

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan seseorang dan tidak dapat dipisahkan darinya. Pendidikan adalah usaha yang terencana dan disengaja untuk mencapai kondisi dan standar pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat secara aktif menunjukkan bakatnya. Dalam pendidikan, peran guru sebagai pengajar dalam pembelajaran tidak lepas dari peran siswa sebagai pembelajar.¹

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik baik dalam bidang agama maupun ilmu pengetahuan. Pendidikan sendiri merupakan sarana bagi masyarakat untuk menjalani kehidupan sehari-hari di masyarakat. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan menjadi suatu hal penting bagi manusia demi menyongsong berkembangnya kedua hal tersebut. Peran dari pendidikan yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar.²

¹ Edy Wahyu Wibowo, Abdillah Abdillah, and Wahyu Nugroho, "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Macromedia Flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman," *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 12, no. 2 (2020): 105–18, <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i2.4227>.

² Junaidi Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56, <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Pendidikan bisanya disebut dengan pengajaran, karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik. Dalam kegiatan proses belajar untuk menyampaikan materi kepada siswa perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Peningkatan pemahaman peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan unsur rangsangan agar peserta didik semakin giat dalam belajar yaitu dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk di gunakan dalam proses evaluasi.³

Evaluasi merupakan bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai melalui peningkatan mutu pembelajaran dan mutu penilaian. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi. Oleh karena itu, guru memerlukan alat penilaian pembelajaran. Guru harus berperan sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan.⁴

Hasil penilaian pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui berhasil tidaknya proses pendidikan. Oleh karena itu, untuk mencapai pendidikan yang lebih baik dan maju, perlu dilakukan peningkatan kualitas proses pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Untuk mencapai hasil penilaian pembelajaran

³ Andi Hartono, "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Kahoot Pada Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Kelas VIII SMP NEGERI 3 SUKOLILO" (Universitas Islam Negeri, 2022).

⁴ Rizqi Yanalul Barokah, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitiga Dan Segiempat Kelas VII Di Mts Negeri 5 Kebumen" (Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2021).

yang baik, guru perlu mempunyai alat penilaian yang valid dan praktis untuk mencapai tujuan tertentu.⁵

Tercapainya pembelajaran yang bermutu tentunya tidak lepas dari pengaruh teknologi dan penerapan ilmu pengetahuan. Sebab, penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan manusia di suatu negara. Oleh karena itu, pendidikan Indonesia tidak ketinggalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan informasi dalam rangka Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan teknologi semakin canggih dan modern sehingga mempengaruhi dunia pendidikan dan khususnya proses pembelajaran. Teknologi komunikasi dan informasi dapat diakses dan digunakan oleh siapa saja dan dimana saja dengan koneksi internet, semakin banyaknya ujian online yang didukung oleh komputer, laptop, bahkan *smartphone*, teknologi dijadikan sebagai alat penilaian dalam proses pembelajaran.⁷

Pentingnya pembelajaran evaluasi mendalam menyebabkan guru harus siap dan kompeten dalam perencanaan pembelajaran serta pengembangan proses pembelajaran dan penguasaan bahan ajar. Selain itu, seorang guru tidak

⁵ Witriani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).

⁶ Mohammad Syaifulloh, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas VII Di Mts Negeri 7 Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

⁷ Ainun Nuzula Ar-Rahmah, "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif Menggunakan Platform Wordwallnet Pada Siswa Kelas V SDIT-MISHBAH Sumobito Jombang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

dapat mengelola kelas secara efektif tanpa kapasitas untuk melaksanakan evaluasi perencanaan kompetensi siswa yang tinggi, yang ditentukan dalam konteks perencanaan atau perlakuan selanjutnya terhadap siswa.⁸ Oleh karena itu, perlu adanya informasi terkini yang memuat unsur pendukung pembelajaran dan penilaian pembelajaran di lingkungan sekolah. Dalam dunia pendidikan, manfaat perkembangan teknologi semakin terasa di era millenium, sehingga para pendidik perlu semakin inovatif.⁹

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga membawa dampak pada dunia pendidikan. Evolusi tersebut terlihat dengan munculnya berbagai platform dan aplikasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pula guru yang aktif memanfaatkan teknologi informasi untuk mencapai salah satu dari tiga tugas dharma perguruan tinggi, khususnya di bidang pendidikan.¹⁰

Bagi peserta didik, pengembangan ini menawarkan berbagai perbaikan pembelajaran, termasuk kemudahan pencarian sumber belajar. Dengan memperbaiki proses pembelajaran dan menilai mutu pembelajaran, maka pendidikan yang maju dan berkualitas dapat ditingkatkan. Perkembangan

⁸ Poliana da Silva Finamore et al., “No Title”^{امين}, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. February (2021): 2021, <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076><https://doi.org/>

⁹ Wendri Wiratsiwi Saadatin Nazaidah, “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” 7 (2023): 1196–1203.

¹⁰ Silvia Syeptiani, “Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Kimia Terapan,” *Jurnal Pendidikan Mipa* 13, no. 2 (2023): 417–22, <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.981>.

perangkat penilaian pembelajaran yang berkualitas tidak terlepas dari penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan.¹¹

Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh pendidik, diantaranya dengan membuat alat evaluasi yang dapat menarik motivasi belajar siswa. Karena berhasil atau tidaknya pendidikan dalam mencapai tujuannya dapat dilihat setelah dilakukan evaluasi terhadap *out put* atau lulusan yang dihasilkannya. Walaupun dalam tatanan kurikulum evaluasi berada di urutan terakhir, evaluasi berperan penting untuk menentukan sukses atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan selama ini sekaligus mempengaruhi proses pembelajaran selanjutnya.¹²

Adanya alat evaluasi yang inovatif dan menarik maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat terpenuhi dengan baik.¹³ Evaluasi atau Penilaian dapat berbentuk permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan permainan dalam proses penilaian yang dirancang dengan baik dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Menurut Maik Tejasaputro, belajar melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktikkan, dan menguasai berbagai konsep. Mengembangkan permainan edukatif sangatlah menarik.¹⁴

¹¹ Saadatin Nazaidah, "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."(2023)

¹² Barokah, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitig Dan Segiempat Kelas VII Di MTS Negeri 5 Kebumen," 2019.

¹³ Barokah.

¹⁴ Saadatin Nazaidah, "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."(2023)

Permainan edukasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan pendidikan tradisional. Salah satu manfaat utama permainan edukatif adalah memungkinkan anda memvisualisasikan masalah di dunia nyata. Permainan juga hadir dalam bentuk permainan tradisional seperti Gobak Sodor, Ular Tangga, Petak Umpet, serta permainan *android* seperti Gimkit yang dapat diakses dari *smartphone* anda.¹⁵

Pemanfaatan teknologi khususnya *smartphone* seringkali disalahgunakan hanya untuk kepentingan game dan kita lupa meluangkan waktu untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa *smartphone* ternyata dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan pendidikan anak, khususnya yang masih duduk di bangku sekolah dasar. Kekhawatirannya adalah mereka mungkin lebih lambat dalam mencapai tujuan pembelajarannya. *Smartphone* yang memberikan akses mudah dan cepat terhadap segala macam informasi pendidikan sangat dibutuhkan oleh anak sekolah. Namun perkembangan teknologi khususnya alat evaluasi berbasis Android belum dimanfaatkan secara maksimal dalam dunia pendidikan.¹⁶

Peneliti berkesempatan untuk mewawancarai dan mengamati guru kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari. Berdasarkan observasi di lapangan, diperoleh informasi bahwasanya evaluasi pembelajaran di sekolah MI Tarbiyatul Islam Sokosari ini masih menerapkan evaluasi pembelajaran yang bersifat konvensional (kertas), beliau juga berkata bahwasanya hal ini merupakan salah

¹⁵ Saadatin Nazaidah.

¹⁶ Rahmah Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android Pada Konsep Jaringan Tumbuhan," *SKRIPSI Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.*

satu faktor pemicu akan rendahnya motivasi belajar siswa karena dianggap membosankan oleh siswa, sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Bentuk soal penilaian harian guru biasanya berupa materi yang diambil dari buku modul/paket yang digunakan peserta didik. Alat evaluasi pembelajaran yang sedemikian rupa sudah tentu banyak menjadikan rendah semangat belajar siswa, selain itu menjadikan kelas tidak kondusif, membutuhkan waktu yang relatif lama serta dapat memicu kecurangan dalam proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain itu, peserta didik dan guru dapat memakan banyak waktu untuk melihat hasil kinerja siswa.¹⁷ Oleh karena itu banyak siswa yang bosan saat proses evaluasi berlangsung, dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dapat menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi seperti pemanfaatan *android* melalui fitur-fitur pendidikan yang tersedia seperti aplikasi Gimkit.¹⁸

Gimkit merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang memiliki akses untuk membuat dan bermain kuis ini. Permainan edukatif seperti Gimkit membantu menggabungkan keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis. Permainan yang interaktif dan menantang memungkinkan siswa untuk belajar sambil mengembangkan keterampilan ini. Salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah menjaga agar siswa tetap termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan

¹⁷ Muhammad Syaekhu, *Wawancara Guru Mata Pelajaran Ips* (Soko, 2024).

¹⁸ Syaifulloh, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas VII Di Mts Negeri 7 Malang."

edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan dengan reward dan tantangan yang memotivasi siswa. Salah satu permainan edukasi paling populer, Gimkit memberi siswa mekanisme insentif yang kuat seperti skor dan papan peringkat yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.¹⁹

Peneliti dapat memanfaatkan permainan Gimkit untuk menguji pengetahuan siswa, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memperkuat kerjasama tim, dan membangun hubungan sosial. Penggunaan media edukasi Gimkit, pembelajaran berbasis permainan, bertujuan untuk membantu siswa mempelajari keanekaragaman budaya Indonesia. Media berbasis website ini juga menerapkan game edukasi yang menyenangkan dengan berisi kuis Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas beserta penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan setelah digunakannya evaluasi pembelajaran, maka peneliti merasa bahwa perlunya melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Aplikasi Gimkit Pada Mata Pelajaran Ipas Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari”.

¹⁹ Ririn Windawati and Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–38, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dijabarkan, dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi gimkit pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari?
2. Bagaimana hasil pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi gimkit pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi gimkit pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Tarbiyatul Islam Sokosari.
2. Untuk memaparkan hasil pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi gimkit pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MI Tarbiyatul Islam sokosari.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat sebagai berikut:

1. Dari Segi Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meneruskan sumbangsih wawasan terkait kemajuan dalam pemanfaatan maupun pengembangan pembelajaran yang efektif dan menarik dengan alat evaluasi berbasis teknologi berupa alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit.

2. Dari Segi Praktis

- a. Bagi Pendidik

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini bisa digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kinerja guru dengan memberikan inovasi baru dan menyusun alat evaluasi pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Indonesiaku Kaya Budaya.

- b. Bagi Siswa

Alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasiskan aplikasi Gimkit dilengkapi dengan gambar yang menarik didalam soal. Gambar dari bentuk keragaman. Sehingga diharapkan dapat mengembangkan daya ingat maupun minat belajar siswa dalam menjawab soal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya terhadap Kekayaan Budaya Indonesia.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dan pengembang alat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Gimkit yang dikembangkan pada aplikasi Gimkit ini dapat memperkaya pengetahuan peneliti dalam hal penelitian. Sehingga dalam penelitian ini secara tidak langsung adalah menambah pengalaman belajar yang dapat mengembangkan keterampilan peneliti selama proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang berbasis teknologi.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

1. Komponen dan spesifikasi produk yang dihasilkan pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit ini diantaranya adalah sebagai berikut :
 - a. Aplikasi web gimkit
 - b. Gambar
 - c. Soal
 - d. Materi
2. Spesifikasi Produk
 - a. Pengembangan yang dihasilkan berupa media pendidikan yang dapat digunakan menjadi alat evaluasi pembelajaran berupa game edukasi.
 - b. Pengembangan alat evaluasi dengan game edukasi menggunakan aplikasi gimkit yang dapat diakses menggunakan laptop dan hp.

- c. Alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit yang didalamnya menampilkan sebuah permainan berupa kuis dimana siswa diminta menjawab soal dengan benar.
- d. Kuis yang ada di aplikasi Gimkit diberi beberapa gambar yang menarik sehingga terlihat menarik dan tidak membosankan.
- e. Saat menjawab kuis di Aplikasi Gimkit terdapat game.
- f. Pengembangan alat evaluasi dengan aplikasi Gimkit berisikan 20 soal pilihan ganda yang berhubungan dengan mata pelajaran IPAS dikelas IV.
- g. Pengembangan alat evaluasi dengan aplikasi Gimkit dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kurikulum yang digunakan sebagai acuan yaitu Kurikulum Merdeka.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Produk yang akan dikembangkan

Ruang lingkup pada penelitian ini berfokus pada pada mata pelajaran IPAS di kelas IV dengan menggunakan pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi gimkit pada mata pelajaran IPAS siswa kelas IV. Dalam penelitian pengembangan alat evaluasi ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

1. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran pada penelitian ini adalah berupa game edukasi yang berisikan permainan edukatif dan terdapat beberapa kuis untuk memudahkan anak belajar memahami materi mata pelajaran IPAS dengan belajar dan bermain.

2. Materi yang difokuskan yaitu materi Indonesiaku Kaya Budaya yang terdapat di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah.
3. Subjek penelitian siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyatul Islam Sokosari.
4. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran dengan aplikasi Gimkit fokus pada mapel IPAS dikelas IV.

Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase B

Pada Fase B

Peserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukannya.

Elemen	Fase B
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Mendeskrripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya. Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun

	perioodesasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
--	---

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses desain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam menetapkan suatu hal yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melihat posisi secara kompetensi siswa.
2. Alat Evaluasi Pembelajaran adalah alat ukur yang digunakan untuk memberikan penilaian terhadap ketuntasan atau pencapaian tujuan pembelajaran.
3. Gimkit adalah alat pembelajaran berbasis kuis yang mengatur cara kerja pembelajaran untuk membuat pengajaran lebih menarik.
4. Mata pelajaran IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

H. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang membedakan dan akan diketahui pula letak persamaan antara peneliti-peneliti

dengan penelitian-penelitian terdahulu. Dalam hal ini akan mudah dipahami jika peneliti menyajikannya dengan bentuk tabel dibandingkan dengan menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat Uraian. Oleh karena itu, peneliti memaparkannya dalam bentuk tabel seperti dibawah ini :

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian	Hasil Penelitian Terdahulu
1.	Nur Latifah Salama dengan judul Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Konsep Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Quizizz. ²⁰	Mengembangkan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi. Model pengembangan 4D.	Materi Konsep Sistem Pencernaan Aplikasi Quizizz	Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Konsep Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Quizizz.	Hasil pengembangan Alat Evaluasi memperoleh hasil validasi oleh ahli materi dengan rata-rata 83 dengan kriteria sangat layak. Begitupun pada penilaian ahli media dengan persentase 78 dengan kriteria layak.
2.	Witriani dengan judul Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 PALOPO Tahun Pelajaran 2023, Skripsi	Mengembangkan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi. Model yang digunakan adalah 4D.	Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 PALOPO.	Hasil pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran memperoleh hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan rata-rata presentase sebesar 98,1% dengan kriteria sangat layak. Pada penilaian ahli media memperoleh rata-rata presentase 85% dengan kriteria layak. Selain itu, penilaian respon dari guru mata pelajaran

²⁰ Nur Latifah Salama, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Konsep Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Quizizz" (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2022).

	Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Palopo. ²¹				menunjukkan rata-rata presentase 97,5 % dengan kriteria sangat layak.
3.	Umi Latifah (2022) Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwallnet Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. ²²	Mengembangkan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi.	Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwallnet Untuk Siswa Kelas II Dasar.	Hasil angket guru dan siswa yang telah didapat menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan platform wordwall.net sangat praktis digunakan berdasarkan perhitungan menggunakan skala Guttman.
4.	Winda Al Muzaimah (2022) Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SDN BOTO KECAMATAN SEMANDING KABUPATEN TUBAN. ²³	Mengembangkan Alat Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi.	Mata Pelajaran Matematika Menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SDN BOTO KECAMATAN SEMANDING KABUPATEN TUBAN.	Hasil penelitian dan pengembangan yang sudah divalidasi dan direvisi menghasilkan alat evaluasi berbasis aplikasi quizizz pembelajaran matematika kelas VI materi lingkaran dalam kehidupan sehari-hari.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan hasil dari penelitian dan pembahasan. Pada penelitian ini terdapat

²¹ Witriani, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Palopo."

²² Umi Latifah, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwallnet Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar," 2022.

²³ Winda Al Muzaimah, "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Matematika Kelas VI SDN BOTO Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban," n.d.

sistematika tentang pengembangan media game edukasi dengan aplikasi gimkit untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS yang nantinya akan membantu dan memudahkan peserta didik untuk memahami mata pelajaran IPAS. Adapun hasil penelitian mencakup :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan, Ruang Lingkup Pengembangan, Definisi Operasional, Orisinalitas Penelitian, dan Sistematika Pengembangan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memaparkan pengertian pengembangan, evaluasi pembelajaran, alat evaluasi, aplikasi web Gimkit, jenis-jenis media pembelajaran, digital video dan animasi, game edukasi, aplikasi web Gimkit, penggunaan atau pengoperasian aplikasi web Gimkit, pembelajaran IPAS di mi, materi Indonesiaku Kaya Budaya, capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini memaparkan desain penelitian dan pengembangan, model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian pengembangan, Teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISA PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pengembangan media game edukasi dengan aplikasi Gimkit pada mata pelajaran IPAS, yang sudah dilengkapi dengan validasi tampilan, validasi soal, observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian.

