



Pengembangan E-Evaluation Tematik Berbasis Gamification Learning Untuk Peningkatan Literasi Teknologi di Sekolah Dasar
Development of Gamification Learning-Based Thematic E-evaluation for Improving Technological Literacy in Elementary Schools
¹Nurmansyah, ^{2*}Ita Fitriati, ³Ramdani Purnamasari, ⁴Fitri Marwahdiyanti & ⁵Muhammad Nasihah

^{1,2,3,4} STIKIP Taman Siswa Bima, NTB, Indonesia.

⁵SMAN 3 Bolo, NTB, Indonesia

ARTIKEL INFO

Diterima
Agustus 2022

Dipublikasi
September 2022

*e-mail :
itafitriati88@gmail.com

ABSTRAK

Literasi teknologi yang cocok diterapkan di sekolah dasar adalah dengan berbasis gamification learning atau pembelajaran yang mengadopsi karakteristik game (permainan), dimana siswa bisa belajar sambil bermain. Salah satu Literasi Teknologi yang diterapkan yaitu dengan membuat e-evaluation tematik, evaluasi elektronik yang muatannya adalah materi tematik. Pembelajaran tematik yang merupakan pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga terjadi intergrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep seperti prinsip keilmuan secara menyeluruh, aktif, bermakna dan otentik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-evaluation tematik berbasis gamification learning yang efektif, layak, praktis dan efisien untuk diimplementasikan pada sekolah dasar sekaligus mengukur ketercapaian peningkatan literasi teknologi dari hasil implementasi produk tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan sebuah produk e-evaluation tematik berbasis gamification learning untuk meningkatkan literasi teknologi pada salah satu sekolah dasar di kabupaten Bima.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode Pengembangan dengan mengambil model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (Evaluasi). Hasil validasi materi oleh ahli yaitu guru mapelajaran tematik pada kelas V terhadap ketiga produk e-evaluation tematik berbasis gamification learning dengan nilai rerata 96,4 % dengan kategori sangat layak. Setelah diimplementasikan di Sekolah Dasar Wihdatul Ummah terhadap 26 siswa dengan nilai 70,51% nilai ketuntasan. Sedangkan peningkatan literasi teknologi yang diukur dari 5 indikator 81,4 % pada kategori Tinggi.

Kata kunci: E-Evaluation, Gamification Learning, Literasi teknologi.

ABSTRACT

Technological literacy that is suitable to be applied in elementary schools is based on gamification learning or learning that adopts game characteristics (games), where students can learn while playing. One of the Technology Literacy that is applied is by making thematic e-evaluations, electronic evaluations whose content is thematic material. Thematic learning which is an integrated learning uses themes to link several subjects, so that there is an integration between knowledge, skills and values that allows students to actively discover concepts such as scientific principles as a whole, active, meaningful and authentic. The purpose of this study is to develop a thematic e-evaluation based on gamification learning that is effective, feasible, practical and efficient to be implemented in elementary schools as well as measuring the achievement of increasing technological literacy from the results of the implementation of these products. The purpose of this research is to develop a thematic e-evaluation product based on gamification learning to improve technological literacy in one of the elementary schools in Bima district.

The research method used is the Development method by taking the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of material validation by experts, namely teachers of thematic subjects in class V on the three thematic e-evaluation products based on gamification learning with an average value of 96,4% with a very feasible category. After being implemented in Wihdatul Ummah Elementary School for 26 students with a score of 70,51% completeness value. While the increase in technological literacy as measured by 5 indicators is 81,4% in the High category.

Keywords: E-Evaluation, Gamification Learning, Technology Literacy

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

PENDAHULUAN

Dunia saat ini sedang gencar membuat inovasi khususnya di dunia pendidikan. Tantangan dan peluang era 4.0 harus digunakan oleh satuan pendidikan untuk mulai menyesuaikan dengan berbagai perubahan, agar siap melayani para peserta didik yang berasal dari generasi milenial dari sisi pedagogi, digital skills, literasi dasar, literasi teknologi, literasi manusia, penguatan pendidikan karakter dan kecakapan hidup (Astini, 2019).

Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) pernah menjelaskan, berdasarkan evaluasi awal tentang kesiapan negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0 Indonesia diperkirakan sebagai negara dengan potensi tinggi (Ristekdikti, 2018). Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang (Hamdan, 2018). Guru harus memfasilitasi dan mulai mengembangkan kemampuan tersebut pada proses pembelajaran. Guru profesional termasuk guru di Sekolah Dasar adalah ujung tombak pelaksanaan pembelajaran di kelas yang kini dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menunjang proses pembelajarannya. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa, diantaranya dengan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi Teknologi dalam proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar, salah satunya Literasi Teknologi

Setelah dilakukan observasi dengan mewawancarai pihak sekolah di SD Islam Terpadu Wihdatul Ummah di Kabupaten Bima Nusa Tenggara Barat, literasi teknologi khususnya di sekolah tersebut belum banyak diaplikasikan, baik oleh guru maupun siswa. Pada saat Asesmen Berbasis Komputer (ANBK) tahun 2021 siswa kelas VI diharuskan

menggunakan komputer karena tuntutan aturan, dalam hal ini kesiapan sekolah belum memadai karena sekolah baru memiliki 6 unit Komputer, selama ini strategi yang dilakukan oleh pihak sekolah yaitu dengan melakukan pengaturan pada penjadwalan yang dibagi persepsi. Kelas VI sebelum menjalani UNBK belum banyak waktu yang dilakukan untuk memberikan pembekalan kepada siswa. Maka dari itu, dalam rangka menyebarkan Literasi Teknologi di sekoah tersebut, peneliti mencoba membawa inovasi baru agar siswa mengenal Literasi Teknologi sejak dini.

E-Evaluation berbasis gamification learning memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan siswa, dan perkembangan kecerdasan siswa. Oleh karena itu E-Evaluation berbasis Gamification Learning penting untuk diteliti dan dikembangkan.

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak terhadap aktivitas belajar dan program pembelajaran sehingga dapat melahirkan berbagai bentuk pembelajaran seperti o-learning, e-learning, m-learning, blended learning, distance learning. Teknologi termasuk salah satu aspek penting dalam memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan saat ini. Dan guru harus dapat berinovasi menyiapkan lulusannya yang mampu memiliki keterampilan literasi teknologi. Keterampilan tersebut telah menggeser metode evaluasi yang semula dilakukan secara konvensional menjadi metode evaluasi berbasis komputer. Tes berbantuan komputer saat ini diimplementasikan dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan adanya alat evaluasi berbantuan komputer, website dan multimedia (Sadikin & Hakim, 2019).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata

pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Majid, 2014). Kurikulum 2013 SD/ MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema menjadi alat untuk mengenalkan berbagai konsep kepada siswa secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu guru perlu mengemas dan merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan unsur konseptual menjadi pembelajaran yang efektif.

Evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian kualitas pendidikan yang diharapkan. Pada evaluasi pembelajaran, guru sering menggunakan evaluasi secara konvensional yang biasa disebut PBT (*Paper Based Test*). Guru memberikan soal evaluasi menggunakan lembar dan menilainya secara manual. Setelah dilakukan evaluasi, guru tidak langsung memberikan hasil belajar kepada siswa sedangkan siswa ingin mengetahui hasil belajarnya. Salah satu komponen pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran yang menguntungkan guru dan siswa yaitu evaluasi yang menggunakan teknologi dalam mengakses informasi sesuai keperluan siswa, baik dari

guru dan teman sebaya maupun aplikasi perangkat (Sugiana et al., 2017).

E-Evaluation (*Electronic Evaluation*) merupakan evaluasi yang dikemas menggunakan teknologi yang terintegrasi dengan aplikasi, dan secara otomatis dapat mengolah dan menghitung skor hasil belajar siswa. Metode *gamification* pada manajemen edukasi merupakan sebuah metode pembelajaran baru dengan mengadaptasi dari elemen-elemen karakteristik dalam sebuah game (*Permainan*), karakteristik tersebut diantaranya: *Goal* (*Tujuan atau Sasaran*), *Learning* (*Belajar*), *Skill* (*Kecakapan*), *Achievment* (*Prestasi*), *Challenge* (*Tantangan*), *Reward* (*Hadiah*), *Comptetiton* (*Pertandingan atau Persaingan*), *User Engagement* (*Keterlibatan Pengguna*) (Recard, 2021). Konsep ini dapat memberikan motivasi siswa dalam proses pembelajarannya, (Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, 2020), sehingga siswa yang merasa jenuh dengan metode pelajaran konvensional kini dapat meningkat semangat belajarnya dengan fitur-fitur game yang diterapkan dalam metode pembelajaran gamifikasi, seperti adanya target sasaran belajar, adanya tantangan, adanya persaingan, serta pemberian hadiah bagi siswa yang menjadi pemenang dalam kompetisi tersebut (Fitriati et al., 2021). Ini tentunya akan menambah partisipasi dan semangat siswa dalam meningkatkan eksplorasi pada proses pembelajaran nantinya sehingga akan meningkatkan produktivitas siswa tentunya.

Gamification Learning umumnya menggunakan perangkat komputer sebagai alat untuk menjalankan pembelajaran, selain komputer namun bisa juga menggunakan mobile/smartphone. Tentunya didukung oleh internet. Konsep pembelajarannya sendiri mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki media lain yaitu mudah di akses setiap saat dan lebih menarik untuk dipelajari pada umumnya. *Mobile learning* ialah penggunaan perangkat genggam baik itu ponsel,

smartphone, maupun tablet yang saat ini menjadi tren perkembangan komunikasi dan informasi di dunia. Penggunaan perangkat genggam tersebut dimanfaatkan sebagai suatu strategi dalam belajar dalam arti bahwa pembelajar harus mampu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi ruang. Mobile learning atau biasa disebut m-learning merupakan pengalaman dan kesempatan yang diberikan oleh evolusi teknologi pendidikan (Rahmat et al., 2019). Ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja pembelajaran dilakukan dengan instan, akses belajar dikendalikan secara pribadi. Hal ini berarti pemahaman dan pengetahuan bagaimana memanfaatkan keseharian dunia nyata sebagai ruang belajar. Belajar tidak hanya di ruang kelas, tetapi dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar lain yang tersedia.

Dalam Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) tahun 2002 di kota Berlin menghasilkan Buku Putih yang menyebutkan bahwa literasi abad ke 21 yang lebih dari sekedar literasi tradisional yang berbasis membaca, menulis, matematika dan ilmu pengetahuan. Konsep baru literasi antara lain adalah literasi teknologi atau kemampuan untuk memanfaatkan media baru seperti komputer dan internet untuk mengakses dan mengkomunikasikan informasi secara efektif (Helaludin, 2019). Literasi teknologi merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi untuk menemukan, menilai, menggunakan, membuat dan mengkomunikasikan ilmu pengetahuan, dalam pelaksanaannya kemampuan-kemampuan tersebut membutuhkan kognitif dan keterampilan Teknik.

Literasi dalam hal ini tidak hanya sekedar memiliki piranti lalu mampu mengakses (membaca) informasi dari piranti teknologi. Namun literasi diartikan sebagai kemampuan untuk membaca (dengan komprehensif) serta menulis (menciptakan, mendesain, maupun memproduksi). Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa literasi bergerak dari sekedar mengenali dan membandingkan informasi ke tingkat yang lebih tinggi yakni kemampuan berpikir kritis secara implisit dalam mempertanyakan, menganalisa, mengevaluasi informasi tersebut kemudian mendesain, menciptakan dan membuat informasi baru dalam bentuk atau format yang berbeda.

Indikator kemampuan dasar literasi teknologi diantaranya, kemampuan memahami piranti baik software maupun hardware, serta menggunakannya (Suhendi, 2017). Sehingga Kemampuan literasi teknologi ini penting untuk dikuasai oleh semua orang, tidak hanya guru melainkan siswa juga (Amri et al., 2021).

Teknologi yang berpotensi untuk membantu tercapainya tujuan peningkatan literasi adalah dengan e-evaluation berbasis Gamification Learning. E-evaluation berbasis Gamification dapat meningkatkan motivasi dan melatih kemampuan berpikir kritis dan analisis serta meningkatkan hasil belajar siswa. Kesalahan yang bersumber pada orang yang melakukan penilaian sering dipengaruhi oleh subyektifitas dan kesalahan menjumlahkan angka hasil penilaian. Hal ini dapat diperbaiki dengan suatu e-evaluation yang terintegrasi dengan aplikasi yang secara otomatis dapat mengolah dan menghitung skor hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penelitian pengembangan dengan mengadopsi model ADDIE Analysis (analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (implementasi), Evaluation (Evaluasi). Analisis Kebutuhan, ada dua hal yang dilakukan: (1) Menganalisis kebutuhan terkait isi/konten berdasarkan silabus (kurikulum), yang bertujuan untuk mengetahui strategi mengajar yang digunakan oleh guru

dan karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran tematik. (2) analisis kebutuhan perangkat lunak (software) untuk mengetahui keadaan dan ketersediaan perangkat untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran dan proses penelitian, seperti ketersediaan teknologi baik komputer atau smartphone maupun tersedianya jaringan internet.

Melakukan Perancangan, yang meliputi: perancangan dan penyusunan soal evaluasi tematik, perancangan penilaian produk oleh validator, serta desain indikator ketercapaian pemanfaatan produk terkait literasi teknologi. Pada perancangan e-evaluation tematik yang akan dikembangkan dengan memasukan gamification pada setiap soal evaluasi.

Mengembangkan produk e-evaluation tematik berbasis gamification learning. Produk dibuat menggunakan platform quizizz, platform ini merupakan platform yang menerapkan gamification learning, dengan mengadopsi konsep konsep game di dalamnya. Materi dalam produk yang diambil dari matapelajaran tematik kelas V di sekolah dasar pada tema I. Produk ini dikembangkan dengan mengadopsi konsep gamification.

Melakukan revisi dan validasi Produk, Produk tersebut akan direvisi dan divalidasi oleh ahli. Mengimplentasikan produk pada siswa kelas V di sekolah dasar. Ini dilakukan untuk melihat efektifitas pelaksanaan dan penggunaan produk terhadap kegiatan pembelajaran. Mengukur peningkatan literasi teknologi, dengan beberapa indikator penilaian : (1) Mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan peralatan teknologi baik komputer ataupun smartphone, (2) Kemampuan acces atau terhubung pada platform yang telah ditentukan. (3) Kemampuan untuk mengambil informasi dari lingkungan teknologi. (4) Kemampuan mengatur skema informasi yang didapat. (5) Kemampuan menilai sejauh mana informasi teknologi tersebut memenuhi kebutuhan pelajaran.

Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dua model yaitu test dan angket. Test diberikan kepada siswa yang merupakan implementasi dari produk yang dibuat, sedangkan angket digunakan untuk mengukur peningkatan literasi teknologi yang diterapkan di kelas. Analisis data dilakukan dari beberapa data yang diperoleh, yaitu (1) Data nilai hasil belajar siswa dari implementasi e-evaluation tematik, (2) peningkatan literasi teknologi di dalam kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

E-evaluation tematik ini dikembangkan dari soal evaluasi akhir mata pelajaran tematik kelas Lima di sekolah dasar. Bermuara dari kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, indikator pencapaian dan tema pelajaran. Tema pelajaran dalam satu semester terdiri dari sembilan tema, namun dalam penelitian ini produk yang dikembangkan bersumber dari satu tema yaitu tema pertama tentang organ gerak hewan dan manusia, kemudian dipaketkan dalam tiga produk yang masing masing diambil dari tiga subtema pelajaran. Semua produk dari tema tersebut masing masing dihubungkan dengan konsep gamification learning yang dimiliki oleh platform quizizz. Quizizz ini digunakan karena dalam platform tersebut sudah mengintegrasikan beberapa konsep gamification learning (Dedy Rosadi, Mariamah, 2021), adanya target sasaran belajar, adanya tantangan, adanya persaingan atau kompetisi dimana siswa bisa saling berpacu untuk mendapatkan skor tertinggi, serta pemberian hadiah bagi siswa yang menjadi pemenang dalam kompetisi tersebut (Fitriati et al., 2021).

Hasil pengujian produk membahas tentang validasi produk e-evaluation tematik

melalui instrument kelayakan. Instrument kelayakan diberikan pada ahli materi. Validator tersebut memberikan penilaian, komentar, serta saran pada lembar validasi yang disusun berdasarkan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Hasil dari masing masing validator digunakan untuk sebagai acuan dalam perbaikan produk yang dikembangkan. Pada Instrumen Validasi ahli materi memuat 3 aspek, diantaranya terdiri dari Aspek Relevansi dengan materi memuat 4 pertanyaan, Aspek Isi Evaluasi memuat 6 pertanyaan, dan Aspek Efek bagi strategi pembelajaran memuat 5 pertanyaan.

Masing masing pertanyaan diberi 5 skala penilaian, diantaranya kategori “ Sangat Layak” dengan bobot 5 point, kategori “Layak” dengan bobot 4 Point, Kategori “Cukup Layak” dengan bobot 3 Point, Kategori “Tidak Layak” dengan bobot 2 Point, dan Kategori “Sangat Tidak Layak” dengan bobot 1 point (Riduwan, 2011).

Ada beberapa aspek yang divalidasi dalam angket ini, diantaranya: (1) Aspek Relevansi Materi / Soal, (2) Aspek Relevansi Materi / Soal, (3) Aspek Efek bagi Straregi Pembelajaran.

Hasil dari penilaian validator ditampilkan dalam table berikut ini:

Tabel I. Hasil Validasi kelayakan dari ahli materi

Aspek	Skor Nilai Produk 1	Skor Nilai Produk 2	Skor Nilai Produk 3
1	20	20	20
2	30	29	30
3	22	24	22
Total	72	73	72
Hasil %	96 %	97,3 %	96 %

Berdasarkan tabel diatas pada ketiga produk yang dinilai dengan rerata 96,4 % dengan kategori Sangat Layak. Jadi kesimpulan dari hasil akhir setelah dilakukan uji validasi ahli materi ini telah memenuhi syarat dan

layak untuk di uji cobakan setelah perbaikan sesuai saran dari validator.

Hasil belajar yang merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018). Produk e-evaluation tematik yang sudah divalidasi oleh ahli kemudian diimplementasikan pada pembelajaran dalam kelas. Pada saat implementasi dihadiri oleh 26 siswa, dan masing masing mengimplementasikan 3 produk.

Tabel II. Nilai Tes Hasil implementasi produk terhadap pembelajaran

Produk	Jumlah Siswa	Rata rata Nilai	Ketuntasan (%)	Ket
Produk 1	26	86,92	100	Tuntas
Produk 2	26	75,77	69,23	Tidak Tuntas
Produk 3	26	67,69	42,31	Tidak Tuntas

Dari table diatas menunjukkan data hasil implementasi produk 1 terhadap 26 siswa dengan rata rata nilai yang diperoleh 86,92 point dengan 100 % siswa seluruhnya mendapatkan keterangan Tuntas. Pada implementasi produk 2 terhadap 26 siswa dengan rata rata nilai perolehan 75,77 point dengan rincian 18 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas, sehingga implementasi produk 2 terhadap hasil belajar diberi keterangan tidak tuntas. Begitupun untun hasil implementasi produk 3 terhadap 26 siswa dengan rata rata perolehan 67,69 point, dengan rincian 11 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas, sehingga implementasi produk 3 terhadap hasil belajar diberi keterangan tidak tuntas.

Dari ketiga produk tersebut dihitung nilai rerata terhadap tes hasil belajar 70,51 % nilai ketuntasan. Dalam mengukur peningkatan literasi teknologi, dengan beberapa indikator penilaian : (1) Mengukur kemampuan siswa dalam menggunakan peralatan teknologi baik komputer ataupun

smartphone, (2) Kemampuan akses atau terhubung pada platform yang telah ditentukan. (3) Kemampuan untuk mengambil informasi dari lingkungan teknologi. (4) Kemampuan mengatur skema informasi yang didapat. (5) Kemampuan menilai sejauh mana informasi teknologi tersebut memenuhi kebutuhan pelajaran.

Untuk mengukur point diatas kami membuat lembar survey yang terdiri dari 12 pertanyaan dengan 3 skala penilaian yakni “Bisa/Yakin”, “Ragu-ragu”, dan “Tidak Bisa/Tidak Yakin”, untuk membawanya ke dalam data kuantitatif maka diberi bobot 3, 2, dan 1. Survey dilakukan terhadap 26 responden atau siswa yang berada dalam kelas tersebut, data hasil survey berdasarkan 5 indikator yang sudah disebutkan diatas dapat ditampilkan pada table dibawah ini:

Tabel III. Data Peningkatan Literasi Teknologi

Indikator	Penilaian responden	Hasil	%
1	19 siswa : Bisa 4 Siswa : Ragu Ragu 3 Siswa : Tidak Bisa	68	87 %
2	3 Siswa : Bisa 17Siswa : Ragu ragu 6 Siswa : Tidak Bisa	49	63 %
3	21 Siswa : Bisa 4 Siswa : Ragu ragu 1 Siswa : Tidak Bisa	72	92 %
4	13 Siswa : Bisa 10Siswa : Ragu ragu 3 Siswa : Tidak Bisa	62	79 %
5	17 Siswa : Bisa 7 Siswa : Ragu ragu 2 Siswa : Tidak Bisa	67	86 %
Rata rata			81,4 %

Dari lima indikator tersebut menampilkan rata rata persentase respond siswa sebanyak 81,4 % dengan kategori tinggi.

KESIMPULAN

Produk E-Evaluation Tematik berbasis gamification learning telah dikembangkan sebanyak tiga produk berdasarkan jumlah subtema yang ada pada buku tematik tema pertama. Hasil validasi materi oleh ahli yaitu guru matapelajaran tematik pada kelas V terhadap ketiga produk e-evaluation tematik berbasis gamification learning tersebut dengan nilai rerata 96,4 % dengan kategori sangat layak. Setelah diimplementasikan di Sekolah Dasar Wihdatul Ummah terhadap 26 siswa dengan nilai 70,51% nilai ketuntasan. Sedangkan peningkatan literasi teknologi yang diukur dari 5 indikator 81,4 % pada kategori Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Hadi Saputra, H. (2021). Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Menggunakan E-Learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546–551. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291>
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(2018), 113–120.
- Dedy Rosadi, Mariamah, E. (2021). *Pembelajaran Pada Masa Covid-19* (1st ed.). Nuta Media.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy Dan Quizizz Pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima. *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 5(6), 5–12.

- <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4857><https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/download/4857/pdf>
- Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, H. (2020). Aplikasi dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 37–44.
- Hamdan, H. (2018). Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i2.12142>
- Helaludin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Pendais*, 1(skor 403), 44–55. <https://uit.ejournal.id/JPAIs/article/view/218>
- Iga Raspati, M., & Maria Zulfiati, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 46-59. <https://doi.org/10.33084/tunas.v5i2.1437>
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu* (2nd ed.). Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>
- Recard, F. C. J. and M. (2021). The Implementation of Gamification Concecpt Inside Online Classroom Activities To Promote Students' Engagement. *IJJET*, 5(2), 176–184. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/IJJET/article/view/3461>
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Warsiman (ed.)). Alfabeta.
- Ristekdikti. (2018). Era Revolusi Industri 4.0 Saatnya Generasi Millennial Menjadi Dosen Masa Depan. <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/index.php/2018/01/30/era-revolusi-industri-4-0-saatnya-generasi-millennial-menjadi-dosen-masa-depan>
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Interactive Media Development of E-Learning in Welcoming 4 . 0 Industrial Revolution On Ecosystem Material for High School Students Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4 . *Biodik:Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(2), 131–138.
- Sugiana, I. N., Harjono, A., Sahidu, H., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Berbantuan Media Laboratorium Virtual Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 61–65. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.290>
- Suhendi, H. Y. (2017). Profil Kemampuan Literasi Teknologi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Di Kota Bandung. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v2i2.6567>

Sulasih, S. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Tematik Tema Persatuan Dalam Perbedaan Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VI. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 82-89.

<https://doi.org/10.33084/tunas.v7i1.305>

8