

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GIMKIT GAME PADA MATERI MENGANALISIS STRUKTUR TEKS NEGOSIASI DI KELAS X SMA NEGERI 1 SAWO

Sararateoli Telaumbanua¹, Mastawati Ndruru², Lestari Waruwu³, Yanida Bu'ulolo⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso Ujung E-S No.118, Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Email: teolisarara@gmail.com

Article History

Received: 28-07-2025

Revision: 06-07-2025

Accepted: 09-08-2025

Published: 11-08-2025

Abstract. This study aims to develop a Gimkit Game-based learning evaluation tool on the material of analyzing the structure of negotiation text in class X SMA Negeri 1 Sawo. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through validity test, reliability test, practicality questionnaire, and learning outcomes test, while data analysis was done descriptively quantitative to measure the level of validity, reliability, practicality, and effectiveness. The results showed that in the small group trial, 17 multiple choice questions were declared valid, while in the field trial there were 19 valid questions. The reliability value using Cronbach's Alpha reached 1.000 in the small group trial and 0.953 in the field trial. Validation by material and language experts obtained a percentage of eligibility of 96% and 100% respectively. The practicality of the learning evaluation tool reached 97% in the small group trial and 95% in the field trial. Its effectiveness can be seen from the students' learning completeness of 80% in the small group trial and 90% in the field trial. Thus, this Gimkit Game-based learning evaluation tool is proven to be valid, reliable, practical, and effective in the learning process.

Keywords: Learning Evaluation Tools, Analyzing the Structure of Negotiation Texts, Gimkit Game, ADDIE Model

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Gimkit Game* pada materi menganalisis struktur teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Sawo. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dikumpulkan melalui uji validitas, uji reliabilitas, angket kepraktisan, serta tes hasil belajar, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur tingkat validitas, reliabilitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil, 17 soal pilihan ganda dinyatakan valid, sedangkan pada uji coba lapangan terdapat 19 soal valid. Nilai reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* mencapai 1,000 pada uji coba kelompok kecil dan 0,953 pada uji coba lapangan. Validasi oleh ahli materi dan bahasa memperoleh persentase kelayakan masing-masing 96% dan 100%. Kepraktisan alat evaluasi pembelajaran mencapai 97% pada uji coba kelompok kecil dan 95% pada uji coba lapangan. Efektivitasnya terlihat dari ketuntasan belajar peserta didik sebesar 80% pada uji coba kelompok kecil dan 90% pada uji coba lapangan. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran berbasis *Gimkit Game* ini terbukti valid, reliabel, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Alat Evaluasi Pembelajaran, Menganalisis Struktur Teks Negosiasi, *Gimkit Game*, Model ADDIE

How to Cite: Telaumbanua, S., Ndruru, M., Waruwu, L., & Bu'ulolo, Y. (2025). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gimkit Game pada Materi Menganalisis Struktur Teks Negosiasi di Kelas X SMA Negeri 1 Sawo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 7480-7493. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3947>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini muncul berbagai *platform game* edukasi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah *gimkit*. *Gimkit* adalah *platform* pembelajaran *online* yang memanfaatkan elemen permainan untuk membuat proses pembelajaran lebih seru dan menarik, sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan (Aini, C. N., 2024). Salah satu fitur utama *gimkit* adalah kemampuannya untuk membuat kuis yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pengajar. *Gimkit* menyediakan fitur-fitur yang membantu pendidik menciptakan permainan edukasi yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik secara personal (Septyana dkk., 2024)

Guru dapat membuat pertanyaan dan tugas yang beragam, serta menyesuaikan poin, waktu, dan tingkat kesulitan sesuai dengan keinginan. *Gimkit* juga menyediakan fitur kolaborasi antar peserta didik, pemantauan kemajuan belajar, serta analisis hasil untuk membantu pengajar melacak perkembangan siswa. Dengan demikian, *gimkit* dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

Selain itu, penggunaan *Gimkit* ini, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sangat penting, terutama bagi generasi muda yang akrab dengan teknologi dan media digital. Dengan menggabungkan elemen permainan, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga peserta didik lebih mudah menyerap informasi dan mengingat materi pelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama. Kemampuan untuk mereview materi setelah permainan juga membantu memperkuat pemahaman mereka. Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* pada materi struktur teks negosiasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti selama melaksanakan magang di sekolah proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sawo khususnya pada materi menganalisis struktur teks negosiasi kurang maksimal. Hal ini dipengaruhi karena kemampuan peserta didik dalam memahami materi masih kurang, penggunaan media yang digunakan oleh guru sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang hanya berpedoman pada buku teks pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi saat ini, guru harus mampu memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman. Hal ini bertujuan agar lulusan pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dibandingkan negara-negara yang lain (Giantara, 2019). Guru sebagai pengajar harus mampu memahami dan mengevaluasi pembelajaran dengan baik, agar bisa mengetahui apakah peserta didik menguasai materi yang telah diajarkan atau tidak. Oleh sebab itu, pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* diharapkan mampu menjadi solusi yang menarik karena

menawarkan *platform* interaktif yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis konteks yang telah dipaparkan diatas, terdapat sebuah fenomena atau permasalahan yang signifikan yakni, kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi, penggunaan media yang digunakan oleh guru sebagai bahan evaluasi pembelajaran hanya berpedoman pada buku teks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* pada materi menganalisis struktur teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Sawo.

METODE

Metode penelitian *Research and Development (R&D)* Sebagaimana, yang diuraikan oleh Penelitian pengembangan menurut (Sari, 2021) dalam (Borg & Gall, 2019:1) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang digunakan untuk peningkatan dan memperbaiki produk yang sudah ada, serta menciptakan produk baru. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Sawo. Rancangan penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap pengembangan yakni: tahap analisis (*analysis phase*), tahap perancangan (*design phase*), tahap pengembangan (*development phase*), tahap implementasi (*implementation phase*), dan tahap evaluasi (*evaluation phase*).

Kegiatan uji coba merupakan bagian dari proses pengembangan, sehingga hasil dari dari uji coba menjadi bahan untuk menyempurnakan produk. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini, yakni Ahli Materi dan Ahli Bahasa. Uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu Angket Validasi dan Angket Respon Peserta Didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif terhadap seluruh data dalam penelitian ini

HASIL

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap yang digunakan peneliti untuk mengetahui kompetensi yang dituntut kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan peneliti sebagai pedoman penelitian untuk mengembangkan sebuah alat evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang dan membuat sebuah alat evaluasi pembelajaran. Tahap ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

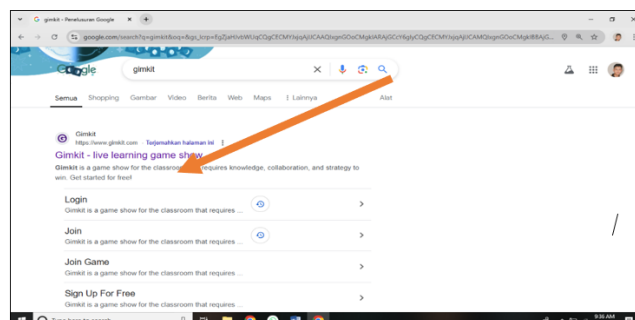
- Merumuskan tujuan pembelajaran; pada tahap ini, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum yang digunakan di kelas X SMA Negeri 1 Sawo, kemudian menyesuaikan kompetensi dasar sesuai dengan silabus. Setelah itu, peneliti mengembangkan materi dan alat evaluasi pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- Penyusunan tes; pada tahap ini, peneliti telah mempersiapkan tes evaluasi pembelajaran dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Dalam penyusunan tes dilakukan untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi pembelajaran. Setiap soal dirancang sesuai dengan materi yang telah diajarkan, sehingga dapat mengukur pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan tes ini, peneliti berusaha menciptakan evaluasi pembelajaran yang lebih objektif dan terukur, yang akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gimkit game

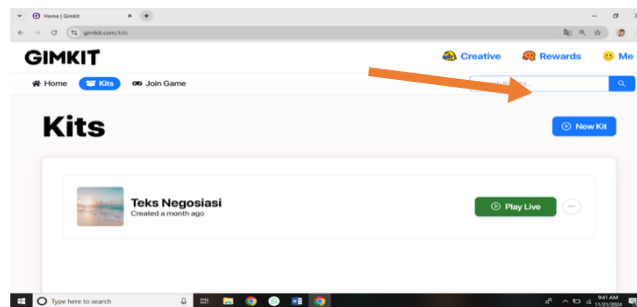
Pada tahap ini, peneliti menjelaskan cara menggunakan aplikasi *gimkit game* dalam evaluasi pembelajaran. Adapun tahap pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *gimkit game* sebagai berikut.

- Tampilan Awal Halaman Login *Gimkit game*; Tampilan awal berisi halaman login untuk masuk kedalam *gimkit game* dan mendaftarkan diri menggunakan akun gmail dan *password yang dimiliki*.



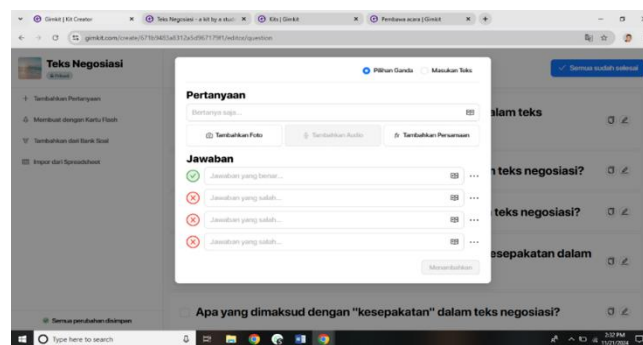
Gambar 1. Tampilan Awal Halaman Login *Gimkit game*

- Halaman Pembuatan Soal Pilihan Ganda Pada halaman ini terdapat menu pembuatan butir soal pilihan ganda dengan kolom yang bertuliskan *New Kit* lalu berikan nama soalnya sesuai materi yang akan menjadi butir soalnya.



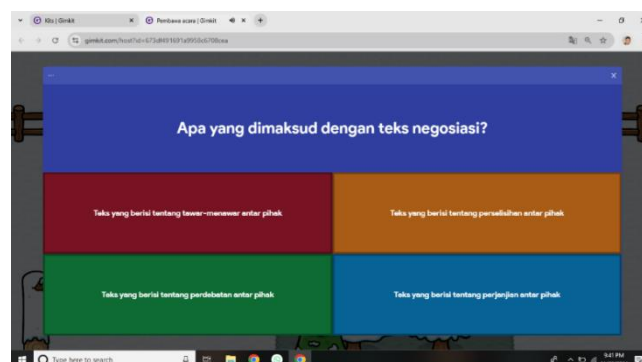
Gambar 3. Halaman pembuatan soal pilihan ganda

- Letak pembuatan soal pilihan ganda; pada halaman ini terdapat menu soal yang dapat kita berikan sesuai kebutuhan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam halaman ini terdapat satu soal dan empat jawaban yang harus diisi.



Gambar 4. Letak soal pembuatan pilihan ganda

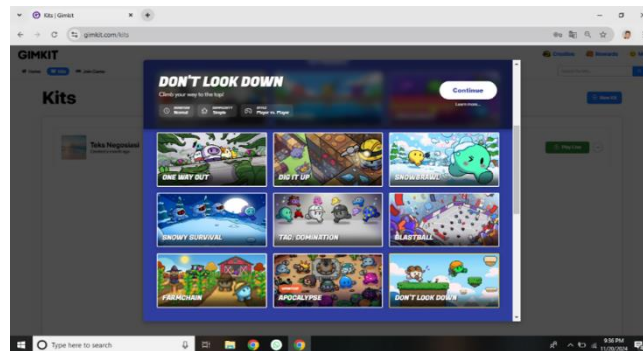
- Tampilan butir soal pilihan ganda dan jawaban; pada halaman ini, tampilan soal beserta pilihan jawaban dikemas menarik dengan penuh warna yang berbeda-beda dan terdapat musik.



Gambar 5. Tampilan butir soal pilihan ganda

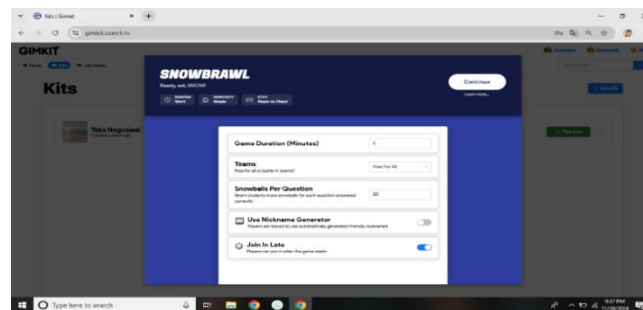
- Halaman Pemilihan Fitur Tampilan Permainan; Pada halaman ini terdapat banyak fitur permainan dalam *gimkit game* guna untuk memaksimalkan agar setiap peserta didik tertarik

dan tidak cepat membosankan di dalam permainan. Semua fitur permainan bisa digunakan sesuai dengan kemampuan yang pengguna gunakan.



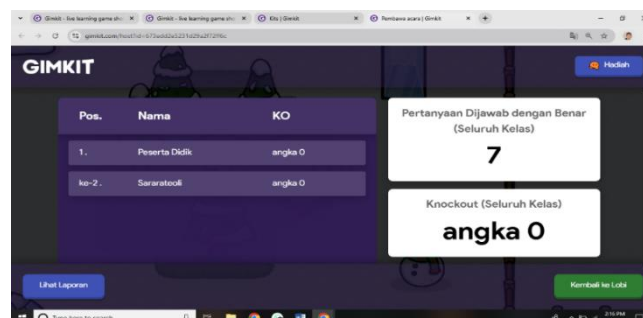
Gambar 6. Pemilihan fitur tampilan permainan

- Halaman *settings* permainan *gimkit game*; pada halaman ini, terdapat menu pengaturan *settings* yang bisa diatur oleh pengguna langsung misalnya berapa banyak peserta didik yang akan bergabung, berapa lama waktu dalam permainan, dan berapa banyak batu es yang bisa kita berikan kepada peserta didik dalam mengeliminasi lawan.



Gambar 7. Pengaturan Permainan

- Hasil pemerolehan nilai peserta didik; pada menu hasil, berisi riwayat setiap kegiatan tes yang dilakukan peserta didik. Semua pemerolehan nilai setiap peserta didik, waktu yang digunakan untuk mengerjakan soal dan identitas peserta didik akan dilihat dalam menu ini.



Gambar 8. Skor nilai

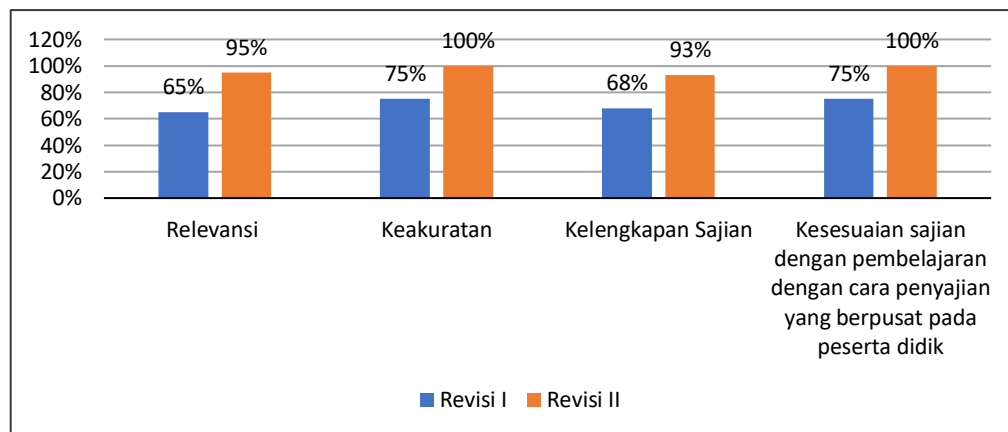
Tahap Validasi Produk Alat Evaluasi Pembelajaran

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan angket yang telah ditentukan untuk diisi oleh validator. Hasil penilaian validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* oleh validator ahli materi revisi I dan revisi II

Aspek	Revisi I		Revisi II	
	Skor	Pencapaian	Skor	Pencapaian
Relevansi materi	13	65%	19	95%
Keakuratan materi	12	75%	16	100%
Kelengkapan sajian	11	68%	15	93%
Kesesuaian sajian dengan pembelajaran dengan cara penyajian yang berpusat pada peserta didik.	9	75%	12	100%
Jumlah Keseluruhan Skor	45		62	
Rata-Rata Tingkat Pencapaian	70%		96%	
Kriteria	Layak		Sangat Layak	



Gambar 9. Hasil validasi kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* tiap aspek oleh ahli materi revisi I dan revisi II

Pada Tabel 1, menunjukkan validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada revisi I dan revisi II. Pada tahap revisi I, materi yang telah disusun mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan tingkat pencapaian sebesar 70%. Pada tahap ini ahli materi memberikan sejumlah masukan dan saran terkait konten yang dianggap masih perlu penyempurnaan. Setelah menerima umpan balik dari ahli materi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan. Revisi kedua dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas materi secara keseluruhan. Pada revisi II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran yang telah diberikan ahli materi pada revisi pertama, materi mengalami peningkatan signifikan

dengan tingkat pencapaian sebesar 96%. Revisi II, menunjukkan bahwa materi tersebut sudah siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di lapangan.

Grafik 9 menunjukkan adanya peningkatan revisi I ke revisi II. Setiap indikator mendapatkan penilaian yang menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan lebih lanjut, semua aspek mengalami peningkatan yang signifikan. Revisi II, menunjukkan peningkatan nilai yang sangat baik, mencapai angka 96% yang menandakan bahwa materi yang telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Relevansi : Revisi I mendapatkan nilai 65% sedangkan revisi II, meningkat 95%. Keakuratan : Revisi I mendapatkan nilai 75% dan setelah Revisi II, mengalami peningkatan 100%. Kelengkapan Sajian: Revisi I, mendapatkan nilai 68% sedangkan Revisi II, meningkat 93%. Kesesuaian Sajian: Revisi I, mendapatkan nilai 75% sedangkan Revisi II meningkat menjadi 100%. Secara keseluruhan perbaikan yang dilakukan pada tahap revisi II, menunjukkan pencapaian yang sangat baik diseluruh aspek, yang mengindikasikan bahwa materi yang disusun sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran

Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

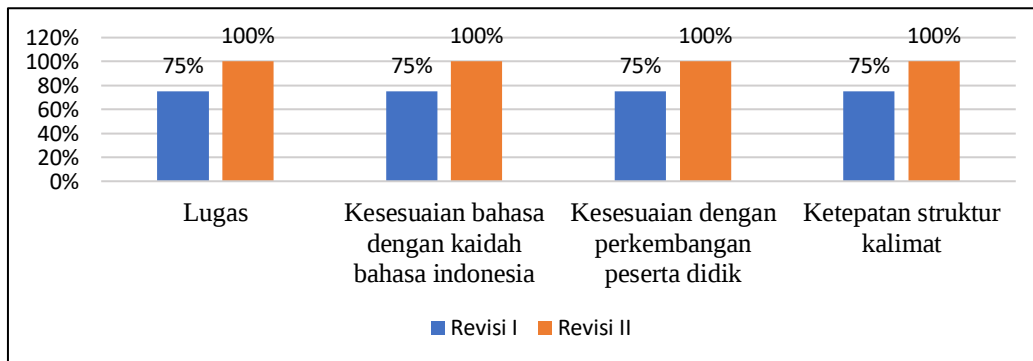
Validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kesalahan dari segi bahasa yang akan dimuat dalam alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* yang akan dikembangkan, berdasarkan angket validasi yang telah ditentukan dan diisi oleh validator ahli bahasa. Validasi bahasa dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan angket yang telah ditentukan untuk diisi oleh validator.

Tabel 2. Hasil validasi kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* oleh validator bahasa revisi I dan revisi II

Aspek	Revisi I		Revisi II	
	Skor	Pencapaian	Skor	Pencapaian
Lugas	6	75%	8	100%
Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia dan perkembangan peserta didik	12	75%	16	100%
Ketepatan struktur kalimat	12	75%	16	100%
Jumlah Keseluruhan Skor	30		40	
Rata-Rata Tingkat Pencapaian	75%		100%	
Kriteria	Layak		Sangat Layak	

Pada Tabel 2, menunjukkan validasi bahasa yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada revisi I dan revisi II. Pada tahap revisi I, kesesuaian aspek bahasa dalam evaluasi pembelajaran yang telah disusun, mendapatkan penilaian dari ahli bahasa dengan tingkat pencapaian sebesar 75%. Revisi kedua dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas kebahasaan secara

keseluruhan. Pada revisi II, setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan yang telah diberikan ahli bahasa pada revisi pertama, aspek bahasa mengalami peningkatan signifikan dengan tingkat pencapaian sebesar 100%.



Gambar 10. Hasil validasi kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* tiap aspek oleh ahli bahasa revisi I dan revisi II

Grafik di atas menunjukkan adanya peningkatan dari revisi I ke revisi II. Tahap revisi terhadap evaluasi pembelajaran yang melibatkan penilaian terhadap aspek bahasa. beberapa aspek utama yang dapat dinilai adalah Lugas: Revisi I, mendapatkan nilai 75% sedangkan Revisi II, mengalami peningkatan menjadi 100%. Kesesuaian kaidah kebahasaan: Revisi I, mendapatkan nilai 75% sedangkan Revisi II, meningkat menjadi 100%. Perkembangan peserta didik: Revisi I, memperoleh nilai 75% sedangkan Revisi II, meningkat sebesar 100%. Ketepatan struktur kalimat: Revisi I, mendapatkan nilai 75% setelah Revisi II, mencatatkan nilai sempurna 100%.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah validasi dengan para validator ahli materi dan bahasa maka tahap selanjutnya adalah tahap *implementation*. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kepraktisan, keefektifan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game*. Untuk mengetahui kepraktisan alat evaluasi pembelajaran peserta didik mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Setelah itu untuk mengetahui keefektifan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* peserta didik akan menjawab soal pilihan ganda yang terdapat dalam *gimkit game* yang sudah peneliti kembangkan. Uji coba alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* diimplementasikan di kelas X SMA Negeri 1 Sawo yang akan dilakukan sebanyak dua kali, yakni (1) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang peserta didik dikelas X SMA Negeri 1 Sawo, dan (2) Uji coba lapangan yang terdiri dari 20 orang peserta didik dikelas X SMA Negeri 1 Sawo

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game*. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini dilakukan tes kepada peserta didik untuk menguji tingkat keefektifan peserta didik melalui soal pilihan ganda yang akan diberikan kepada peserta didik.

Hasil Uji Coba Produk Alat Evaluasi Pembelajaran

Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 3. Hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil

No	Nama Peserta didik	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1.	Agusnima Harefa	24	96%	Sangat Praktis
2.	Rina Wati Telaumbanua	25	100%	Sangat Praktis
3.	Setia Murni Telaumbanua	24	96%	Sangat Praktis
4.	Six Putri Yani Zendrato	24	96%	Sangat Praktis
5.	Tulus Baiman Telaumbanua	25	100%	Sangat Praktis
Nilai rata-rata				97%
Kriteria				Sangat Praktis

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dikelas X SMA Negeri 1 Sawo terdiri dari 5 orang peserta didik. Hasil uji coba yang diperoleh dari kelompok kecil dengan pencapaian yang didapat 97% dengan kriteria “Sangat Praktis” dapat di tunjukkan pada tabel di atas.

Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sawo yang berjumlah 20 orang peserta didik dengan membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game*. Hasil uji coba dengan pencapaian yang didapat dengan nilai rata-rata 95% dengan kriteria “Sangat Praktis” dapat ditunjukkan pada tabel diatas.

Efektivitas Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Gimkit game*

Efektivitas dapat diketahui berdasarkan tes hasil belajar peserta didik yang ada didalam *gimkit game* berupa tes pilihan ganda. Pada setiap tahap uji coba dilakukan tes untuk mengetahui efektifitas alat evaluasi pembelajaran. Peserta didik dikatakan tuntas jika nilai yang didapatkan standar atau lebih besar dari KKM 70.

Tabel 4. Hasil belajar peserta didik uji coba kelompok kecil

No	Nama Peserta didik	KKM	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Agusnima Harefa	70	19	95	Tuntas
2.	Rina Wati Telaumbanua	70	20	100	Tuntas
3.	Setia Murni Telaumbanua	70	10	50	Tidak Tuntas
4.	Six Putri Yani Zendrato	70	18	90	Tuntas
5.	Tulus Baiman Telaumbanua	70	20	100	Tuntas

Berdasarkan hasil efektivitas yang dilakukan dalam uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sawo, peserta didik yang dinyatakan tuntas sebanyak 4 orang sedangkan peserta didik yang tidak tuntas 1 orang, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, yang telah di terapkan di SMA Negeri 1 Sawo. Data ketuntasan peserta didik di uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di atas

Hasil belajar akhir peserta didik yang dilakukan dalam uji coba lapangan sebanyak 20 orang peserta didik di kelas X SMA Negeri 1 Sawo, peserta didik yang dinyatakan tuntas sebanyak 18 orang sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 orang, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70, yang telah di terapkan di SMA Negeri 1 Sawo.

Tabel 5. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik

No	Uji Coba	Ketuntasan Peserta Didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Kriteria
1	Uji coba kelompok kecil	Peserta didik yang tuntas	70	4	Sangat efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas	70	1	
		Presentase ketuntasan belajar		80%	
2	Uji coba lapangan	Peserta didik yang tuntas	70	18	Sangat efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas	70	2	
		Presentase ketuntasan belajar		90%	

Berdasarkan presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang peserta didik mendapatkan presentase ketuntasan 80%. Sedangkan uji coba lapangan sebanyak 20 orang peserta didik mendapatkan presentase ketuntasan 90%. Setelah menerima hasil presentase ketuntasan nilai akhir peserta didik dianggap telah memahami sepenuhnya materi menganalisis struktur teks negosiasi dengan menggunakan aplikasi *gimkit game* terlihat pada tabel diatas.

DISKUSI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Sawo untuk mengidentifikasi kebutuhan alat evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif. Tahap perancangan difokuskan pada pembuatan desain alat evaluasi berbasis *Gimkit game* yang sederhana namun menarik. Pada tahap pengembangan, peneliti menyusun soal-soal berbasis materi yang relevan, kemudian tahap implementasi dilakukan dengan uji coba di kelas X untuk memperoleh data respon peserta didik. Respon ini dianalisis untuk menilai kepraktisan dan efektivitas produk, sebagaimana disarankan oleh teori pengembangan model ADDIE (Pribadi, 2016).

Uji validitas dilakukan dalam dua tahap. Pada uji coba kelompok kecil (5 peserta didik, 20 soal pilihan ganda), 17 soal dinyatakan valid dan 3 soal tidak valid. Sementara pada uji coba lapangan (20 peserta didik), 19 soal dinyatakan valid dan hanya 1 soal tidak valid. Penentuan validitas menggunakan acuan teknik korelasi butir soal sesuai dengan kriteria yang dijelaskan oleh Mardiana (2019) dan Imanuel (2020). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi menganalisis struktur teks negosiasi. Reliabilitas soal diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* melalui SPSS. Pada uji coba kelompok kecil, diperoleh nilai 1,000, sedangkan pada uji coba lapangan diperoleh nilai 0,953. Keduanya berada di atas batas minimal 0,60 sebagaimana standar yang digunakan oleh Nunnally (1978) dan juga telah diadopsi dalam penelitian pendidikan di Indonesia (Suharsimi, 2018). Hal ini membuktikan bahwa instrumen evaluasi memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan dapat diandalkan untuk mengukur hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.

Kelayakan produk dinilai oleh ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli materi memperoleh skor 96% (kategori sangat layak), sedangkan validasi ahli bahasa mencapai 100% (kategori sangat layak). Proses validasi dilakukan melalui dua tahap revisi untuk memastikan kesesuaian konten dan bahasa dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Puspitasari (2021) yang menyatakan bahwa keterlibatan ahli dalam validasi instrumen dapat meningkatkan akurasi dan keberterimaan produk evaluasi pembelajaran. Kepraktisan produk dibuktikan melalui angket respon siswa yang menunjukkan persentase 97% pada uji coba kelompok kecil dan 95% pada uji coba lapangan. Dari segi efektivitas, hasil belajar menunjukkan pencapaian KKM 70 secara klasikal, yaitu 4 dari 5 siswa pada uji coba kelompok kecil dan 18 dari 20 siswa pada uji coba lapangan berhasil melampaui KKM. Hal ini

menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis Gimkit game efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, sejalan dengan hasil penelitian oleh Wibowo & Anshori (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *gimkit game* pada materi menganalisis struktur teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 1 Sawo berhasil dilakukan menggunakan model ADDIE. Uji validitas dengan SPSS Statistik menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil (5 peserta didik, 20 soal pilihan ganda), terdapat 17 soal valid dan 3 soal tidak valid, sedangkan pada uji coba lapangan (20 peserta didik) terdapat 19 soal valid dan 1 soal tidak valid. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai 1,000 pada kelompok kecil dan 0,953 pada uji coba lapangan, keduanya di atas 0,60 sehingga tergolong sangat reliabel. Hasil validasi ahli materi (96%) dan ahli bahasa (100%) menempatkan produk pada kategori sangat layak. Kepraktisan alat evaluasi juga tinggi, dengan skor 97% pada uji coba kelompok kecil dan 95% pada uji coba lapangan. Dari segi efektivitas, pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 menunjukkan bahwa pada uji coba kelompok kecil, 4 dari 5 peserta didik memenuhi KKM, sementara pada uji coba lapangan 18 dari 20 peserta didik mencapai KKM. Dengan demikian, alat evaluasi pembelajaran berbasis gimkit game yang dikembangkan terbukti valid, reliabel, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Aryani, E. D., Fadjrin, N., Azzahro', T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). *Implementasi Nilai- Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Karakter*. 9.
- Aini, C. N., 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. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(9), 71-80.
- Giantara, F. (2019). Model Pengembangan Kompetensi Guru Abad 21. *Kajian dan Penelitian Keagamaan*, 11(1), 59–83.
- Imanuel, J. (2020). *Analisis validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 7(2), 45–53.
- Mardiana, E. (2019). *Pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis kompetensi*. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 23–34.
- Nunnally, J. C. (1978). *Psychometric theory* (2nd ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi: Implementasi model ADDIE*. Kencana.

- Puspitasari, D. (2021). *Peran validasi ahli dalam pengembangan media pembelajaran interaktif*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(1), 55–63.
- Sari, K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60–69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- 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). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Suharsimi, A. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, A., & Anshori, I. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 201–210. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.16917>