

IMPLEMENTASI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GIMKIT PADA ELEMEN PROSES BISNIS MENYELURUH BIDANG DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN KELAS X DPIB DI SMK NEGERI 4 PARIAMAN

Zainul Amri¹, Yaumal Arbi²

^{1,2} Departemen Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Email: zainulamri26@gmail.com

Abstrak: Zainul Amri, 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit terhadap hasil belajar siswa dan persepsi siswa kelas X DPIB SMK Negeri 4 Pariaman, serta pratikalitas media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada pelajaran K3LH. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Pada penelitian ini desain yang digunakan *pre eksperimental design* dengan jenis desain *one group pretest posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada hasil belajar dari perhitungan uji *Mann Whitney U-Test* dan *Paired Sample T Test* diperoleh nilai $Asymp.Sig < 0.05$ atau $0.000 < 0.05$ maka terdapat pengaruh sesudah diberikan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit perlakuan yaitu Nilai rata rata siswa yang diperoleh pada tes awal *pre test* yaitu sebesar 61.15 dan tes akhir *post test* yaitu nilai rata rata 83.41. Pengaruh nilai persepsi didapatkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran dengan mode konvensional didapatkan 63,95 kategori baik yang berarti persepsi siswa dengan kategori baik sementara penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit 84,50 ketegori sangat baik. Sedangkan pada uji pratikalitas siswa didapatkan data hasil rata-rata 86,91% dan guru sebesar 95,33%. sedangkan untuk pratikalitas didapatkan data hasil rata-rata 86,91 kategori sangat praktis.

Kata Kunci : Media evaluasi pembelajaran, hasil belajar, hasil persepsi, K3LH, pratikalitas.

Abstract : Zainul Amri, 2024. *This study aims to determine the influence of the implementation of gimkit-based learning evaluation media on student learning outcomes and the perception of students in class X DPIB SMK Negeri 4 Pariaman, as well as the practicality of gimkit-based learning evaluation media in K3LH lessons. The research method used is the experimental method. In this study, the design used was a pre-experimental design with a type of one group pretest posttest design. The results of the study showed that in the learning results from the calculation of the Mann Whitney U-Test and Paired Sample T Test, the Asymp.Sig value < 0.05 or $0.000 < 0.05$ was obtained, then there was an effect after being given the treatment gimkit-based learning evaluation media, namely the average score of students obtained in the initial test of the pre-test was 61.15 and the final test of the post test was the average score of 83.41. The influence of the perception value was found that the use of learning evaluation media with conventional mode was obtained 63.95 good categories which means that the perception of students was in the good category while the use of gimkit learning evaluation media based on 84.50 categories was very good. Meanwhile, in the practicality test, students obtained data with an average result of 86.91% and teachers of 95.33%. , while for practicality, the average result data of 86.91 categories was very practical.*

Keyword : Learning evaluation media, learning outcomes, perception results, k3lh, practicality.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam Pembangunan Masyarakat dan negara. Pendidikan merupakan upaya terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran sebab siswa secara aktif berpartisipasi dalam mengembangkan kapasitasnya untuk menjadi kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan kemampuan yang dibutuhkan, Masyarakat negara. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberlangsungan pendidikan, sebagai akibatnya guru juga disebut agen pembelajaran. Guru sebagai agen pembelajaran memiliki tugas penting yaitu fasilitator, motivator, pemacu, perekayasa pembelajaran, dan pemberi inspirasi belajar kepada peserta didik.

Salah satu upaya pemerintah dengan meningkatkan mutu pendidikan nasional yaitu dengan terus melakukan pengembangan pada kurikulum. Kurikulum merdeka saat ini telah diterapkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Sumatra Barat yaitu SMK Negeri 4 Pariaman. Salah satu program keahliannya yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Di antara mata pelajaran di jurusan ini salah satunya yaitu Dasar-Dasar DPIB. Mata pelajaran ini memiliki 8 elemen yang mempelajari tentang pengetahuan dasar-dasar DPIB salah satunya yaitu elemen pembelajaran Proses Bisnis Menyeluruh Bidang Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) Ke-2 yaitu memahami budaya mutu dan keselamatan dan kesehatan kerja serta lingkungan hidup (K3LH). Berdasarkan karakteristik kurikulum merdeka dibutuhkan inovasi dan strategi dalam mengevaluasi pembelajaran, sebab tercapai tidaknya suatu proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran. Pada penilaian evaluasi dapat berupa observasi sikap, ulangan harian, tugas, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester. Diharapkan pendidik dapat menciptakan inovasi baru dalam pembelajaran siswa untuk seluruh mata pelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi siswa (Syafuri, 2022).

Maka dari itu diperlukan media evaluasi pada akhir proses pembelajaran yang berkualitas sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat ini. Dalam mengikuti perkembangan IPTEK guru dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi yang ada seperti

penggunaan media evaluasi dalam mengevaluasi pembelajaran. Media evaluasi berupa *platform*, aplikasi, dan *website*. Media tersebut seperti *Google Form*, *Kahoot*, *Edmodo*, *Mentimeter*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Gimkit*. Media tersebut dapat digunakan dalam mengevaluasi pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan salah satunya SMK.

Tabel 1. Data Persentase Hasil penilaian *asesmen* Kelas X DPIB pada KKTP K3LH

Tahun ajaran	Kelas	siswa	Nilai			
			(>75 %) Tidak tuntas	%	(<75 %) Tuntas	%
2022/2023	X DPIB	4 orang	2	50 %	2	50 %
2023/2024	X DPIB	10 orang	4	40 %	6	60 %

(Sumber: Guru Elemen proses bisnis menyeluruh pada bidang Elemen Proses Bisnis Menyeluruh KKTP Ke-2 Pada Bidang DPIB, 2023)

Berdasarkan observasi dan pengamatan peneliti pada saat melaksanakan Pratek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK Negeri 4 Pariaman. Ditemukan bahwa pada akhir proses pembelajaran di kelas, media evaluasi yang sering digunakan sebagai asesmen masih konvensional dengan menggunakan kertas. Pengerjaan soal dengan lembaran tes membuat siswa merasa jenuh serta kurang menarik perhatian siswa dalam mengerjakan soal saat melakukan penilaian asesmen pada akhir kegiatan pembelajaran di kelas. Guru juga mengungkapkan kendala yang dialami yaitu lamanya waktu pengoreksian. Berdasarkan Hasil asesmen siswa kelas X DPIB pada KKTP Kesehatan dan Keselamatan kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) juga masih kurang maksimal. Oleh sebab itu dibutuhkan media evaluasi yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam asesmen pada akhir proses pembelajaran.

Kegiatan evaluasi dapat melihat kemampuan siswa, mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan (Narasati et al., 2021). Media alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah melakukan evaluasi pembelajaran secara *online* yaitu dengan memanfaatkan teknologi digital. Adapun salah satu media yang dapat membantu guru dalam melakukan penilaian asesmen yaitu *website* Gimkit. Gimkit merupakan permainan kuis digital yang menggunakan tanya jawab untuk meningkatkan proses belajar mengajar (Edward.S,

2021). Oleh karena itu media Gimkit ini cocok untuk usia 12 tahun ke atas dan generasi digital *native* saat ini serta siswa SMK, Media ini juga memiliki sistem yang sangat sederhana dan mudah yang dirancang dan dipelihara oleh para pendidik serta dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan laptop yang dapat dioperasikan oleh berbagai kalangan.

Maka dari itu menggunakan *website* Gimkit menjadi salah satu media alternatif untuk guru dan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka pada materi dan dapat menarik perhatian mereka dalam menjawab pertanyaan dikarenakan ada fitur game di dalam pelaksanaan tersebut. Berdasarkan uraian di atas peneliti merumuskan judul “Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gimkit terhadap hasil belajar siswa pada Elemen Proses Bisnis Menyeluruh Bidang Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB DI SMK Negeri 4 Pariaman.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit terhadap hasil belajar siswa dan persepsi siswa kelas X DPIB SMK Negeri 4 Pariaman, serta pratikalitas media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada pelajaran K3LH.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan jenis desain *one group pretest- posttest*. Desain penelitian *pre experimental design* terdapat tiga tahap untuk meneliti yaitu *pretest* dilakukan awal sebelum melakukan perlakuan. Tahap kedua, *pretest* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa, kemudian setelah hasil *pretest*, hal selanjutnya yaitu memberikan perlakuan yang diberikan untuk melihat hasil belajar selanjutnya. Tahap yang terakhir yaitu *posttest*, tahap ini bertujuan untuk menguji siswa setelah diberikan perlakuan, sehingga pengaruh perlakuan dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dengan *pretest* (Br Tarigan et al., 2023).

Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran sistematis dan akurat tentang objek penelitian dan hasil penelitian. Penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan validasi fenomena yang diteliti dan memberikan gambaran atau deskripsi secara sistematis dan

akurat berdasarkan fakta tentang karakteristik dan hubungan antara permasalahan yang diteliti (Ekayanti & Syafdaningsih, 2023).

Penelitian ini akan dilakukan pada kelas X DPIB di SMK Negeri 4 Pariaman dengan beralamat Jalan Tuanku Naali, Desa Karan Aur, Kecamatan Pariaman Tengah, Kabupaten Kota Pariaman, Provinsi Sumatera barat.

Populasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang berupa objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk diamati dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2016:80). Dalam penelitian ini populasi yang dimaksud yaitu semua siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 4 Pariaman tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 20 orang. Semua populasi dalam penelitian ini diambil dengan teknik sampel jenuh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang tepat yaitu:

1. Wawancara
2. Lembar Validasi Ahli
3. Angket
4. Instrumen soal Tes
5. Dokumentasi

Uji coba instrumen yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji Validitas

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui expert judgement (penilaian ahli). Validitas isi menunjukkan isi mencerminkan rangkaian lengkap atribut yang diteliti dan biasanya dilakukan oleh tujuh atau lebih ahli (Devont et al., 2007).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi perbedaan antara pertanyaan tes yang diberikan pada objek yang sama berulang kali. Tes dianggap reliabel bila ujian dilakukan berulang kali memberikan hasil yang sebanding.

c. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara siswa yang telah menguasai materi dan siswa yang belum menguasai materi yang ditanyakan.

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui sejauh mana sebuah soal dikategorikan sebagai soal mudah, sedang ataupun sulit. Soal yang baik adalah soal yang sedang, tidak terlalu mudah dan

tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (difficulty indexes). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,00.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Analisis Deskriptif data

Analisis deskriptif adalah metode analisis yang digunakan untuk menilai karakteristik suatu data. Data yang telah dikumpulkan diolah menggunakan teknik statistik deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, nilai median, mean, modus, standar deviasi, histogram, dan polygon (Nurdin & Djuhartono, 2021).

2. Analisis data belajar siswa

a. Uji normalitas

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal untuk uji normalitas menggunakan SPSS 26 untuk memeriksa nilai dari bukti Kolmogorov Smirnov, analisis Keputusan uji normalitas adalah sebagai berikut: berikut ini:

- 1.) Data berdistribusi jika nilai Sig lebih dari 0,05. Biasa
- 2.) Data tidak valid jika nilai Sig kurang dari 0,05. distribusi yang normal

b. Uji beda

Uji Beda dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan terhadap hasil belajar dan hasil presepsi siswa. Uji beda dilakukan menggunakan SPSS 26.

1) Uji Man Whitney U-Test

Jika data berdistribusi normal dapat menggunakan uji Mann Whitney U-Test yang merupakan uji non parametris yang digunakan dalam menentukan perbedaan median pada dua tes.

2) Paired Samples T test

Jika data tidak berdistribusi normal uji Paired Samples T Test merupakan uji parametris yang digunakan dalam menentukan perbedaan median pada dua tes.

c. Analisis data Uji Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas adalah pengolahan data yang didapat dari angket Angket praktikalitas sehingga bertujuan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan aplikasi yang telah dirancang. Hasil data uji pratikalitas yaitu dari hasil tabulasi angket oleh guru dan siswa yang kemudian dicari persentasenya dengan rumus:

$$Persentase = \frac{\sum skor\ per\ item}{skor\ maksimum} \times 100\ %$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan pada Kelas X program keahlian DPIB SMK Negeri 4 Pariaman, yang berlangsung pada Semester Juli-Desember tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini terdiri dari 3 variabel yaitu variabel bebas (X) Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis Gimkit serta variabel terikat (Y1) hasil belajar siswa pada pembelajaran K3LH (Y2) hasil presepsi siswa (Y3) hasil Praktikalitas media evaluasi pembelajaran berbasis Gimkit. Sebelum melakukan peneliti melakukan uji validasi media, angket dan soal.

1. Data hasil belajar dan presepsi

Nilai hasil belajar siswa penelitian ini yaitu soal pretest dan postest sedangkan hasil presepsi yaitu angket presepsi terhadap penggunaan media konvensional pada pre test dan media gimkit pada postest. Angket presepsi disebarakan setelah mengerjakan soal tes. Berdasarkan data hasil belajar dan presepsi yang didapatkan pada siswa kelas X DPIB SMKN 4 pariaman menggunakan perangkat lunak SPSS 26 dapat dilihat pada Tabel 2. berikut.

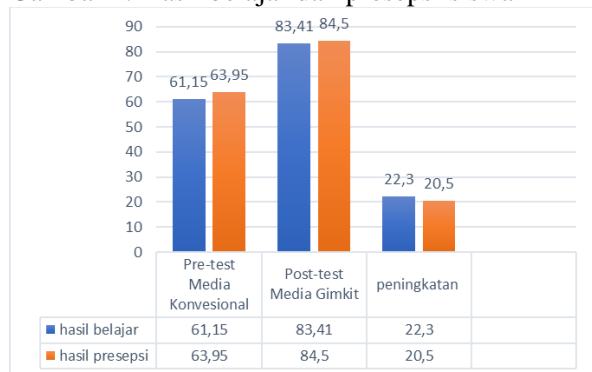
Tabel 2. Data hasil belajar dan presepsi

No	Statistik	Nilai hasil belajar siswa Kelas X DPIB		Hasil Presepsi siswa Kelas X DPIB	
		Pre-test (Tes konvensional)	Post-test (Tes berbasis gimkit)	Presepsi pretest	Presepsi postest
1	Rata Rata	61,15	83,41	63,95	84,5
2	Skor Terendah	46	63	49	73
3	Skor Tertinggi	77	94	80	94

Hasil Data penelitian berdasarkan Tabel 19 Penelitian Implementasi media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada elemen proses bisnis Menyeluruh DPIB pelajaran K3LH kelas X DPIB SMKN 4 Pariaman. Didapatkan bahwa hasil belajar pretest kelas X DPIB yang berjumlah 22 orang nilai rata-ratanya adalah 61,15 dengan skor tertinggi 77 dan skor terendah 46. Sedangkan presepsi siswa terhadap penggunaan media pre-test dengan menggunakan mode konvensional (lemabarn soal tes) didapatkan nilai rata-rata presepsi adalah

63,95 dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 49. Dari data tersebut didapatkan bahwa kedua hasil belajar dan persepsi peserta didik memiliki nilai awal yang berbeda. Setelah dilakukannya implementasi media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada pelajaran K3LH elemen proses bisnis Menyeluruh DPIB kelas X DPIB SMK Negeri 4 Pariaman, terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar dan persepsi peserta didik di kelas tersebut. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Hasil belajar dan persepsi siswa



Berdasarkan Gambar 1 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan rata-rata kedua nilai hasil belajar masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, namun setelah diberikan perlakuan adanya peningkatan dari 61,15 menjadi 83,41. Sedangkan hasil persepsi siswa terhadap media yang digunakan dalam tes memiliki perbedaan yaitu setelah diberikan perlakuan adanya peningkatan dari 63,95 (baik) menjadi 83,5 (sangat baik).

2. Data hasil pratikalitas

a. Guru

Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada pelajaran K3LH yang digunakan. Data praktikalitas diperoleh melalui angket yang diisi oleh 4 orang guru yaitu dari isian angket dapat dilihat kepraktisan penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada Pelajaran K3LH. Hasil praktikalitas guru melalui angket yang didapatkan yaitu sebesar rata-rata pratikalitas sebesar 95,33 %.

b. Siswa

Data ini didapatkan melalui angket yang diberikan kepada siswa setelah dilakukan pembelajaran, menggunakan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit pada mata pelajaran K3LH. Hasil praktikalitas siswa melalui angket yang didapatkan yaitu sebesar rata-rata pratikalitas sebesar 86,96 %.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji beda, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Pengecekan data dari subjek penelitian apakah berdistribusi normal, maka dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorof-Smirnov. Dengan taraf signifikansi 0,05. Data dikatakan normal apabila $sig > 0,05$. Rangkuman data pengujian normalitas dapat

Hasil	Jenis tes	Jumlah peserta didik	Alpha (α)	Signifikansi	Distribusi
Nilai belajar Siswa	<i>pre test</i>	22	0,05	0,010	Tidak Normal
	<i>post test</i>	22	0,05	0,014	Tidak Normal
Nilai persepsi Siswa	Konvensional	22	0,05	0,461	Normal
	Gimkit	22	0,05	0,108	Normal

dilihat pada Tabel 3.

Table 3. Hasil uji normalitas

Dari Tabel 2. disimpulkan bahwa data nilai belajar siswa tidak terdistribusi normal dikarenakan nilai $sig < 0,05$, sedangkan data nilai persepsi siswa terdistribusi normal dikarenakan nilai nilai $sig > 0,05$.

2. Uji Beda

a. Uji Mann Whitney U-Test

Dari uji Mann Whitney U-Test didapatkan hasil perhitungan nilai *Asymp.Sig* $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan ada perbedaan yaitu terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit kelas X DPIB pada pelajaran K3LH elemen Proses Bisnis Menyeluruh Bidang DPIB di SMK Negeri 4 Pariaman. Seperti pada Table 3. berikut

Tabel 4. Uji beda hasil belajar siswa

Nilai test	<i>Asymp.sig</i>
Nilai pre-test	0,000
Nilai post-test	
Kesimpulan	Ada perbedaan secara signifikan

pretest dan posttest (hal. 78-85). Medan, Indonesia: Penerbit Ilmu Edukasi.

b. Paired Samples T Test

Pada paired sample t test didapat hasil presepsi Dari hasil perhitungan nilai Asymp.Sig < 0.05 atau $0.000 < 0.05$ maka disimpulkan Ada perbedaan terhadap hasil presepsi peserta didik pada penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis gimkit kelas X DPIB pada pelajaran K3LH elemen

Nilai test	Asymp.sig
Presepsi pre-test konvensional	0,000
Presepsi post-test Gimkit	
Kesimpulan	Ada perbedaan secara signifikan

Proses Bisnis Menyeluruh Bidang DPIB di SMK Negeri 4 Pariaman. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil presepsi siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat penelitian, Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Elemen Proses Bisnis Menyeluruh Bidang DPIB pelajaran K3LH Kelas X DPIB DI SMK Negeri 4 Pariaman pada hasil belajar dan presepsi diperoleh nilai Asymp.Sig < 0.05 atau $0.000 < 0.05$ maka terdapat pengaruh sesudah diberikan perlakuan yaitu Nilai rata rata siswa yang diperoleh pada tes awal *pre test* yaitu sebesar 61.15 dan tes akhir *post test* yaitu nilai rata rata 83.41. Pengaruh nilai presepsi didapatkan bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran dengan mode konvensional didapatkan 63,95 kategori baik yang berarti presepsi siswa dengan kategori baik sementara penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis 84,50 ketegori sangat baik. Sedangkan pada uji pratikalitas siswa didapatkan data hasil rata-rata 86,91% dan guru sebesar 95,33%. Berdasarkan data yang diperoleh saat penelitian, Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gimkit Pada Elemen Proses Bisnis Menyeluruh Bidang DPIB pelajaran K3LH Kelas X DPIB DI SMK Negeri 4 Pariaman dikategorikan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Br Tarigan, R., & Siregar, T. (2023). Pengukuran pengaruh perlakuan dalam pendidikan melalui

Devont, M., Harper, J., & Collins, R. (2007). Validitas isi dalam penelitian: Pendekatan dan implementasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 102-115.

Edward, S. (2021). Gimkit sebagai alat pembelajaran interaktif untuk meningkatkan proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 45-52.

Ekayanti, A., & Syafdaningsih, R. (2023). Deskripsi dan validasi fenomena dalam penelitian pendidikan (hal. 112-120). Bandung, Indonesia: Pustaka Akademika.

Febiyani, S. (2023). Pengaruh media evaluasi berbasis Gimkit terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn: Studi kuasi terhadap siswa kelas 8 di SMP Kartika VIII-2 Bandung. *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 1-15.

Kowsalya, M., & dkk. (2012). Validitas isi tes: Pendekatan sistematis dalam memeriksa item tes. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(3), 695-705.

Narasati, A., & Reksa, B. (2021). Evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (hal. 123-130). Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Cendekia.

Nurdin, M., & Djuhartono, S. (2021). Pengolahan data menggunakan statistik deskriptif dalam penelitian. *Jurnal Statistika dan Pendidikan*, 18(1), 25-34.

Robiah. (2019). *Praktikalitas instrumen media pembelajaran: Evaluasi dan implementasi* (hal. 45-50). Jakarta, Indonesia: Penerbit Pendidikan.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (edisi revisi, hal. 80). Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Syafuri, A. (2022). Inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(2), 45-58.

