

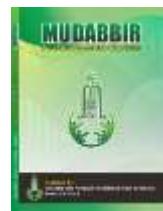


JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>



ISSN: 2774-8391

Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Game Edukatif* Berbantuan *Gimkit* Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Rantai Makanan di Kelas V

Eli Aulia¹, Dinda Yarshal²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

Email: eliaulia@umnaw.ac.id¹, dindayarshal@umnaw.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan: 1). Menganalisis kelayakan instrumen penilaian berbasis permainan edukatif yang dibantu Gimkit pada mata pelajaran Ilmu Sosial, materi rantai makanan di kelas V 2). Menganalisis reliabilitas instrumen penilaian berbasis permainan edukatif yang dibantu Gimkit pada mata pelajaran Ilmu Sosial, materi rantai makanan di kelas V 3). Menganalisis kepraktisan instrumen penilaian berbasis permainan edukatif yang dibantu Gimkit pada mata pelajaran Ilmu Sosial, materi rantai makanan di kelas V 4). Menganalisis efektivitas instrumen penilaian pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dibantu Gimkit pada mata pelajaran Ilmu Sosial, materi rantai makanan di kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Hasil yang diperoleh dari beberapa validator ahli yang relevan, yaitu ahli instrumen penilaian mendapat skor kelayakan 87%, ahli materi mendapat skor kelayakan 86%, reliabilitas instrumen penilaian mendapat skor 0,93 dalam kategori sangat baik, dan respons guru mendapat skor kelayakan 100%. Dengan demikian, Instrumen Penilaian berbasis Permainan Edukasi yang dibantu Gimkit pada mata pelajaran Sains dengan materi "Rantai Makanan" di kelas V sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Instrumen Penilaian, Gimkit, Rantai Makanan*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine: 1). To analyze the feasibility of an educational game-based assessment instrument assisted by Gimkit on the subject of Social Sciences, food chain material in grade V 2). To analyze the reliability of an educational game-based assessment instrument assisted by Gimkit on the subject of Social Sciences, food chain material in grade V 3). To analyze the practicality of an educational game-based assessment instrument assisted by Gimkit on the subject of Social Sciences, food chain material in grade V 4). To analyze the effectiveness of an educational game-based learning assessment instrument assisted by Gimkit on the subject of Social Sciences, food chain material in grade V. The method used in this study is the Research and Development (R&D) development method using the ADDIE model through five stages including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results obtained from several relevant expert validators, namely, the assessment instrument expert got a feasibility score of 87%, the material expert got a feasibility score of 86%, the reliability of the assessment instrument got a score of 0.93 in the very good category, the teacher's response got a feasibility score of 100%. Thus, the Assessment Instrument based on the Educational Game assisted by Gimkit on the subject of Science on the material of "Food Chain" in grade V is very suitable for use in the learning process.

Keywords: Assessment Instrument, Gimkit, Food Chain

PENDAHULUAN

Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran". (Sukmawarti et al., 2022) mengatakan bahwa pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa dalam menghadapi era revolusi 4.0 yang kemudian menuntut keterampilan abad 21 yang berfikir secara kritis,kreatif, berkomunikasi serta berkolaborasi. Pembelajaran yang baik bukan semata - mata tertuju pada tujuan belaka, akan tetapi pembelajaran yang berorientasi melalui proses - proses yang baik, terencana, dan sistematis. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk pembelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai, (Sukmawarti,Hidayat et al., 2020) sehingga proses pembelajaran memberikan kesan atau pengalaman yang baik.Pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat dan berdampak pada dunia pendidikan.

Pembelajaran yang baik bukan semata - mata tertuju pada tujuan belaka, akan tetapi pembelajaran yang berorientasi melalui proses - proses yang baik, terencana, dan sistematis. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk pembelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai, (Sukmawarti, Hidayat et al., 2021) sehingga proses pembelajaran memberikan kesan atau pengalaman yang baik. Guru sebagai fasilitator berperan aktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta dapat membuat siswa terdorong untuk belajar. (Sukmawarti & Hidayat, 2018) Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat

pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar.(Sukmawarti & Hidayat, 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi Perangkat pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia.(Hidayat et al., 2021) dan sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Dan juga guru memiliki keleluasan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan tepat untuk peserta didiknya yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik agar dapat memahami pembelajaran.

Untuk dapat membuat siswa terdorong dalam belajar, guru membutuhkan instrumen penilaian pembelajaran yang tepat untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan dan untuk mengkaji ulang pembelajaran yang masih belum dipahami dengan baik, sehingga dapat dilakukan perbaikan. Sejalan dengan pendapat (Safrida,2021) intsrumen penilaian adalah tes yang berpengaruh ke dalam pencapaian hasil belajar, Oleh sebab itu instrumen penilaian sangat strategis dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan pencapaian proses pembelajaran. Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No.23 Tahun 2016, instrument penilaian adalah suatu alat yang digunakan oleh guru berupa tes, penugasan, angka, pengamatan, perseorangan, atau kelompok, dan bentuk lainnya yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan siswa. Suatu instrument penilaian dibutuhkan dalam kegiatan penilaian yang digunakan sebagai landasan dalam proses pelaksanaanya. Instrument penilaian ini sama halnya dengan LKPD yang dapat menilai hasil tes siswa dan menyimpulkan sejauh mana siswa memahami suatu materi pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sebuah perangkat pembelajaran yang berperan penting dalam pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah media yang bermanfaat bagi guru terutama untuk memudahkan pemberian tugas, baik yang berupa kegiatan maupun evaluasi, sedangkan bagi siswa bermanfaat terutama sebagai pemandu dalam kegiatan pembelajaran (Nurmairina, 2023). LKPD merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.(Nurmairina, 2024)

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang peneliti temukan di SD Taman Harapan Siswa Medan, di kelas V pada mata pelajaran IPAS materi Rantai Makanan, ditemukan proses kegiatan penilaian pembelajaran dilakukan secara mendadak dengan sistem guru memberikan pertanyaan kepada salah satu murid yang ditunjuk dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau yang disebut dengan penilaian jenis non tes. Dan ditemukan kegiatan penilaian pembelajaran dilakukan ketika materi tidak disampaikan dengan rinci dan jelas, dan tidak secara tetap atau rutin, sehingga membuat peserta didik merasa khawatir dan gugup untuk menjawab. Dan penilaian pembelajaran diambil langsung dari buku paket dan diambil melalui internet tanpa mempertimbangkan kelayakan tes sebagai alat instrument penilaian, Peneliti juga menemukan proses penilaian masih dilakukan secara konvensional, yaitu siswa mengerjakan soal tes tertulis, kemudian mengumpulkannya dalam jangka

waktu tertentu, dan setelah itu guru di SD Taman Harapan Medan menilai hasil tersebut melalui koreksi manual. Instrumen penilaian seperti ini juga dinilai tidak ramah lingkungan karena kertas ujian tes harus dicetak sejumlah peserta tes, yang kemudian dibuang dan tidak dapat digunakan lagi, dan belum pernah memanfaatkan teknologi dalam hal pembuatan instrument penilaian. (Karin & Sujarwo, 2023) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat dan berdampak pada dunia pendidikan. (Siti khairoiyah, 2022) Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawarti & Hidayat, 2018). Oleh sebab itu, pengembangan Instrumen penilaian berbasis Game Edukatif Berbantuan Gimkit menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran berbasis IT yang dapat memberikan kesempatan lebih kepada peserta didik dan guru untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Menurut (Winda Al Muzaimah,2022) Di dalam aplikasi *Gimkit* dimasukkan soal-soal pilihan ganda dengan yang berbentuk game online, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Aplikasi *Gimkit* ini bersifat gratis sehingga pengguna lebih leluasa untuk menggunakan aplikasi tersebut dan aplikasi *Gimkit* ini biasa digunakan di komputer maupun di handphone.

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, dapat disimpulkan terkait masalah yang diperoleh, yakni: Proses kegiatan penilaian pembelajaran dilakukan secara mendadak dengan sistem guru memberikan pertanyaan kepada salah satu murid yang ditunjuk dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau yang disebut dengan penilaian jenis non tes. Dan ditemukan kegiatan penilaian pembelajaran dilakukan ketika materi tidak disampaikan dengan rinci dan jelas, dan tidak secara tetap atau rutin, sehingga membuat peserta didik merasa khawatir dan gugup untuk menjawab. Dan penilaian pembelajaran diambil langsung dari buku paket dan diambil melalui internet tanpa mempertimbangkan kelayakan tes sebagai alat instrument penilaian, Peneliti juga menemukan proses penilaian masih dilakukan secara konvensional, yaitu siswa mengerjakan soal tes tertulis, kemudian mengumpulkannya dalam jangka waktu tertentu, dan setelah itu guru di SD Taman Harapan Medan menilai hasil tersebut melalui koreksi manual. Instrumen penilaian seperti ini juga dinilai tidak ramah lingkungan karena kertas ujian tes harus dicetak sejumlah peserta tes, yang kemudian dibuang dan tidak dapat digunakan lagi, dan belum pernah memanfaatkan teknologi dalam hal pembuatan instrument penilaian. Dengan demikian, tujuan pada penelitian ini adalah menghasilkan Pengembangan Instrumen penilaian berbasis game edukatif berbantuan Gimkit Pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V

Adapun penelitian yang relevan yang peneliti lakukan mengenai pengembangan Instrumen Penilaian ini telah banyak dilakukan, maka diperlukannya merincikan hasil penelitian yang ada, berdasarkan literatur penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurtisa Amelia (2024) pada penelitian ini mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbantuan Gimkit untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Friendha Yuanta (2025) penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbantuan Gimkit untuk materi perkalian. Sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan Gimkit sebagai Instrumen

Penilaian yang digunakan pada pembelajaran IPAS materi Rantai Makanan.

Keterbaharuan pada pengembangan Instrumen penilaian yang dilakukan oleh peneliti dibandingkan dengan temuan peneliti terdahulu adalah pada jenis penilaian, materi yang dikembangkan dalam instrument penilaian, elemen gambar pada pembelajaran IPAS yakni rantai makanan, instrument penilaian berbasis game edukatif berbantuan gimkit memuat gambar dan jenis game yang bervariasi yang menarik yang bisa diakses oleh guru serta pengembangan instrument penilaian berbasis game edukatif berbantuan gimkit dapat diakses dengan mudah oleh guru.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (reseach and development). Research and development adalah sebuah proses ilmiah dalam meneliti, merancang, membuat dan menguji keabsahan produk yang dihasilkan. Salah satu model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Taman Harapan Medan, dengan jumlah masing-masing peserta didik di tiap sekolah yang berjumlah 20 yang terdaftar pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini, diantaranya ialah observasi, , angket kuesioner dan dokumentasi. Studi pendahuluan di lapangan dilakukan secara observasi dan wawancara. Adapun angket pada penelitian ini dibuat untuk melihat kelayakan kepraktisan dan keefektivitasan produk yang peneliti kembangkan dalam penerapannya di lapangan. Terdapat 3 angket yang dibuat dalam penelitian ini, meliputi angket uji validitas oleh ahli materi, dan ahli media, angket uji kepraktisan guru dan angket penilaian efektivitas pada peserta didik.

Adapun beberapa aspek yang terdapat dalam penilaian ketiga angket, meliputi aspek sesuai dengan karakteristik instrument penilaian yaitu Terpadu, artinya penilaian yang dilakukan pendidik dilakukan secara terencana, berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, dan bekesinambungan dengan tujuan pembelajaran, Transparan, artinya prosedur, kriteria penilaian dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak, Edukatif, artinya mendidik serta memotivasi peserta didik dan guru. Selain itu, peneliti juga melakukan dokumentasi untuk mendapatkan data peserta didik yang berupa foto-foto kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran selama berlangsungnya penelitian. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yang merupakan suatu teknik analisis data yang bertujuan mendeskripsikan atau mengevaluasi hasil penelitian tanpa menarik kesimpulan yang lebih luas. Hal ini dikarenakan data yang terkumpul dari uji validitas dan praktikalitas menggunakan skala likert yang hasilnya berupa angka, sejalan dengan pendapat (Wagiran, dalam Linda.I & Sukmawarti) Skala likert merupakan sejumlah pernyataan positif mengenai suatu objek sikap. Prinsip pokok skala likert adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum (hasil dari pengukuran) terhadap objek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. maka data pun diperiksa dengan menggunakan teknik analisis statistik. Kriteria penilaian yang digunakan oleh para validator yakni kriteria penilaian skala 1 sampai 5, dengan poin 5 kategori sangat valid, poin 4 kategori valid, poin 3 kategori cukup valid, poin 2 kurang valid dan poin 1

kategori tidak valid. Sedangkan untuk guru menggunakan kriteria penilaian yang sama kriteria penilaian skala 1 sampai 5, dengan poin 5 kategori sangat valid, poin 4 kategori valid, poin 3 kategori cukup valid, poin 2 kurang valid dan poin 1 kategori tidak valid. Adapun rumus untuk mengolah data hasil uji validitas dan uji kepraktisan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100 \%$$

Hasil perhitungan yang didapatkan kemudian disesuaikan dengan kualifikasi pada tingkat kevalidan serta kriteria tanggapan ahli instrument penilaian, ahli materi, dan guru

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kevalidan

No	Presentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21-40%	Kurang Valid
3	41-60%	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : (Dalimunthe & Darwis, 2024)

Selanjutnya soal soal pada instrument penilaian pembelajaran berbasis game edukatif yang dikembangkan dilakukan uji reliabilitas, validitas, taraf kesukaran dan daya pembeda soal untuk uji reliabilitas pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus untuk mengolah uji reliabilitas soal adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{M(K-M)}{k S_t^2} \right)$$

Hasil perhitungan yang didapatkan kemudian disesuaikan dengan kualifikasi pada tingkat reliabilitas soal

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Reliabilitas Soal

No	Indeks Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
1	$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat baik
2	$0,61 < r \leq 0,80$	Baik
3	$0,41 < r \leq 0,60$	Cukup
4	$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
5	$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat rendah

(Sumber: Arikunto, 2019)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pengembangan instrument penilaian berbasis game edukatif berbantuan Gimkit pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dengan lima tahapan yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan, (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut uraian kelima tahapan tersebut

- Tahap Analisis Pada tahap analisis ini dilakukan analisis pada instrument yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan mencakup lima aspek yaitu: Identifikasi Masalah Kesulitan siswa memahami konsep rantai makanan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam

memahami konsep rantai makanan, termasuk interaksi antarorganisme dan aliran energi dalam ekosistem, Kurangnya motivasi belajar IPAS. Banyak siswa menunjukkan kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran IPAS, yang berujung pada rendahnya partisipasi dalam kelas . Keterbatasan instrumen penilaian pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembuatan instrument penilaian pembelajaran. instrumen penilaian pembelajaran cenderung dilakukan secara mendadak yang dapat menimbulkan kekhawatiran siswa, instrumen penilaian pembelajaran dilakukan sebatas tes menggunakan lembaran kertas yang diprint yang dapat menimbulkan rasa bosan pada siswa yang dilakukan tidak secara rutin, Mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui dan menetapkan masalah yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung di kelas V SD Taman Harapan Medan. Analisis kebutuhan siswa dan guru dilakukan dengan menganalisis atau observasi keadaan pembelajaran sebagai informasi utama, kemudian mengamati minat belajar IPAS siswa serta mengamati ketersediaan instrument penilaian pembelajaran yang mendukung terlaksananya assessment (penilaian) pembelajaran. Selanjutnya melakukan analisis terhadap capaian pada kurikulum merdeka, Pembelajaran IPAS, capaian pembelajaran pada materi rantai makanan dan ketersediaan teknologi disekolah.

2). Tahap Desain (Design), perancangan produk didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran dan disesuaikan dengan pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang menunjang proses pembelajaran yang telah peneliti jelaskan pada tahapan analisis. Sesuai permasalahan di atas peneliti dapat merancang dan mengembangkan sebuah produk pembelajaran yakni Instrumen penilaian yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Peneliti kemudian mengembangkan instrumen penilaian yang mencakup perencanaan, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, materi pembelajaran yang disesuaikan dengan sumber pembelajaran, kumpulan soal- soal tes akan dicantumkan ke dalam instrumen penilaian yang peneliti kembangkan.

Pengembangan instrument penilaian





Rantai Makanan Kelas V

24 participants - April 24th at 11:24 AM

ABIDZAR AL-GHIFARI

Correct

15

In

Q

Question Breakdown



Rumput- Belalang- Katak- Ular- Elang
rantai makanan tersebut siapakah



3). Tahap Pengembangan (Development), pada tahap ini pengembangan instrument penilaian mencakup tahap validitas yang dilakukan oleh dua dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan yang sudah memenuhi syarat pada masing-masing bidang yakni bidang media(instrument penilaian) dan ahli materi. Setelah dilakukannya uji validitas, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba produk di sekolah

a) Validasi materi, validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Juliandi Siregar, SPd., pada tanggal 24 maret dan 10 april sebanyak 2 kali validasi. Dengan memberikan saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan, peneliti melakukan revisi terhadap bentuk soal yang ada pada instrumen penilaian dan elemen gambar yang sesuai terhadap soal. Setelah direvisi, dilakukan uji validitas kedua dengan ahli materi produk yang peneliti kembangkan sudah sangat valid.

Tabel 3. Hasil Akhir Validasi Materi

Validasi	Jumlah Skor	Perolehan	Presentase	Kategori	Rata-Rata
1	41		82%	Sangat Valid	84 %
2	43		86%	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil akhir analisis terhadap data validitas materi didapatkan presentase kevalidan 84% dengan kategori sangat valid.

b.) Validasi Instrumen penilaian, validasi instrument penilaian oleh Ibu Siti

Khoiroiyah S.Pd., M.Pd., pada tanggal 10 dan 17 april sebanyak dua kali. Dengan memberikan saran dan masukan terkait produk yang peneliti kembangkan, peneliti melakukan revisi terhadap durasi waktu permainan dalam instrument penilaian berbasis game edukatif dan elemen gambar yang sesuai pada setiap soal. Setelah direvisi, dilakukan uji validitas kedua dengan ahli instrument penilaian pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah sangat valid

Tabel 4. Hasil Akhir Validasi Instrumen Penilaian

Validasi	Jumlah Perolehan Skor	Presentase	Kategori	Rata-Rata
1	47	78%	Valid	82,5 %
2	52	87%	Sangat Valid	

Berdasarkan hasil akhir analisis terhadap data validitas instrument penilaian didapatkan presentase kevalidan 82,5 % dengan kategori sangat valid.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Total Uji Validitas Kedua Aspek

Responden	Presentase	Kategori	Rata-Rata
Ahli Materi	86 %	Sangat Valid	86,5%
Ahli Instrumen Penilaian	87%	Sangat Valid	

Dengan demikian, sesuai dengan hasil perhitungan akhir terhadap uji validitas Instrumen penilaian pada kedua aspek diperoleh rata-rata sebesar 86,5% dengan kategori sangat valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa Instrumen penilaian pembelajaran berbasis game edukatif berbantuan Gimkit pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan di kelas V yang peneliti kembangkan telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

- 1) Tahap penerapan, Tahap Penerapan (Implementation), tahap penerapan ini bertujuan untuk menguji produk dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya oleh guru di sekolah. Peneliti memberikan angket respon guru untuk mengetahui praktikalitas dari instrument penilaian yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan telah layak diterapkan dan dapat membantu proses pembelajaran di sekolah, yang mana sebelumnya telah diuji kevalidan. Dalam tahap pengimplementasian produk instrument penilaian. penelitian diadakan di SD Taman Harapan Medan pada tanggal 19 dan 24 April 2025 dengan subjek penelitian yakni peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang dan 1 orang guru kelas. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam implementasi instrument penilaian berbasis game edukatif adalah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan instrument penilaian yang sudah valid sebagai penilaian pembelajaran, dan pemberian angket praktikalitas pada guru sebagai umpan balik terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan instrument penilaian pembelajaran berbasis game edukatif. Berikut adalah hasil implementasi instrument penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah penelitian.

Praktikalitas respon guru	100%
Efektivitas hasil tes siswa	90%

Berdasarkan tabel di atas, respon praktikalitas dari guru yaitu 100% dan dikatakan sebagai sangat praktis. Hasil tes siswa setelah diterapkannya instrument penilaian berbasis game edukatif berbantuan gimkit mencapai rata-rata 90%, dengan kategori sangat praktis. Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan produk instrument penilaian pembelajaran ini dalam proses pembelajaran sudah terbukti layak, praktis, dan efektif.

- 5) Tahap Evaluasi (Evaluation), Tahap terakhir ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana instrument penilaian pembelajaran telah berhasil diciptakan untuk memenuhi harapan dalam pelaksanaannya pada proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dicapai dengan memberikan kuisioner guru. Bimbingan, saran, dan masukan validator, dan rekomendasi guru dan peserta didik, akan digunakan untuk melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap produk instrument penilaian pembelajaran yang telah dikembangkan.

HASI PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa instrument penilaian pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE () yang memiliki lima langkah kerja yaitu : 1) Analisis (Analysis), 2) Desain (Design), 3) Pengembangan (Development), 4) Implementasi (Implementation), 5) Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk instrument penilaian pembelajaran yang menjelaskan materi rantai makanan kelas V SD yang dikemas dalam bentuk games. Instrumen penilaian pembelajaran berbasis game edukatif yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan. Hasil efektivitas pada instrument penilaian pembelajaran yang sudah peneliti terapkan mendapatkan respon yang sangat baik. Siswa sangat antusias ketika penilaian pembelajaran dimulai hingga berakhir dan merasa nyaman tidak merasa khawatir seperti penilaian sebelumnya yang telah dilakukan oleh guru, dikarenakan baru pertama kali dirasakan dan dialami oleh siswa/siswi kelas V SD Taman Harapan Medan. Pada proses penilaian pembelajaran terlihat siswa fokus dan menyimak soal-soal yang diberikan dengan baik. Dan hasil tes siswa mendapatkan rata rata 90% dengan kategori sangat efektif. Hasil kepraktisan pada instrument penilaian pembelajaran pada uji coba lapangan tergolong tinggi dapat dilihat dari hasil angket yang telah diisi oleh wali kelas V mendapatkan 100 %. Dan dapat dilihat dari antusias siswa saat memainkan game dan memberikan jawaban. Pada penelitian ini mendapatkan uji vadilitas sebanyak 20 soal dengan kriteria valid, dan 5 soal dengan kriteria tidak valid sehingga soal 20 dengan kriteria valid dapat digunakan sebagai instrument penilaian jenis tes pada proses belajar mengajar di kelas V pada mata pelajaran IPAS materi rantai makanan. Dan pada uji reliabilitas dengan 20 soal kriteria valid mendapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,93 dengan kriteria sangat baik. Pada uji taraf kesukaran soal mendapatkan soal dengan kriteria sedang sebanyak 11, kriteria sukar sebanyak 9. Dan pada uji daya

pembeda soal terdapat 2 soal dengan kriteria sangat baik, 12 soal termasuk kriteria baik, 6 soal dengan kriteria cukup baik.

KESIMPULAN

Dari hasil validitas ahli materi yang dilakukan 2 tahap. Pertama tanggal 24 Maret 2025 didapatkan presentase 82% dan pada tahap kedua sudah dilakukan perbaikan/revisi validasi dilakukan pada tanggal 10 April 2025 mendapatkan presentase 86% presentase ini termasuk kedalam kategori sangat valid. Dari hasil validasi ahli instrument penilaian pembelajaran yang dilakukan 2 tahap. Pertama pada tanggal 10 April 2025 didapatkan presentase 78%. Dan pada tahap kedua sudah dilakukan perbaikan/revisi validasi dilakukan pada tanggal 17 april 2025 mendapatkan presentase 87% presentase ini termasuk kedalam kategori sangat valid. Hasil efektivitas dan kepraktisan pada instrument penilaian pembelajaran yang sudah peneliti terapkan mendapatkan respon yang sangat baik. Siswa sangat antusias ketika penilaian pembelajaran dimulai hingga berakhir dan merasa nyaman tidak merasa khawatir seperti penilaian sebelumnya yang telah dilakukan oleh guru, dikarenakan baru pertama kali dirasakan dan dialami oleh siswa/siswi kelas V SD Taman Harapan Medan. Pada proses penilaian pembelajaran terlihat siswa fokus dan mendapatkan presentase angket guru sebesar 100% Pada penelitian ini mendapatkan uji vadilitas sebanyak 20 soal dengan kriteria valid, dan 5 soal dengan kriteria tidak valid. Uji reliabilitas mendapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,93 dengan kategori sangat baik. Pada uji taraf kesukaran soal mendapatkan soal dengan kriteria sedang sebanyak 11 soal, kriteria sukar sebanyak 9 soal. Pada uji daya pembeda soal mendapatkan soal dengan kriteria sangat baik sebanyak 2 soal, 12 soal dengan kriteria baik, 5 soal dengan kriteria cukup baik, dan 1 soal dengan kriteria buruk.

REFERENSI

- Dalimunthe, W. T., & Darwis, U. (2024). *Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SD Negeri 117478 Simatahari*. 4(1), 4089–4098.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/2/2>
- Hidayat, H., Sukmawarti, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Indonesia, P. M. P. D. K. R. (2014). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Pedoman Evaluasi Kurikulum*, 13, 13,23.
- Karin, K., & Sujarwo, S. (2023). Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 7(2), 129–141.

- Linda, I., & Sukmawarti, S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Memuat Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 1-7. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.229>
- Nabilah, D. F., Faradita, M. N., & Mirnawati, L. B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbantu Aplikasi Gimkit Untuk Pembelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Di Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2548-6950.
- Nurmairina. (2024). 1 , 2 1,2. 4(2), 1-8.
- Nurmairina, N. (2023). Pengembangan Lkpd Tematik Model Picture and Picture Berbasis Budaya Lokal Tema 7 Materi Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(7), 310-324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Rambe, L. S., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Instrumen Assesmen Berfikir Kreatif Pada Mata Pelajaran PKN Terintegrasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 233-245.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848> <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.3848>
- Sabrina, A. (2022). EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies EduInovasi : Journal of Basic Educational Studies. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85-97.
- Sa`diyah, Z., Rofi`ah, F. Z., & Nurhayati, I. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ipas Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 03(01), 66-80.
- Siti khairoiyah, D. (2022). *EduGlobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama*. 01, 77-85.
- Sukmawarti, S., & Hidayat, H. (2018). Ibm GURU CERDAS GEOGEBRA. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 52-59. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v1i2.191>
- Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536.
- Sukmawarti, Hidayat, & Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>