

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN SOAL NUMERASI BERBASIS ASESMEN
KOMPETENSI MINIMUM DENGAN UNSUR BUDAYA ENDE UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Maria Alfera Da Inansia Oswaldu

Universitas Sanata Dharma

2026

Asesmen Kompetensi Minimum dibutuhkan untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi peserta didik sekaligus membantu guru memahami kebutuhan pembelajaran mereka. Namun, kemampuan numerasi peserta didik di Indonesia masih rendah, padahal kemampuan numerasi penting untuk penguasaan rumus matematika serta meningkatkan kemampuan berpikir logis dan penalaran. Selain itu, guru mengalami kesulitan untuk memperoleh soal-soal AKM numerasi karena keterbatasan referensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan kualitas soal numerasi berbasis AKM dengan unsur budaya Ende untuk peserta didik kelas IV SD, dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Penelitian ini melibatkan 1 guru kelas IV pada tahap analisis kebutuhan, 3 validator ahli serta 30 peserta didik kelas IV untuk uji coba produk.

Hasil penelitian menunjukkan 1) buku soal numerasi berbasis AKM dikembangkan mengikuti tahapan ADDIE, yakni tahap *analyze* dengan melakukan wawancara terhadap guru untuk mengetahui kebutuhan terhadap soal AKM. Tahap *design* dengan menyusun kisi-kisi soal, merancang buku dan instrumen validasi. Tahap *develop* dengan melakukan validasi produk yang melibatkan tiga ahli. Tahap *implement* dengan melakukan ujicoba produk terhadap 30 peserta didik. Tahap *evaluate* dengan melakukan revisi soal berdasarkan hasil evaluasi formatif dan sumatif untuk menjamin kualitas produk. 2) buku soal numerasi berbasis AKM telah melalui proses validasi produk dengan skor rata-rata 3,68 dari skala 4 dengan kategori “Sangat Baik”. Uji validitas menunjukkan 20 soal objektif dengan persentase sebesar 86,96%. dan 5 soal subjektif dengan persentase sebesar 71,42% dinyatakan valid dengan nilai lebih dari 0,361. Hasil uji reliabilitas soal objektif sebesar 0,920 dan soal subjektif sebesar 0,925 sehingga keduanya reliabel. Hasil uji tingkat kesukaran pada soal objektif menunjukkan 6 soal sukar dengan persentase sebesar 26,09%, 16 sedang dengan persentase sebesar 69,57% dan 1 mudah dengan persentase sebesar 4,34%, untuk soal subjektif 1 soal sukar dengan persentase sebesar 14,28%, 3 soal sedang dengan persentase sebesar 42,86% dan 3 soal mudah persentase sebesar 42,86%. Hasil uji daya beda soal objektif menunjukkan 2 soal baik sekali dengan persentase sebesar 8,70%, 14 soal baik dengan persentase sebesar 60,87%, 2 soal cukup dengan persentase sebesar 8,70% dan 5 soal kurang

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

baik dengan persentase sebesar 21,73%, untuk soal subjektif 4 soal baik persentase sebesar 57,14%, 1 soal cukup dengan persentase sebesar 14,29% dan 2 soal kurang baik dengan persentase sebesar 28,57%. Uji efektivitas pengecoh pada 6 soal menunjukkan 4 soal berfungsi dengan baik dan 2 soal tidak berfungsi. Secara keseluruhan soal yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan.

Kata Kunci: Model ADDIE, Soal numerasi berbasis AKM, Budaya Ende.



ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF NUMERACY QUESTIONS BASED ON MINIMUM
COMPETENCY ASSESSMENTS WITH CULTURAL ELEMENTS OF ENDE FOR
FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Maria Alfera Da Inansia Oswaldu

Sanata Dharma University

2026

The Minimum Competency Assessment (AKM) is needed to measure students' literacy and numeracy skills while helping teachers understand their learning needs. However, students' numeracy skills in Indonesia remain low, even though numeracy is essential for mastering mathematical formulas and improving logical thinking and reasoning skills. In addition, teachers face difficulties in obtaining AKM numeracy questions due to limited resources. This study aims to develop and describe the quality of AKM-based numeracy test items incorporating cultural elements from Ende for fourth-grade elementary school students, using the ADDIE model of Research and Development (R&D). The study involved one fourth-grade teacher during the needs analysis phase, three expert validators, and 30 fourth-grade students for the product pilot test.

The results of the study show that 1) the AKM-based numeracy question book was developed following the ADDIE stages, specifically the "analyze" stage, which involved conducting interviews with the teacher to identify the need for AKM questions. The design phase involved creating a question matrix, designing the workbook, and developing validation instruments. The development phase involved validating the product with the input of three experts. The implementation phase involved pilot-testing the product with 30 students. The evaluation phase involved revising the questions based on the results of formative and summative evaluations to ensure the product's quality. 2) The AKM-based numeracy workbook has undergone a product validation process, achieving an average score of 3.68 on a 4-point scale, categorized as "Very Good." The validity test showed that 20 objective questions (86.96%) and 5 subjective questions (71.42%) were deemed valid, with values exceeding 0.361. The reliability test results for objective questions were 0.920 and for subjective questions 0.925, indicating that both are reliable. The difficulty level test results for objective questions showed 6 difficult questions (26.09%), 16 moderate questions (69.57%), and 1 easy question (4.34%); while for the subjective questions, there was 1 difficult question (14.28%), 3 moderate questions (42.86%), and 3 easy questions (42.86%). The results of the item discrimination test for objective questions showed that 2 questions were excellent (8.70%), 14 were good (60.87%), 2 were adequate (8.70%), and 5 were poor (21.73%); for subjective questions, 4 were good (57.14%), 1 was adequate (14.29%), and 2 were poor (28.57%). The test of distractor effectiveness on 6 questions showed that 4 questions functioned well and 2 did not. Overall, the developed questions are of good quality and suitable for use.

Keywords: ADDIE Model, AKM-based numeracy questions, Ende Culture.

