47-58. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.
- Feldee, M. & Faresi, I. (2022). Unlocking Gimkit ' s Capabilities for Language Classroom. *JELE (Journal of English Language and Education)*, 8 (2), 1-6.
- Kristanto, B.P. & Yunianta, T.N.H. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal PISA Konten Quantity. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11 (2), 64-72.

- Molenda, M. (2007). In Search of the Elusive Addie Model. *Performance Improvement*, 46 (9), 9–16. <https://doi.org/10.1002/pfi>.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, no.10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).
- Mirnawati, L.B. Faradita, M.N. & Anggraenie, B.T. (2023). Pengembangan Media Big Book Tema Kebersamaan Dalam Mendukung Pembelajaran Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *confrense of elementary studies*, no. 1, 401–10.
- Narassati, N.A., Saleh, R. & Arthur, R. (2021). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3 (2), 169–80. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i2.43919>.
- Marwa, N.W.S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Metodik Didaktik Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *jurnal pendidikan ke-SD-an*, 18 (2), 54–65.
- Menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi, (2022). Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. 1-33.
- Permana, F.A. (2016). Supervisi Dan Pembimbingan Bagi Guru Smk Negeri 1 Idi Dalam Menyusun Butir Tes. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas* 152 (3), 28.
- Purnawanto, A.T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna Dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy* 20 (1), 75–94.
- Riley, S. (2022). <https://www.educationalappstore.com/website/gimkit>.
- Saari, J., & Varjonen, V. (2021). Digital Games and Second Language Acquisition: The Effect of Gimkit! And Kahoot! On Upper Secondary School S Tudents ' Vocabulary Acquisition and Motivation," 81 (14), 1-103.
- Santoso, B. (2014). Penilaian Portofolio Dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (2), 31–38. <https://doi.org/10.22342/jpm.1.2.811>.
- Sari, A.W., Mudjiran, & Alizamar. (2017). Tingkat Kecemasan Siswa Dalam Menghadapi Ujian Sekolah Ditinjau Dari Jenis Kelamin, Jurusan Dan Daerah Asal Serta Implikasi. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling Teori Dan Praktik)*, 1 (2), 37. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v1n2.p37-42>.

Sudjana. (2006). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. 162. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Widodo, H. (2020). EVALUASI PENDIDIKAN. yogyakarta: Kampus II Universitas Ahmad Dahlan.

Widiyanto, J. (2018). EVALUASI PEMBELAJARAN. Madiun: UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun.

Zahro, U.L. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa LKS Fisika Dengan Menggunakan Strategi Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring (React) Pada Pokok Bahasan Hukum Newton. 1–14. jakarta: Universitas Negeri Jakarta.