



APLIKASI PENILAIAN KOMPETENSI MINIMUM KELAS (AKM) UNTUK MENINGKATKAN ADAPTASI TEKNOLOGI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI DAERAH 3T

Dahlia Widhyaestoeti¹, Fitria Rachmawati², Ritzkal³, Dewi Primasari⁴

Universitas Ibn Khaldun

^{1*} dahlia@uika-bogor.ac.id, ² fitria@uika-bogor.ac.id, ³ ritzkal@ft.uika-bogor.ac.id,

⁴ dewiprimasari2@yahoo.com

Abstrak

Aplikasi AKM (Assessment Kompetensi Minimum) Kelas digunakan oleh peserta didik kelas 2 – 12 yang berisi ujian literasi membaca dan numerasi. Moda ujian AKM Kelas berbasis komputer (windows) dan gawai (android). Salah satu ruang lingkup Program Kampus Mengajar Angkatan 3 adalah melakukan sosialisasi produk kebijakan dan pembelajaran Kemendikbudristek. Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 melakukan kegiatan pre Test dan post Test sebagai kegiatan yang wajib dilaksanakan dan dilaporkan. SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi dan SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor, ditunjuk Kemendikbudristek sebagai tempat bertugas mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022. Beberapa siswa dari kedua sekolah ini menggunakan gawai dan laptop mahasiswa yang dipinjamkan untuk menyelesaikan ujian AKM Kelas. Pengalaman menggunakan teknologi dalam menyelesaikan ujian berbasis komputer dapat diukur dengan menguji aplikasi menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) Aplikasi AKM Kelas di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi memiliki nilai yang sama yaitu *Acceptability* termasuk dalam *marginal* (tinggi). Sebanyak 69% rata-rata siswa dari kedua sekolah menjawab sangat setuju menyukai aplikasi ini sehingga akan menggunakannya kembali. 73% siswa dari kedua sekolah juga menyatakan aplikasi ini mudah digunakan. Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 di kedua sekolah telah membantu memberikan pengalaman pada siswa menggunakan Aplikasi AKM Kelas dan telah menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan mudah menggunakan aplikasi.

Kata Kunci : Assessment, AKM, Kampus Mengajar, System Usability Scale (SUS), Kemudahan

Abstract

The AKM (Minimum Competency Assessment) application is used by students in grades 2 – 12 which contains reading and numeracy literacy tests. The AKM Class exam mode is computer-based (windows) and gadgets (android). One of the scopes of the Class 3 Teaching Campus Program is to socialize the policy and learning products of the Ministry of Education and Culture. Teaching Campus Students Batch 3 conduct pre-test and post-test activities as activities that must be carried out and reported. SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi and SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor, were appointed by

the Ministry of Education and Technology as a place to work for Class 3 Teaching Campus students in 2022. Some students from these two schools use loaned student gadgets and laptops to complete the Class AKM exam. Experience using technology in completing computer-based exams can be measured by testing applications using the System Usability Scale (SUS) test. The results of the System Usability Scale (SUS) test for the Class AKM Application at SD Negeri Curug 02 Jasinga, Kabupaten Bogor, and SD Negeri Sukakarta 03, Kabupaten Bekasi have the same value, namely, Acceptability is included in the marginal (high). An average of 69% of students from both schools answered strongly agree that they like this application so they will use it again. 73% of students from both schools also said the app was easy to use. Class 3 Teaching Campus students in both schools have helped provide students with experiences using the AKM Class Application and have shown that students feel happy and find it easy to use the application.

Keyword : *Assessment, AKM, Kampus Mengajar, System Usability Scale (SUS), Easy to use*

PENDAHULUAN

Penilaian (*assessment*) pendidikan adalah bagian penting dari proses belajar mengajar di sekolah berdasarkan kurikulum yang ditetapkan, sehingga guru dapat menentukan tujuan dan jalur yang harus ditempuh siswa (Sumintono & Widhiarso, 2015). Penilaian berbasis kertas (*paper based test*) memiliki kelemahan yaitu dalam pengadaan logistik berupa kertas dan penggandaan soal, dengan mengembangkan sistem penilaian menggunakan sistem Komputer (*computer base test*), dapat meminimalkan biaya serta meminimalisir peluang kecurangan yang dilakukan siswa (Destiana et al., 2020).

Pelaksanaan AKM kompetensi literasi sebagai salah satu program “Merdeka Belajar” adalah kebijakan pemerintah Tahun 2021 untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia, dalam pelaksanaannya (Sari & Sayekti, 2022) melakukan evaluasi pelaksanaan AKM 2021 dan memperoleh informasi efektivitas AKM literasi untuk mengukur kompetensi peserta didik. Program Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022, bertujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan cara membantu proses pengajaran di SD dan SMP di daerah yang ditetapkan Kemendikbudristek, mahasiswa juga membantu meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi peserta didik, serta mengenalkan keragaman budaya nusantara, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Tobing dkk, 2022). Mahasiswa melakukan sosialisasi produk kebijakan dan pembelajaran Kemendikbudristek (AKM Kelas), sebagai salah satu ruang lingkup Program Kampus Mengajar Angkatan 3.

Kegiatan mahasiswa Kampus Mengajar 3 Tahun 2022 yang ditempatkan pada SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi dan SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor adalah melaksanakan AKM (*Assessment Kompetensi Minimum*) Kelas untuk kelas 5. AKM merupakan fungsi formatif untuk memahami hasil belajar individu peserta didik yang dilaksanakan oleh guru kelas. Hasil AKM Kelas digunakan untuk merancang pembelajaran yang menyesuaikan tingkat kompetensi murid (*teaching at the right level*) dan bebas diakses oleh guru di semua sekolah. Pelaksanaan terbagi menjadi dua bagian yaitu Pre Test (23 Maret – 7 April 2022) dan Post Test (tanggal 1 – 17 Juni 2022), kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa dan diketahui oleh guru pamong, wali kelas 5 serta operator sekolah masing-masing. SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi, berdiri tahun 1983, terakreditasi B dan

menggunakan Kurikulum 2013. SD Negeri Curug 02 berdiri tahun 1981, terakreditasi B dan menggunakan Kurikulum 2013. Menurut <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id> jumlah komputer sesuai spesifikasi untuk kesiapan TIK yang dimiliki oleh SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor memiliki 6 unit komputer dan SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi memiliki 15 unit komputer. Moda ujian AKM berbasis komputer (windows) dan gawai (android) dan dilakukan semi-daring. Siswa dapat mengerjakan soal-soal AKM Kelas dengan gawai mereka sendiri, setelah instalasi dilakukan. AKM kelas yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 3, membantu dalam memberikan pengalaman kepada siswa dan guru sebelum melakukan AKM Nasional. Pengalaman menggunakan Aplikasi AKM kelas oleh siswa, merupakan pengalaman siswa menggunakan teknologi dalam menyelesaikan ujian berbasis komputer.

Proses pengolahan Data akademik siswa memiliki kualitas baik dan sangat layak dengan menggunakan aplikasi ujian berbasis Komputer (*Computer Base Test - CBT*) (Putri et al., 2018). Pengujian perangkat lunak untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaannya adalah dengan pengujian *Usability*, teknik pengujian atau pengukuran aplikasi perangkat lunak dilihat dari lima aspek yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction* (Ependi, 2019). *System usability scale* (SUS) memiliki 10 instrument pertanyaan yang digunakan oleh pengguna akhir (*end user*) aplikasi. Instrument pertanyaan *System usability scale* (SUS) adalah ingin lebih sering menggunakan aplikasi dan mudah dalam penggunaannya. Pada penelitian ini aplikasi AKM akan diuji dengan menggunakan pengujian *System usability scale* (SUS) dengan objek uji adalah siswa kelas 5 dari SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi, untuk mengetahui apakah siswa-siswa merasa mudah menggunakan aplikasi serta ingin menggunakannya kembali.

Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dilakukan pada 30 siswa kelas 5 SD Pabelan 2, Sukoharjo, sebagai responden untuk menunjukkan bahwa game edukasi tata surya berbasis android cukup baik untuk membantu proses belajar siswa, serta menyukai game ini sehingga akan dimainkan berkali-kali (Nuqisari & Sudarmilah, 2019). 30 orang responden yang terdiri dari 28 siswa dan 2 guru matematika kelas 4 SD Muhammadiyah Bekonang, menguji Game Edukasi Matematika (Materi Pecahan) menggunakan metode SUS menunjukkan bahwa game ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan skor rata-rata sebesar 87,42 (Syahrani, 2022). Responden pada *system usability scale* (SUS) menggunakan pengguna akhir (*end user*) dan dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang sedikit (Ependi, 2019), maka responden untuk pengujian *system usability scale* (SUS) pada aplikasi AKM Kelas di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi adalah siswa kelas 5, berjumlah dibawah 20 siswa di setiap sekolah. Pengujian *System usability scale* (SUS) pada aplikasi AKM Kelas ini dilakukan untuk mengetahui kemudahan dan keinginan menggunakan aplikasi AKM kembali, dengan responden yang sedikit pada dua sekolah yang berbeda.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengujian aplikasi AKM Kelas dengan pengujian *System usability scale* (SUS) diawali dengan tahap persiapan yang terdiri dari studi literasi, menyiapkan pertanyaan *System usability scale* (SUS) untuk siswa dan melakukan pendampingan dalam membuka

URL Google form di gawai siswa. J. Sauro (2011) menyatakan bahwa instrumen pengujian system usability scale (SUS) terdapat 10 pertanyaan dengan jawaban menggunakan skala penilaian diawali dengan 1 menunjukkan bahwa penguji sangat tidak setuju dengan pernyataan sampai dengan 5 yang menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan pengujian (Ependi, 2019). Tabel 1, digunakan sebagai instrument pengujian aplikasi AKM Kelas.

Tabel 1. Instrumen pengujian *system usability scale* AKM Kelas

No	Pertanyaan	Skala
1	Saya menyukai aplikasi ini sehingga akan menggunakannya berkali-kali	1 - 5
2	Menurut saya aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan	1 - 5
3	Menurut saya aplikasi ini mudah digunakan	1 - 5
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk menggunakan aplikasi ini	1 - 5
5	Saya menganggap bagian-bagian aplikasi ini dapat digunakan dengan baik	1 - 5
6	Menurut saya cara menggunakan aplikasi ini membingungkan	1 - 5
7	Menurut saya orang lain akan belajar menggunakan aplikasi ini dengan sangat cepat.	1 - 5
8	Saya menganggap aplikasi ini sulit digunakan	1 - 5
9	Saya merasa bisa menggunakan aplikasi ini	1 - 5
10	Saya perlu belajar banyak untuk dapat menggunakan aplikasi ini	1 - 5

Sumber (Ependi, 2019)

Google form merupakan salah satu komponen layanan Google docs yang dapat membuat quis, form, dan survey online, jenis jawaban pun beragam dengan bermacam-macam fitur yang bisa digunakan misalnya skala linier, pilihan ganda biasa, checkbox, maupun drop-down) (Sibua & Amiroh, 2021). Google Form yang dikirim kepada mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi. Gambar 1, Google form pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) dengan skala linier 1 – 5. Skala likert dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena, skor 5, 4, 3, 2, 1 diberikan untuk bentuk pertanyaan positif yang mengukur sikap positif dan skor 1, 2, 3, 4, 5 diberikan untuk bentuk pertanyaan negatif yang mengukur sikap negatif (Guritno et al., 2011). Gambar 1, adalah tampilan Google Form yang dibuat untuk penilaian pengujian System usability scale (SUS) AKM Kelas.

The image shows a Google Form with three questions, each followed by a 5-point Likert scale (1 to 5) and a 'Jawab' button. The questions are:

1. Sistem usability Berisi keefektifitasan menggunakan perangkat lunak.
2. Hasil penyajian informasi dalam format gambar.
3. Hasil penyajian informasi dengan warna.

Gambar 1. Google Form untuk penilaian *System usability scale* (SUS) AKM Kelas

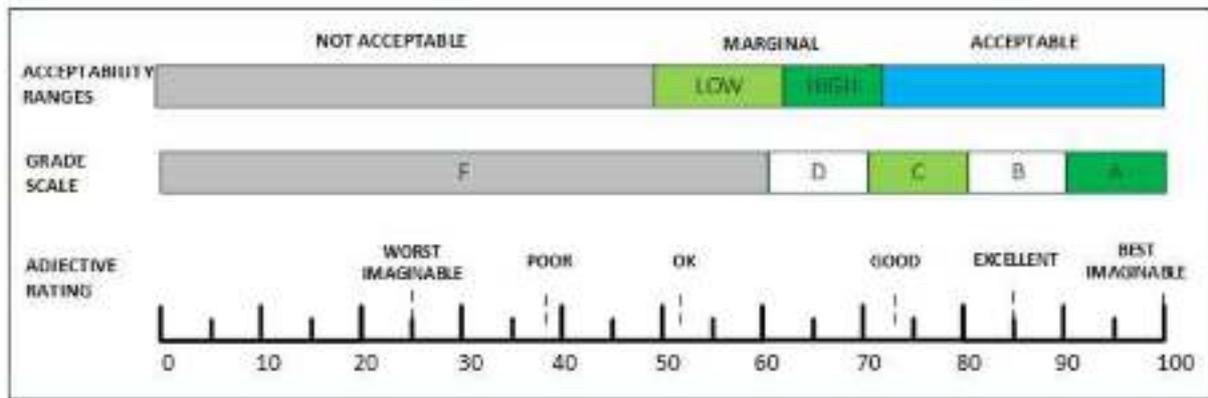
Tahap pelaksanaan pengujian aplikasi AKM Kelas dilaksanakan di sekolah dengan responden siswa kelas 5 dengan ijin guru pamong dan guru wali kelas. Pelaksanaan pengujian dengan membagikan Google Form yang sudah dibuat kepada mahasiswa untuk di sebarkan kembali dan diisi oleh siswa melalui gawai siswa masing-masing.

Tahap analisis hasil dilakukan setelah semua responden dari dua sekolah selesai mengisi pertanyaan pada Google Form. Pada tahap terakhir ini akan dihitung hasil jawaban siswa dalam menggunakan aplikasi AKM Kelas. Cara perhitungan hasil pengujian *system usability scale* (SUS) (Ependi, 2019):

- a) Pernyataan instrumen nomor ganjil skala jawaban instrumen dikurangi 1
- b) Pernyataan instrumen nomor genap maka 5 dikurangi skala jawaban instrumen.
- c) Hasil penilaian skala 0 - 4 (4 merupakan jawaban terbaik).
- d) Melakukan penjumlahan jawaban kemudian dikali dengan 2.5
- e) Menentukan nilai rerata jawaban instrumen pengujian semua responden.

Tiga sudut pandang dalam menentukan hasil perhitungan penilaian *System usability scale* (SUS) yaitu *acceptability*, *grade scale*, dan *adjective rating*. *Acceptability* terdapat tiga tingkatan yang terdiri dari *not acceptable*, *marginal* (rendah dan tinggi), dan *acceptable*. Sedangkan *grade scale* terdiri dari A, B, C, D dan F. Untuk *adjective rating* lebih banyak tingkatan yaitu *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent* dan *best imaginable*. Gambar 2, adalah grafik penilaian *System usability scale* (SUS).

- a) Grade A : dengan skor $\geq 80,3$
- b) Grade B : dengan skor ≥ 74 dan $< 80,3$
- c) Grade C : dengan skor ≥ 68 dan < 74 .
- d) Grade D : dengan skor ≥ 51 dan < 68 .
- e) Grade F : dengan skor lebih < 51 .



Gambar 2. Penilaian *System usability scale* (SUS)

Sumber (Ependi, 2019)

HASIL dan PEMBAHASAN

Tahap persiapan DPL melakukan studi literasi untuk mencari teknik pengujian Aplikasi AKM Kelas untuk siswa sekolah dasar. Teknik pengujian *system usability scale* (SUS) digunakan dalam beberapa penelitian untuk menguji usability aplikasi dan responden dapat melibatkan siswa sekolah dasar. Pengujian *system usability scale* (SUS) digunakan untuk menguji kelayakan aplikasi (Syahrani, 2022), hasil pengujian SUS pada game edukasi tata surya, menunjukkan bahwa siswa merasa mudah dan menyenangkan menggunakan game tersebut (Nuqisari & Sudarmilah, 2019).

Tahap pelaksanaan pengujian Aplikasi AKM kelas dilakukan bersamaan pada tanggal 14 Juni 2022 di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi. Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 membantu dan mendampingi siswa menjawab pertanyaan pada Google Form. Siswa yang mengisi pengujian *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas sebanyak 10 orang. Siswa di damping oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 pada kegiatan pengujian *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas ditunjukkan pada gambar 3. Pengujian *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas di SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi dilakukan oleh 16 orang siswa, ditunjukkan pada gambar 4.

Pengumpulan jawaban hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas dilakukan setelah siswa selesai menjawab instrumen pertanyaan. Perhitungan skor untuk kedua sekolah menggunakan aplikasi Ms. Excel dengan memasukkan fungsi perhitungan *System Usability Scale* (SUS). Hasil perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas untuk SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor adalah 60.00. Hasil perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas untuk SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi adalah 63.44. sebuah grafik dibuat dari tabel 2 dan tabel 3 untuk menunjukkan hasil perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas kedua sekolah, yang ditunjukkan pada gambar 3.

Grafik 3 menunjukkan Aplikasi AKM Kelas setelah di nilai dengan pengujian SUS untuk *Acceptability* termasuk dalam *marginal* (tinggi), *grade scale* termasuk dalam kategori Grade D : dengan skor ≥ 51 dan < 68 , dan untuk *adjective rating* masuk pada tingkatan *Ok*. Hasil *Acceptability*, *grade scale* dan *adjective rating* SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan untuk SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi memiliki nilai yang

sama. Grafik 4 menunjukkan hasil perhitungan rata-rata setiap pertanyaan pada setiap sekolah.



Gambar 3. Pelaksanaan penilaian *System usability scale* (SUS) AKM Kelas di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor



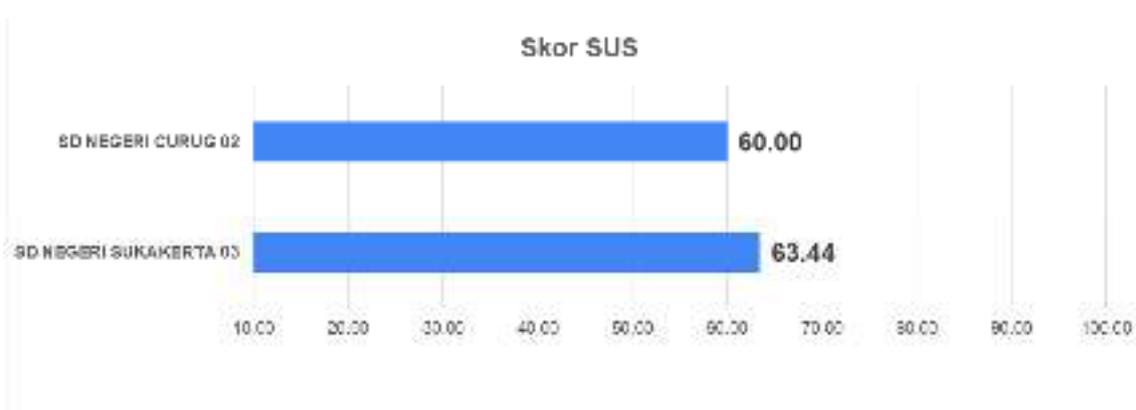
Gambar 4. Pelaksanaan penilaian *System usability scale* (SUS) AKM Kelas di SD Negeri Sukakerta 03 Kabupaten Bekasi

Tabel 2. Hasil perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS
R1	5	2	5	4	4	2	4	1	3	5	67.50
R2	5	3	5	4	5	1	4	1	5	5	75.00
R3	5	2	5	4	5	2	5	3	5	5	72.50
R4	5	3	5	3	3	2	5	5	3	5	57.50
R5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	4	62.50
R6	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	50.00
R7	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	60.00
R8	4	2	3	4	4	4	4	3	4	5	52.50
R9	3	1	3	2	4	4	3	4	5	3	60.00
R10	4	2	5	4	2	4	2	4	3	5	42.50
	4.40	2.20	4.40	3.80	4.00	3.20	4.10	3.20	4.10	4.60	60.00

Tabel 3. Hasil perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) AKM Kelas di SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor SUS
R1	5	1	5	5	5	5	4	1	5	4	70.00
R2	5	3	5	5	4	5	4	1	5	4	62.50
R3	5	3	1	5	4	5	4	3	5	5	45.00
R4	4	4	5	2	5	2	5	3	4	4	70.00
R5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	60.00
R6	3	4	3	4	5	3	3	2	3	5	47.50
R7	3	1	4	3	5	5	3	1	5	3	67.50
R8	5	4	5	1	5	4	4	3	5	5	67.50
R9	5	1	5	1	5	5	5	5	5	5	70.00
R10	5	1	5	1	5	2	1	1	5	5	77.50
R11	5	1	5	3	5	1	5	5	5	5	75.00
R12	5	3	5	3	5	5	4	5	4	5	55.00
R13	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	60.00
R14	5	2	5	5	4	2	5	4	5	5	65.00
R15	4	2	3	3	3	2	4	1	3	4	62.50
R16	5	1	5	5	5	1	5	5	1	5	60.00
	4.63	2.31	4.44	3.50	4.69	3.44	4.13	3.00	4.38	4.63	63.44



Gambar 3. Grafik penilaian *System usability scale* (SUS) AKM Kelas



Gambar 4. Grafik Perbandingan Rata-rata skor setiap pertanyaan SUS

Nilai Q1 untuk pertanyaan “Saya menyukai aplikasi ini sehingga akan menggunakannya berkali-kali” yaitu 4.63 untuk SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi, 75% siswa menjawab sangat setuju, siswa menyukai aplikasi dan akan menggunakannya lagi. Siswa SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor menjawab sangat setuju sebanyak 60%, maka nilai Q1 adalah 4.40.

Sebanyak 7 orang dari 16 siswa SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi atau 44% siswa menjawab sangat tidak setuju untuk pertanyaan Q2 “Menurut saya aplikasi ini terlalu rumit untuk digunakan” dan 2 siswa SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor

menjawab sangat tidak setuju untuk pertanyaan tersebut.

Kegiatan AKM Kelas di SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi menggunakan gawai siswa yang sudah di instalasi aplikasi, 5 dari 16 siswa menggunakan gawai mahasiswa, karena tidak memiliki gawai sendiri. Mahasiswa Kampus Mengajar 3 di kedua sekolah melakukan pendampingan selama Pre Test (23 Maret – 7 April 2022) dan Post Test (tanggal 1 – 17 Juni 2022). Setelah kegiatan pre Test, mahasiswa membimbing siswa untuk meningkatkan hasil AKM Kelas. Siswa di kedua sekolah menunjukkan peningkatan nilai AKM Kelas setelah melakukan post Test AKM Kelas. Siswa-siswa yang sudah melakukan pre Test dan post Tes AKM Kelas menyatakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi AKM, hasil pengujian pertanyaan Q3, 75% siswa SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi sangat setuju bahwa aplikasi mudah digunakan. Nilai Q3 dari hasil jawaban siswa SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor juga menyatakan sangat setuju sebanyak 70%.

KESIMPULAN

Hasil dari pengujian *System Usability Scale* (SUS) Aplikasi AKM Kelas di SD Negeri Curug 02 Jasinga Kabupaten Bogor dan untuk SD Negeri Sukakarta 03 Kabupaten Bekasi memiliki nilai yang sama yaitu *Acceptability* termasuk dalam *marginal* (tinggi), *grade scale* termasuk dalam kategori Grade D dan untuk *adjective rating* masuk pada tingkatan *Ok*. Sebanyak 69% rata-rata siswa menjawab sangat setuju menyukai aplikasi ini sehingga akan menggunakannya kembali. Siswa dari kedua sekolah juga menyatakan aplikasi ini mudah digunakan, ditunjukkan sebanyak 73% dari siswa kedua sekolah menjawab sangat setuju.

Sosialisasi Aplikasi AKM Kelas (produk kebijakan dan pembelajaran Kemendikbudristek) yang di lakukan oleh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 3 Tahun 2022 di kedua sekolah berhasil meningkatkan kompetensi adaptasi teknologi pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 119–123.
- Ependi, U. (2019). *SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW*. 10(1), 65–74.
- Guritno, S., Sudaryono, & Rahardja, U. (2011). *theory and application IT Research Metodologi penelitian teknologi informasi*. Penerbit Andi. https://www.google.co.id/books/edition/Theory_and_Application_of_IT_RESEARCH/15pyDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86–92. <https://doi.org/10.23917/emitor.v19i2.7987>
- Putri, U., Informasi, S. R.-J. (Jurnal S., & 2018, U. (2018). Aplikasi Computer Based Test (CBT) Sebagai Alternatif Evaluasi Hasil Pembelajaran Siswa. *Jurnal.Radenfatah.Ac.Id*, 4, 153–164. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jusiffo/article/view/4110>
- Sari, V. P., & Sayekti, I. C. (2022). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5237–5243.

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Sibua, S., & Amiroh, D. (2021). *KEUNGGULAN MOBILE BASED ASSESMENT DENGAN GOOGLE FORM DI MASA PANDEMI OLEH MAHASISWA PPG*. 4, 6.

<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JOEAI/article/view/3010/2004>

Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). Aplikasi Pemodelan RASCH Pada Assessment Pendidikan. *Aplikasi Rasch Pemodelan Pada Assessment Pendidikan*, 1–142.

Syahrani, A. (2022). *Pengembangan game edukasi matematika (materi pecahan) untuk anak kelas 4 sd di sd muhammadiyah bekonang*.

http://eprints.ums.ac.id/96908/3/Naskah_L200170038_.pdf

Tobing dkk, E. (2022). *BUKU PANDUAN KAMPUS MENGAJAR ANGKATAN 3 TAHUN 2022* (D. P Sari (ed.)). Program Kampus Mengajar Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Tekn.