

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *EDUCAPLAY* PADA MATERI
MENGHARGAI PERBEDAAN DAN KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN
SEKITAR**

Pendekatan *Reserch and Development* (R&D) pada Peserta Didik Kelas IV MI Annuriyah
Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh:

Aisyah Firli Aulia

037121010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
EDUCAPLAY PADA MATERI MENGHARGAI PERBEDAAN DAN
KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN SEKITAR

Pendekatan *Research and Development* Pada Peserta didik Kelas IV

MI Annuriyah Plus Kota Depok

Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025

Aisyah Firli Aulia (037121010)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Yuli Mulyawati, S.H., M.Pd.
NIK. 1.0212009578



Mira Mirawati, M.Pd.
NIK.1.0212011589

Mengetahui:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Jum'at tanggal 13 Juni 2025

Nama : Aisyah Firli Aulia

NPM : 037121010

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

No	Nama Penguji	Tandatangan
1.	Dr. Elly Sukmanasa. M.Pd.	
2.	Yuli Mulyawati, S.H., M.Pd.	
3.	Fitri Anjaswuri, M.Pd.	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* pada Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar” yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 2 Juni 2025



Aisyah Firli Aulia

NPM. 037121010

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar",:

1. Aisyah Firli Aulia (037121010) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Yuli Mulyawati, S.H.,M.Pd. , Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Mira Mirawati, M.Pd. , Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, Penulisan ulang, Penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor,..... 2025

Yang Memberikan Pernyataan:

Aisyah Firli Aulia	
Yuli Mulyawati, S.H., M.Pd	
Mira Mirawati, M.Pd	

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pada hari ini, Jumat tanggal 13 bulan Juni tahun 2025.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

Nama : Aisyah Firli Aulia
NPM : 037121010
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
EDUCAPLAY PADA MATERI MENGHARGAI PERBEDAAN DAAN
KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN SEKITAR

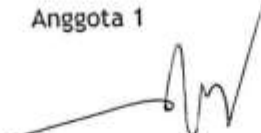
TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,



Yuli Mulyawati, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0212009578

Anggota 1



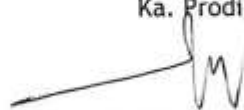
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0410012510

Anggota 2



Fitri Anjaswuri, M.Pd.
NIK./NIP. 1.0316026726

Mengetahui
Ka. Prodi,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

Abstrak

Aisyah Firli Aulia 037121010. Pengembangan evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* pada Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar di kelas IV MI Annuriyah Plus dengan jumlah 19 peserta didik. pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli *assessment*, dan ahli materi. Hasil validasi akhir oleh ahli media mendapatkan persentase 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi akhir oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli *assessment* mendapatkan 91,4% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 96% dengan kriteria sangat layak. Untuk nilai rata-rata N-Gain hasil belajar mendapatkan 0,8 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sangat layak dikembangkan serta efektif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Educaplay*, Evaluasi Pembelajaran, Pengembangan.

Abstract

Aisyah Firli Aulia 037121010. Development of Learning Evaluation Using Educaplay on the Material of Respecting Differences and Diversity in the Surrounding Environment. This study aims to produce a learning evaluation product using Educaplay on the material of respecting differences and diversity in the surrounding environment in class IV MI Annuriyah Plus with a total of 19 students. The development of this product uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this study, validation tests were carried out by several experts, namely media experts, language experts, assessment experts, and material experts. The final validation results by media experts obtained a percentage of 94% with very feasible criteria. The final validation results by language experts obtained a percentage of 95% with very feasible criteria. The validation results of assessment experts obtained 91.4% with very feasible criteria. The validation results of material experts obtained 96% with very feasible criteria. For the average value of N-Gain, learning outcomes obtained 0.8 with high criteria. The results show that learning evaluation using Educaplay on the material of appreciating differences and diversity in the environment is very feasible to be developed and effective in the learning process.

Keywords: *Educaplay, Development, Learning Evaluation.*

KATA PENGATAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) pada peserta didik kelas IV di MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025. Adapun tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Dengan penuh hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ucapkan kepada:

1. Prof.Dr.rer.pol.Ir.H. Didik Notosudjono,M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa,M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
4. Yuli Mulyawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa dengan tulus meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penelitian skripsi ini.
5. Mira Mirawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang senantiasa dengan tulus meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penelitian skripsi ini.
6. Resyi A Gani, M.Pd selaku Dosen Wali Pembimbing Akademik kelas A yang senantiasa memberikan nasihat serta motivasi.

7. Guru wali kelas IV MI Annuriyah Plus, Bapak Syamsuri, S.Ag atas kerjasama dan dukungannya. Peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus tahun ajaran 2024/2025 atas kesediaan dan kerjasamanya.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali ilmu pengetahuan.
9. Kedua orangtuaku yang tercinta, Ibu Satiah dan Bapak Hamdani serta adikku dan abangku Firda dan Danu yang sudah memberikan kasih sayang dan cintanya, doa dan dukungannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan segala susahny dengan mudah.
10. Vivih Sulastri dan Amanda Fiqih Hauli selaku sahabat yang tidak pernah bosan dalam mendengarkan keluh kesah serta memberikan *support* dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat perkuliahanku Nurul Hikmah Ikaputri, Siti Nurhalisa, Devinta Rizkia, Nur Isa Almasiah, Auliya Mahpilinda yang membersamai serta memberikan banyak warna selama penulis menjalani perkuliahan.
12. Seluruh teman-teman perkuliahanku yang selalu mendukung dan mewarnai kegiatan perkuliahan.
13. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang ikut berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi para pembaca.

Bogor, Mei 2025

Aisyah Firli Aulia

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
BUKTI PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	
iii BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	
..... v Abstrak	
..... vi <i>Abstract</i>	
..... vii KATA	
PENGATAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1 B.
Identifikasi Masalah	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORETIK	
7 A. Deskripsi Teori	
7 B. Hasil Penelitian yang Relevan	
24	
C. Kerangka Berfikir	25
D. Produk Yang Akan Dihasilkan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Metode dan Prosedur Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi, Sampel dan Subyek Penelitian.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
50 A. Hasil Pengembangan	
50 B. Pembahasan	
76 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
..... 84	
A. Kesimpulan	84
B. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
161	

DAFTAR TABEL	x
Tabel 3 1 Storyboard Evaluasi Pembelajaran <i>Educaplay</i>	32
Tabel 3.2 Nama Validator	35
Tabel 3.3 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian	36
Tabel 3.4 Subjek Penelitian	37
Tabel 3.5 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	39
Tabel 3.6 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	40
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli <i>Assesment</i>	42
Tabel 3.11 Respon Guru	45
Tabel 3.12 Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3.13 Kisi-Kisi Instrumen Tes	47
Tabel 3.14 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	48
Tabel 3 15 Kriteria Nilai N-Gain	49
Tabel 3.16 Kriteria Respon Peserta Didik	49
Tabel 4.1 Desain Produk Evaluasi Pembelajaran Berbasis <i>Educaplay</i>	54
Tabel 4.2 Revisi oleh Ahli Media.....	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media.....	59
Tabel 4.4 Hasil Validasi kedua Oleh Ahli Media.....	60
Tabel 4.5 Revisi oleh Ahli Bahasa	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Bahasa	62
Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.8 Revisi oleh Dosen Ahli Materi	64
Tabel 4.9 Hasil Validasi Pertama Oleh Dosen Ahli Materi	65
Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua Oleh Dosen Ahli Materi.....	66
Tabel 4.11 Hasil Validasi Materi Oleh Guru MI Annuriyah Plus	66
Tabel 4.12 Revisi oleh Ahli <i>Assesment</i>	68
Tabel 4.13 Hasil Validasi Oleh Ahli <i>Assesment</i>	68
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Validator Sebelum Revisi.....	70
Tabel 4.15 Penilaian Validator Secara Keseluruhan	70
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Validator Setelah Revisi	71
Tabel 4.17 Penilaian Validator Secara Keseluruhan	71
Tabel 4.18 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase Rata-rata.....	71
Tabel 4.19 Hasil Angket Respon Peserta Didik	73
Tabel 4.20 Hasil Respon Guru Kelas IV	74
Tabel 4.21 Rekapitulasi Data Nilai Pretest.....	75
Tabel 4.22 Rekapitulasi Data Nilai <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.23 Hasil Perhitungan N-Gain Pretest dan Posttest.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	26
--	----

Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	29
Gambar 4.1 Diagram Persentase Hasil Validasi Ahli	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan	93
Lampiran 2 Surat Pra Penelitian	94
Lampiran 3 Surat Balasan Pra Penelitian	95
Lampiran 4 Surat Izin Uji Instrumen	96
Lampiran 5 Surat Balasan Uji Instrumen	97
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian	99
Lampiran 8 Lembar Observasi Kelas IV	100
Lampiran 9 Lembar Wawancara Guru Kelas IV	101
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator Ahli Media	102
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Ahli Media	103
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	105
Lampiran 13 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	106
Lampiran 14 Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa	107
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	109
Lampiran 16 Surat Permohonan Validator Ahli Assesment	110
Lampiran 17 Lembar Angket Validasi Ahli Assesment	111
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Assesment	114
Lampiran 19 Surat Permohonan Validator Ahli Materi	115
Lampiran 20 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru	118
Lampiran 22 Surat Permohonan Validator Ahli Materi Guru	119
Lampiran 23 Lembar Angket Validasi Materi Guru	120
Lampiran 24 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi Guru	122
Lampiran 25 Lembar Angket Respon Peserta Didik	123
Lampiran 26 Lembar Respon Guru	129
Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik	131
Lampiran 28 Modul Ajar	132
Lampiran 29 Kisi-kisi Soal	135
Lampiran 30 Produk Evaluasi Pembelajaran Menggunakan <i>Educaplay</i>	142
Lampiran 31 Soal Pret-test	142
Lampiran 32 Uji Reabilitas Soal	153
Lampiran 33 Nilai N-Gain Peserta Didik	157
Lampiran 34 Dokumentasi	158
Lampiran 35 Bukti Submit Jurnal	160

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan saat ini sedang mengalami peralihan dari era 4.0 ke era 5.0, dimana perkembangan teknologi dan inovasi semakin pesat. Transformasi tidak hanya mengubah cara guru untuk mendapatkan informasi, tetapi juga mempengaruhi metode pembelajaran dan pengajaran selama proses belajar, sehingga guru perlu memanfaatkan teknologi digital agar dapat berperan efektif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Seiring dengan era digital, teknologi modern memberikan berbagai alternatif media evaluasi yang lebih inovatif dan interaktif untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ini, evaluasi pembelajaran pun tidak lagi dilakukan dengan menggunakan kertas sebagai media, melainkan beralih ke bentuk digital. Transformasi ini tidak hanya membuat proses evaluasi menjadi lebih efisien, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan digital yang penting bagi peserta didik di era modern. Selain itu, penilaian formatif berbasis digital memungkinkan guru untuk mendapatkan umpan balik yang lebih cepat mengenai pemahaman

peserta didik terhadap materi pelajaran, sehingga, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran dengan lebih optimal untuk mendukung peningkatan hasil belajar.

Kenyataan umum permasalahan yang ditemui dalam mengerjakan soal formatif yaitu masih berbasis kertas, soal berbasis kertas sering kali dianggap kurang menarik oleh peserta didik serta memiliki keterbatasan dalam memberikan umpan balik secara langsung, sehingga menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal formatif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 26 November 2024 di MI Annuriyah Plus Kota Depok dengan guru kelas IV, menyatakan bahwa peserta didik belum menggunakan media digital saat mengerjakan soal formatif dan masih cenderung menggunakan kertas sebagai media evaluasi. Hal ini sering dianggap kurang efektif, sehingga peserta didik merasa kurang antusias, bosan dan jenuh saat mengerjakan soal formatif. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, peserta didik belum pernah mencoba evaluasi digital dan fasilitas di sekolah sudah cukup memadai sehingga tidak memanfaatkan secara optimal. Para guru juga mendukung pengembangan penilaian formatif berbasis digital karena mampu menarik perhatian peserta didik. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebagai dasar penelitian ini ditunjang oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ibrahim et al., (2023) menyatakan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran berbantuan *platform online* yang diterapkan oleh guru dapat dilakukan secara efektif dan efisien serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian dari Fernanda et al., (2024) memberikan hasil bahwa menggunakan aplikasi *Educaplay* dalam pembelajaran dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebuah inovasi untuk mengembangkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi agar peserta didik lebih tertarik dalam mengerjakan soal formatif salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Educaplay*. *Educaplay* adalah *platform* berbasis *web* yang memungkinkan penggunaan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Penggunaan *Educaplay*, memudahkan untuk membuat berbagai jenis soal dan aktivitas menarik yang dapat dikerjakan oleh peserta didik melalui ponsel mereka, dengan adanya fitur dalam *Educaplay* yaitu kuis dan tes serta berbagai *template* lainnya seperti teka-teki silang, mencocokkan pasangan, urutan dan masih banyak lagi, sehingga *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengerjakan soal formatif.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman di Lingkungan Sekitar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang ada, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sebagai berikut:

1. Peserta didik belum menggunakan media digital pada saat mengerjakan soal formatif dan masih cenderung menggunakan kertas sebagai media evaluasi.
2. Peserta didik merasa kurang antusias, bosan dan jenuh saat mengerjakan soal formatif.
3. Peserta didik belum pernah mencoba evaluasi digital.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar di kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar di kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025?
3. Bagaimanana efektivitas pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan

keberagaman di lingkungan sekitar di kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar di kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.
2. Menguji kelayakan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar kelas IV di MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.
3. Menguji efektivitas pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar kelas IV di MI Annuriyah Plus Kota Depok Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mampu membantu dalam memberikan inovasi untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran

yang kreatif dan interaktif dengan aplikasi *Educaplay*, sehingga penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktiks

a. Manfaat bagi peserta didik

Diharapkan dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran untuk materi yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat antusias dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

b. Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat memahami dan mengimplementasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya mengembangkan evaluasi pembelajaran sehingga lebih bervariasi, kreatif dan inovatif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk dikembangkan menjadi lebih baik.

BAB II LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pengajaran. Hal ini sesuai dengan pandangan Rahman et al., (2019:5) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses yang terstruktur untuk menilai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai oleh peserta didik. Sedangkan Phafiandita et al., (2022:111) mendefinisikan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan mengumpulkan data dan informasi tentang kemampuan belajar peserta didik untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan memastikan tujuan serta proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selanjutnya L,Idrus (2019:922) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan data tentang kemampuan belajar peserta didik untuk menilai efektivitas program dan memastikan tujuan proses pembelajaran tercapai. Pendapat ini sejalan dengan Febriana, (2021:7) bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses berkelanjutan yang melibatkan pengumpulan dan analisis data untuk menilai pencapaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus menjadi upaya untuk memperbaiki program atau kegiatan pembelajaran yang sedang atau telah berlangsung. Dan

diperkuat oleh Magdalena I, (2023:6) bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis yang berkelanjutan untuk menilai kualitas pembelajaran termasuk pencapaian peserta didik, metode pengajaran, interaksi guru dan peserta didik, serta pemahaman materi guna memastikan efektivitas proses belajar secara menyeluruh.

b. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Tujuan evaluasi pembelajaran yaitu sebagai alat ukur perkembangan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dan menilai sejauh mana mereka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sesuai dengan pandangan Febriana (2021:11) bahwa evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengukur perkembangan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dalam jangka waktu tertentu dan menilai sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini didukung oleh Prijowuntato, (2020:8) bahwa tujuan dari evaluasi pembelajaran yaitu untuk memperoleh data yang menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Magdalena, I (2023:12)

mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran bertujuan untuk menilai keberhasilan program yang dipengaruhi berbagai faktor seperti, peran guru, metode pengajaran, kurikulum, fasilitas dan sistem yang diterapkan. Sedangkan Aini Zulfa et al., (2023:2873) memaparkan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1) Memperoleh data untuk mengetahui tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran setelah proses pembelajaran berlangsung. 2) Menilai efektivitas metode pengajaran pendidik.

Putu Suardipa, (2023:91) mendefinisikan bahwa tujuan evaluasi pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Mendorong aktivitas peserta didik dalam mengikuti program pendidikan.
- 2) Mengidentifikasi faktor penyebab keberhasilan atau kegagalan peserta didik dalam program pendidikan.
- 3) Memberikan bimbingan sesuai dengan kebutuhan, perkembangan dan bakat peserta didik.
- 4) Menyediakan laporan perkembangan peserta didik bagi orang tua dan lembaga.

c. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi ini memiliki beberapa fungsi pembelajaran yang penting dalam pendidikan yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Yang dikemukakan oleh Ariyana et al., (2022:27) bahwa fungsi evaluasi dibagi dua yaitu fungsi formatif dilaksanakan untuk memperbaiki materi tertentu berdasarkan hasil materi. Sedangkan fungsi sumatif dihubungkan pada penyimpulan sistem secara keseluruhan yang telah dianggap selesai. Sejalan dengan definisi yang dinyatakan oleh Fatzuarni, M (2022:6)

bahwa fungsi evaluasi pembelajaran dibagi dua yaitu fungsi formatif dilakukan untuk memperbaiki bagian tertentu yang sedang dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi. Sedangkan fungsi sumatif berfokus pada penyimpulan mengenai kebaikan sistem setelah program pembelajaran selesai dikembangkan.

Sedangkan L.Idrus (2019:926) menyatakan bahwa fungsi evaluasi pembelajaran terbagi menjadi tiga bagian diantaranya yaitu:

- 1) Memberikan respon kepada guru untuk memperbaiki metode pengajaran dan menyesuaikan proses belajar dengan kemampuan peserta didik.
- 2) Menentukan nilai hasil belajar peserta didik yang diperlukan untuk laporan kepada peserta orang tua sebagai penentuan kenaikan kelas dan kelulusan peserta didik.
- 3) Penyusunan laporan untuk penyempurnaan program pembelajaran yang sedang berlangsung.

Putu Suardipa, (2023:91) mengemukakan bahwa ada beberapa fungsi evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Alat sebagai umpan balik bagi peserta didik.
- 2) Alat untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Memberikan informasi dalam pengembangan program kurikulum.
- 4) Memberikan untuk mengambil keputusan khususnya dalam menentukan masa depan peserta didik.

Maulani et al., (2024:5) menambahkan bahwa evaluasi memiliki fungsi yang dapat dilihat dari sisi peserta didik dan dari sisi program pengajarannya.

Fungsi evaluasi dari sisi peserta didik yaitu:

- 1) Evaluasi berperan dalam menilai pencapaian peserta didik pada saat proses pembelajaran.
- 2) Evaluasi berperan dalam mengukur efektivitas suatu proses pembelajaran.
- 3) Evaluasi berperan dalam melaporkan kemajuan peserta didik.

Fungsi evaluasi dari sisi program pengajaran yaitu:

- 1) Evaluasi digunakan untuk remedial materi pembelajaran.
- 2) Evaluasi digunakan untuk menilai raport peserta didik.
- 3) Evaluasi digunakan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik.

d. Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Dalam proses evaluasi pembelajaran terdapat beberapa prinsip-prinsip penting yang perlu diperhatikan agar hasil evaluasi dapat menggambarkan kemampuan peserta didik secara akurat dan adil. Magdalena et al., (2024:10) memaparkan prinsip evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Validitas: mengukur kemampuan peserta didik secara akurat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Keandalan: memberikan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan melalui penerapan yang berulang-ulang.

- 3) Objektivitas: evaluasi sumatif harus dilakukan secara adil tanpa pengaruh subjektif penilai.
- 4) Kelayakan: evaluasi sumatif harus mudah dilaksanakan tanpa harus membebani peserta didik secara berlebihan.

Sedangkan Maulani et al., (2024:6) mengemukakan bahwa prinsip evaluasi memiliki empat prinsip diantaranya yaitu:

- 1) Prinsip komprehensif: evaluasi pembelajaran dilakukan secara menyeluruh dengan mencakup aspek efektif, kognitif dan psikomotorik.
- 2) Prinsip berkelanjutan: evaluasi pembelajaran dilakukan secara teratur sesuai jadwal yang konsisten.
- 3) Prinsip objektif: evaluasi pembelajaran harus bebas dan tidak boleh bersifat subjektif.
- 4) Prinsip validitas: evaluasi pembelajaran harus menggunakan alat evaluasi yang tepat untuk menghasilkan penilaian yang valid.

Marzuki, I (2024:95) berpendapat prinsip evaluasi pembelajaran yaitu:

- 1) Prinsip kontinuitas atau prinsip berkesinambungan, dalam evaluasi pembelajaran diwujudkan melalui pelaksanaan evaluasi yang dilakukan secara teratur dan berkelanjutan dari waktu ke waktu.
- 2) Prinsip Komprehensif, dalam evaluasi guru harus mengevaluasi objek secara keseluruhan.

3) Prinsip Objektifitas bahwa evaluasi yang baik harus terlepas dari faktor-faktor yang sifatnya subjektif.

4) Prinsip Praktis menyatakan bahwa kemudahan bagi penggunaan alat evaluasi, baik oleh guru yang menyusun evaluasi maupun pengguna.

Sedangkan DP Usman, (2020:233) menyatakan bahwa prinsip evaluasi pembelajaran memiliki 4 prinsip diantaranya yaitu:

1) Prinsip Kontinuitas (Berkesinambungan): evaluasi ini dilakukan secara rutin, tidak hanya setahun sekali atau per semester.

2) Prinsip Komprehensif (Menyeluruh): evaluasi ini mencakup seluruh objek agar hasilnya dapat menjadi kerangka acuan untuk evaluasi berikutnya.

3) Prinsip Objektif: evaluasi ini harus berdasarkan fakta dan kenyataannya yang ada.

4) Prinsip Kooperatif (Transparan): guru sebaiknya bersikap transparan dalam melakukan kegiatan evaluasi dan tanpa menyembunyikan apapun.

5) Prinsip Praktis: evaluasi yang mudah digunakan oleh guru maupun orang lain yang akan menggunakannya.

Hidayat & Asyafah, (2019:168) memaparkan prinsip evaluasi pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Keterpaduan, evaluasi menjadi bagian integral dari program pengajaran serta sejajar dengan tujuan pembelajaran, materi dan metode pengajaran.
- 2) Keterlibatan peserta didik, menjadikan evaluasi sesuatu yang dibutuhkan peserta didik bukan sesuatu yang mereka hindari.
- 3) Koherensi, evaluasi harus berkaitan dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kemampuan yang diukur.
- 4) Pedagogis, evaluasi dapat berfungsi untuk memperbaiki sikap dan tingkah laku peserta didik dari segi pedagogis.
- 5) Akuntabilitas, keberhasilan program pembelajaran perlu dilaporkan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan sebagai bentuk pertanggung jawaban.

e. Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan untuk menilai berbagai aspek kemampuan dari peserta didik. M Widya, (2021:2) mengemukakan bahwa jenis evaluasi pembelajaran yaitu:

- 1) Tes digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor dengan jawaban yang disesuaikan dengan ketentuan.
 - 2) Non tes digunakan untuk menelaah kualitas proses dan hasil pembelajaran yang berkaitan dengan aspek afektif.
- Sedangkan Magdalena I, (2021:6) memaparkan jenis-jenis evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Evaluasi monitoring: evaluasi ini digunakan untuk memeriksa efektivitas program dalam mencapai sasaran.
- 2) Evaluasi Dampak: evaluasi ini digunakan untuk mengetahui dampak program pembelajaran berdasarkan indikator keberhasilan guna untuk mengukur pencapaian tujuan program.
- 3) Evaluasi Efisiensi-Ekonomis: evaluasi ini digunakan untuk membandingkan program dengan program lain yang memiliki tujuan yang sama.

Agustianti et al., (2022:14) memaparkan bahwa evaluasi dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

- 1) Evaluasi reflektif: evaluasi guna mengetahui kelengkapan perencanaan pembelajaran untuk memastikan pelaksanaannya sesuai dengan tujuan.
- 2) Evaluasi formatif: evaluasi yang bertujuan menelaah proses pelaksanaan pembelajaran untuk memastikan kesesuaian dengan rancangan yang dibuat sebagai tanda ketercapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Evaluasi sumatif: evaluasi yang bertujuan untuk menelaah sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Berbeda dengan Damayanti et al., (2023) mengemukakan bahwa evaluasi dibagi menjadi empat jenis evaluasi diantaranya yaitu:

- 1) Evaluasi formatif yaitu digunakan untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik dan guru agar dapat mengidentifikasi kesulitan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran.
- 2) Evaluasi sumati yaitu digunakan untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Evaluasi diagnostik yaitu digunakan untuk membantu guru dalam memahami tingkat pemahaman peserta didik agar guru dapat merancang strategi pembelajaran yang sesuai.
- 4) Evaluasi normatif yaitu digunakan untuk mengetahui prestasi peserta didik lainnya dalam kelompok yang sama.

Sedangkan Nur Aidila et al., (2024:41) memaparkan jenis-jenis evaluasi pembelajaran yaitu:

- 1) Evaluasi Penempatan: evaluasi ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur kesiapan dan pengetahuan peserta didik terkait pelajaran yang akan diikuti.
- 2) Evaluasi Formatif: evaluasi ini dilakukan ditengah-tengah program pembelajaran untuk memantau perkembangan peserta didik dan memberikan umpan balik.
- 3) Evaluasi Diagnostik: evaluasi ini dapat membantu guru belajar tentang masalah yang muncul ketika peserta didik merasa kesulitan dalam belajar.

- 4) Evaluasi Sumatif: evaluasi ini dilaksanakan pada akhir semester yang bertujuan untuk menilai keberhasilan program pembelajaran.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat disintesis bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi kemampuan peserta didik serta menilai efektivitas kegiatan pembelajaran dan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran, dengan melalui berbagai pendekatan untuk menilai berbagai aspek kemampuan dari peserta didik.

2. Aplikasi *Educaplay*

a. Pengertian *Educaplay*

Educaplay merupakan teknologi yang membantu guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Fitriyana & Rosy, (2024:238) mendefinisikan bahwa *Educaplay* merupakan *platform web* edukatif yang memudahkan guru dalam merancang serta membagikan berbagai jenis permainan secara online melalui tautan. Lebih lanjut Utami et al., (2023:5811) bahwa *Educaplay* merupakan sebuah *platform* pembelajaran *online* yang punya berbagai macam permainan interaktif untuk membantu belajar peserta didik dengan cara yang seru. Hal ini pun didukung oleh Rini, (2024:35) bahwa *Educaplay* merupakan sebuah *platform online* yang menyediakan berbagai permainan interaktif untuk membuat proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Berbeda halnya dengan Fadlan, (2022:4) bahwa *Educaplay* merupakan *Platform online* yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk membantu pemahaman peserta didik tentang materi yang telah dipelajari. Sejalan dengan definisi yang dinyatakan oleh Nurul et al., (2024:64) bahwa *Educaplay* merupakan *platform online* yang menyediakan berbagai permainan interaktif yang bisa dipakai guru dan peserta didik untuk membantu memahami materi pelajaran yang sudah diajarkan.

b. Tujuan *Educaplay*

Educaplay bertujuan untuk membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Sesuai dengan pandangan Dila et al, (2024:178) bahwa *Educaplay* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sedangkan Alba Vargas, (2024:64) mengemukakan bahwa Tujuan *Educaplay* yaitu membuat kegiatan belajar jadi menarik dan efektif, sehingga peserta didik bisa lebih mudah memahami materi. Sependapat dengan Ega Dianita, et al., (2024:276) menyatakan bahwa Tujuan *Educaplay* yaitu dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, mendukung pembelajaran yang tersusun dan menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami.

Lathifah et al., (2024:23) mengatakan bahwa Tujuan *Educaplay* yaitu agar peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga minat dan semangat belajar mereka menjadi

meningkat. Sedangkan Izdiar et al., (2024:51) menyatakan bahwa tujuan *Educaplay* yaitu membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan, kemandirian, kerja sama, komunikasi, membaca dan berfikir kritis pada saat pembelajaran.

c. Fitur – Fitur *Educaplay*

Educaplay menyediakan berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, memperdalam pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Arum, et al (2024:2) mengemukakan bahwa terdapat fitur-fitur di dalam *Educaplay* seperti edukasi, teka-teki silang dan latihan penguatan konsep bertujuan untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik. sedangkan Nurul et al, (2024:66) bahwa terdapat fitur-fitur di dalam *Educaplay* seperti kuis, permainan dan video yang melibatkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang menarik.

Alba Vargas, (2024:4) berpendapat bahwa terdapat fitur-fitur di dalam *Educaplay* seperti teka-teki silang, pencarian kata, kuis, permainan mencocokkan, teka-teki dan latihan yang melibatkan penyelesaian atau pengurutan kata. Sedangkan Utami et al., (2023:5816) memaparkan bahwa fitur - fitur *Educaplay* yaitu: *Media Quiz, Puzzle, Media and American politics, Digital Media, Media Strategies, Matching Game, Media Vocabulary Mix and Match*.

Sri et al., (2021:10) memaparkan fitur-fitur *Educaplay* yaitu:

- 1) *Froggy jump* yaitu permainan interaktif membantu katak melompat dengan memilih jawaban yang benar dalam waktu terbatas.
- 2) *Abc game* yaitu permainan yang berfokus pada huruf alphabet, biasanya disusun dalam lingkaran.
- 3) *Quiz* yaitu yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik secara fleksibel dan interaktif.
- 4) *Memory game* yaitu permainan mengasah daya ingat dengan cara mencocokkan kartu berpasangan yang berisi gambar, teks, atau audio.
- 5) *Vidio quiz* yaitu yang mengintegrasikan vidio sebagai media pembelajaran, di mana peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan isi vidio yang diputar.

d. Kelebihan *Educaplay*

Setiap aplikasi yang digunakan untuk mendukung keberhasilan suatu produk pasti memiliki kelebihan berkat fitur-fitur yang ada di dalamnya. Putri et al., (2024:277) menyatakan bahwa dengan menggunakan *Educaplay* yaitu membuat belajar peserta didik menjadi menarik, interaktif dan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Sedangkan Lathifah et al., (2024:27) mengemukakan bahwa kelebihan *Educaplay* yaitu memiliki kelebihan yang interaktif, menarik, mudah untuk digunakan, mudah disesuaikan, mudah diakses dan semua fiturnya dapat digunakan secara gratis.

Prayoga et al, (2024:4) menjelaskan bahwa Kelebihan *Educaplay* yaitu dapat mendukung berbagai aspek belajar peserta didik seperti aspek kognitif, psikomotor, refleksi serta meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Sedangkan Ega Dianita, et al (2024:277) menyatakan bahwa Keunggulan *Educaplay* yaitu membantu peserta didik untuk berfikir kritis, belajar menjadi lebih seru, mandiri dan mengembangkan keterampilan peserta didik.

Berbeda halnya dengan Anwar & Jasiah, (2024:68) bahwa kelebihan dari *Educaplay* yaitu membantu guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif, serta mendorong peserta didik terlibat aktif, memperdalam pemahaman materi dan mengembangkan keterampilan berfikir kritis.

e. Kekurangan *Educaplay*

Setiap aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Meskipun *Educaplay* memiliki berbagai kelebihan, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan dalam penggunaannya. Nurul et al., (2024:66) menyatakan bahwa *Educaplay* membutuhkan koneksi internet, memerlukan waktu untuk membuatnya dan terdapat fitur premium. Sependapat dengan Putri et al., (2024:3) bahwa Pengguna *Educaplay* juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan kemungkinan kurang cocok untuk beberapa jenis materi pembelajaran.

Rini, (2024:39) menyatakan bahwa terdapat beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Ketergantungan terhadap internet: media *online* seperti *Educaplay* memerlukan koneksi internet dan jika tidak ada sinyal internet maka pengguna tidak dapat membuka media tersebut.
- 2) Membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak: guru memerlukan waktu tambahan untuk membuat evaluasi interaktif seperti *Educaplay*.

Arsita et al, (2024) memaparkan kekurangan *Educaplay* yaitu:

- 1) Hambatan jaringan internet: koneksi internet yang tidak stabil dapat mengganggu akses dan penggunaan *Educaplay* secara optimal.
- 2) Keterbatasan sarana: tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti komputer atau perangkat lainnya.

Sedangkan Afifah (2024:19) menyatakan bahwa *Educaplay* memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Kesalahan kecil yang dilakukan saat membuatnya dapat mengurangi hasil.
- 2) Setelah diunduh tidak dapat diubah kembali.
- 3) Beberapa fitur tersedia dalam versi premium.

Berdasarkan teori di atas, maka dapat disintesis bahwa *Educaplay* merupakan *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai fitur seperti permainan, *quiz* dan video yang mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar saat mengerjakan evaluasi pembelajaran.

3. Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan

Sekitar

Fokus materi Pendidikan Pancasila di semester genap yang dipelajari lebih mengarah kepada konteks pentingnya toleransi, saling menghormati dan menghargai keragaman dalam kehidupan bermasyarakat. Materi yang dijadikan penelitian ialah pada unit III, Keberagaman Dalam Bingkai Bhineka Tunggal Ika Topik B Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar. Pada topik ini peserta didik akan mempelajari tentang perbedaan, baik itu perbedaan suku, agama, ras, budaya yang merupakan bagian dari kekayaan bangsa Indonesia.

Mairiska (2024) menyatakan bahwa Bhineka Tunggal Ika mencerminkan berbagai perbedaan dalam karakteristik individu, seperti suku, agama, ras dan budaya yang ada disekitar mereka, sehingga mereka dapat belajar untuk hidup dalam harmoni dan saling menghormati satu sama lain dalam masyarakat yang beragam. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasanah & Nurqori'ah, (2022) yang menyatakan bahwa materi keragaman bertujuan untuk mengembangkan kepekaan peserta didik dalam menghadapi masalah sosial yang berkaitan dengan suku, ras, budaya dan agama yang ada di lingkungan sekolah.

Berbeda halnya dengan Sirait et al., (2024) menyatakan bahwa dengan mempelajari materi tentang menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar, peserta didik dapat

mengembangkan sikap toleransi dan saling menghormati.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disintesis bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* memuat materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar yang menjelaskan tentang mengajarkan toleransi dan sikap menghormati berbagai perbedaan seperti suku, agama, ras, dan budaya untuk menciptakan hidup harmonis dan rukun di lingkungan masyarakat.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil landasan teoritik, maka diperoleh yang relevan yaitu:

1. Menurut Rahil Putri Anggraini, (2024) yang berjudul “Pengembangan Instrumen Evaluasi HOTS Menggunakan Aplikasi *Educaplay* Pada Pelajaran IPAS Kelas 4 MI 2 Drajat Baureno”. Hasil penelitian diperoleh Instrumen Evaluasi HOTS menggunakan Aplikasi *Educaplay* dapat dikatakan Sangat Baik dan Layak digunakan dengan hasil pengujian ahli Materi sebesar 90%, ahli Media sebesar 95% dan ahli Bahasa sebesar 93,8%. Dari pengujian yang sudah dilakukan media digital interaktif menggunakan *Educaplay* ini layak digunakan untuk membantu peserta didik dalam mengerjakan instrument evaluasi HOTS, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Menurut Ibrahim Fachruddin Nurhudan (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Educaplay* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar”. Hasil penelitian diperoleh media pembelajaran matematika berbasis *Educaplay* dapat dikatakan valid

dan efektif dengan hasil pengujian ahli materi sebesar 92,5% dikategorikan sangat valid dan dari ahli Bahasa sebesar 97,14% dikategorikan sangat valid dan dari ahli media sebesar 98% dinyatakan sangat valid. Dari pengujian yang sudah dilakukan media interaktif menggunakan *Educaplay* ini layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik untuk meningkatkan minat dalam kegiatan belajar, serta memperbaiki hasil belajar peserta didik.

3. Menurut Y. I. Sari & Agustin, (2024) yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2” hasil validasi ahli media menunjukkan nilai persentase 94% kategori valid ahli materi dengan nilai persentase 88%, ahli bahasa dengan nilai persentase 88% termasuk kategori sangat valid. Hasil tes peserta didik rata-rata N-Gain yang didapatkan sebanyak 0,70 dengan kategori “tinggi”. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Educaplay* yang dikembangkan sangat valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang dijelaskan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini sangat

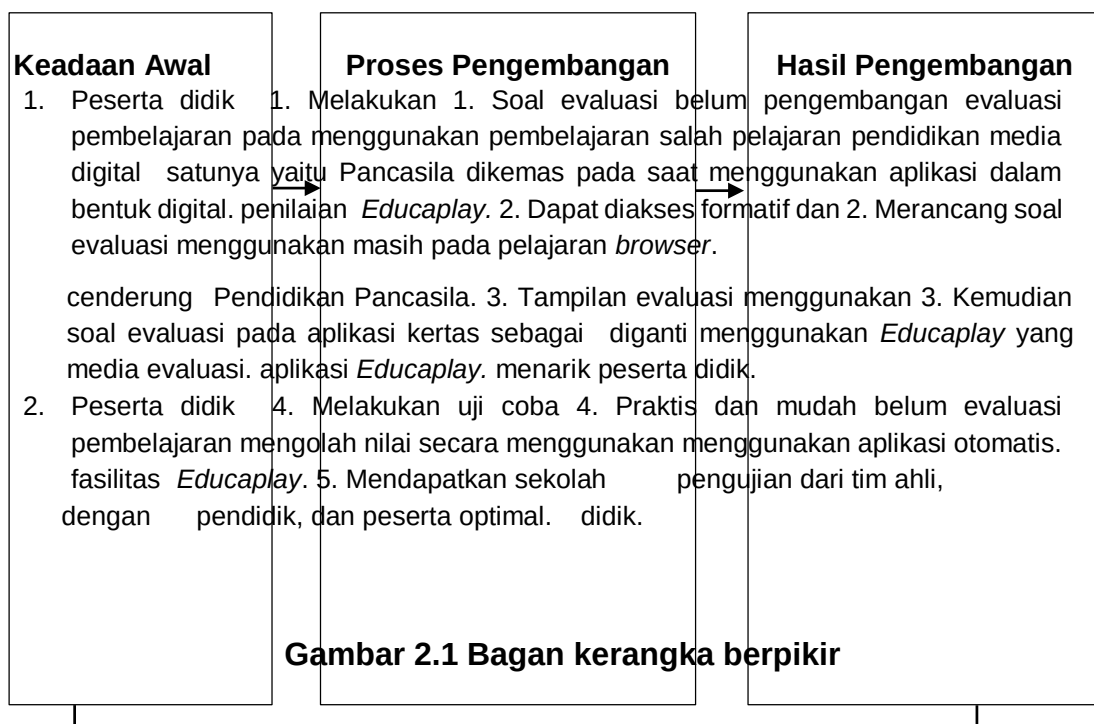
dibutuhkan di sekolah agar menciptakan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan bagi

peserta didik dalam mengerjakan soal pendidikan Pancasila.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi kemampuan peserta didik serta menilai efektivitas kegiatan pembelajaran dan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran, dengan melalui berbagai pendekatan untuk menilai berbagai aspek kemampuan dari peserta didik.

Educaplay merupakan *platform* pembelajaran *online* yang menyediakan berbagai fitur seperti permainan, kuis dan video yang mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar saat mengerjakan evaluasi pembelajaran.

Berikut adalah kerangka berpikir berdasarkan uraian tersebut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

Dari bagan kerangka berpikir diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian dilakukan dengan mengetahui masalah dan kebutuhan sekolah, solusi, dan melihat hasil pengembangan.

D. Produk Yang Akan Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada kelas IV di Mi Annuriyah Plus Kota Depok. Evaluasi ini dapat diakses dalam bentuk link, sehingga dapat membantu guru dan peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

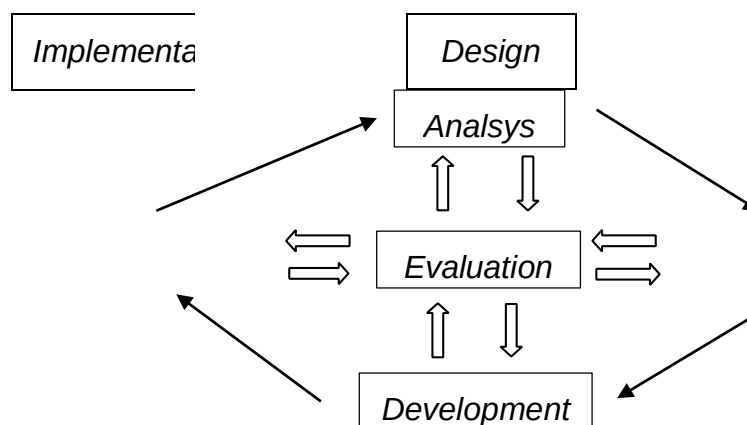
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Okpatrioka, (2023) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *RnD*) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada, guna menguji keefektifannya sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan istilahnya, *Research and Development* adalah aktivitas *research* yang dimulai dengan penelitian produk melalui analisis kebutuhan, sementara pengembangan produk bertujuan menguji efektivitasnya agar dapat bermanfaat di masyarakat.

Metode penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk inovatif melalui proses penelitian terlebih dahulu. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode ini untuk mengembangkan produk evaluasi menggunakan aplikasi *Educaplay*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE*, yang akan diuji coba oleh para ahli dan diterapkan kepada peserta didik setelah produk selesai dibuat.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan langkah yang perlu diikuti oleh peneliti untuk menyelesaikan penelitian. Pada model pengembangan *ADDIE*, prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahapan sesuai dengan namanya, yaitu:

Analysis (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut gambaran tahapan model *ADDIE*:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model *ADDIE*

(Mulyasari et al., 2023)

a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, yaitu melakukan observasi langsung serta wawancara secara langsung dengan guru kelas dan mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti akan mulai membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Kegiatan perancangan produk dilaksanakan sesuai dengan analisis kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pembelajaran. Pada tahap ini terdiri dari merancang tampilan, menyiapkan keperluan produk dan membuat kisi kisi instrumen kepada para ahli sesuai dengan aspek penilaian sistematis.

c. Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan tahap mewujudkan rancangan produk menjadi bentuk nyata. Salah satu tahap penting dalam pengembangan adalah melakukan uji coba sebelum penerapannya. Uji coba pada tahap ini melibatkan para ahli dalam bidang yang relevan untuk memastikan bahwa produk pengembangan sesuai dengan harapan.

d. Implementation (Implementasi)

Produk yang telah disempurnakan berdasarkan masukan para ahli dan dinyatakan layak, langsung diimplementasikan dalam uji coba pada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik melalui angket.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam model pengembangan *ADDIE* dilakukan proses pemberian nilai terhadap produk yang dikembangkan dan mengetahui kelayakan dan keefektivitasan produk yang dibuat berhasil dan sesuai harapan awal atau tidak.

3. Tahap Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model *ADDIE* dengan mengembangkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* untuk peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus.

Adapun tahapan pengembangan model *ADDIE*, sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analys*)

Tahap ini dilakukan pada tanggal 26 November 2024 dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV MI Annuriyah Plus. Menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik belum menggunakan media digital saat mengerjakan soal formatif dan masih cenderung menggunakan kertas sebagai media evaluasi. Hal ini sering dianggap kurang efektif, sehingga peserta didik merasa kurang antusias, bosan dan jenuh saat mengerjakan soal formatif. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, peserta didik belum pernah mencoba evaluasi digital dan fasilitas di sekolah sudah cukup memadai sehingga tidak memanfaatkan secara optimal. Para guru juga mendukung pengembangan penilaian formatif berbasis digital karena mampu menarik perhatian peserta didik.

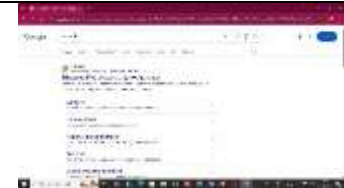
MI Annuriyah Plus sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran. Untuk sumber yang dipakai dalam pembelajaran berupa buku guru dan buku peserta didik, maka penulis memilih mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi menghargai perbedaan dan keberagaman di Lingkungan sekitar dengan CP yang

digunakan peserta didik mampu menghargai perbedaan karakteristik baik fisik maupun non fisik di lingkungan sekitar.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, pemanfaatan software ini, diharapkan menjadi pilihan yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dengan deskripsi desain sebagai berikut.

Tabel 3.1 Storyboard *Evaluasi Pembelajaran Educaplay*

Rancangan <i>Storyboard</i>	Keterangan
	Buka halaman google di <i>ponsel</i> atau laptop kalian.
	Kemudian cari ' <i>Educaplay</i> ' di <i>Google Chrome</i> . Setelah itu, pada halaman utama <i>Educaplay</i> , klik pada ' <i>Educaplay: free educational games generator</i> ' atau https://www.educaplay.com pada <i>address bar</i> internet.
	Setelah itu, jika kalian belum memiliki akun, klik 'masuk' untuk mendaftar dan masuk melalui akun <i>google</i> kalian. Jika sudah memiliki akun, kalian bisa <i>login</i> menggunakan akun yang sudah ada. Jika belum memiliki akun, kalian dapat menggunakan akun <i>google</i> kalian untuk mengakses <i>Educaplay</i> .
	Untuk kalimat ' <i>My Games</i> ' berisi daftar permainan yang telah kalian buat. ' <i>Plans</i> ' menyediakan opsi berlangganan jika kalian ingin melakukannya. ' <i>Support</i> ' mencakup video <i>tutorial</i> untuk menggunakan template <i>Educaplay</i> . Sementara itu, ' <i>Search Games</i> ' menampilkan beberapa contoh yang menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> .

	Jika tampilan terlihat seperti ini, kalian bisa mengklik 'New Game'. Setelah itu, pilih template yang telah disediakan dan sesuai dengan keinginan kalian. Dan saya memilih template 'Froggy Jumps' untuk membantu saya membuat soal.
	Setelah itu, kalian bisa membuat soal sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, saya telah membuat 25 soal. Setelah selesai membuat soal dan indikator di sebelah kanan menunjukkan 100%, kalian dapat mengklik tulisan 'publish' di sudut atas.
	Jika kalian ingin mengganti 'time' atau 'lives', kalian dapat mengklik 'Options'. Saya menggunakan waktu selama 30 detik untuk setiap soal dan 5 nyawa dalam satu permainan.
	Klik 'My Challenges' dan kemudian pilih 'New challenges'. Setelah itu, pilih game yang telah kalian buat, lalu klik '+ add' dan klik 'Publish'. Setelah game dipublikasikan, kalian akan mendapatkan pin untuk masuk ke game tersebut, yang dapat kalian bagikan kepada peserta didik.
	Tampilan ini menunjukkan bahwa jika peserta didik telah mengakses pin yang telah dibagikan, mereka dapat memulai permainan.
	Jika peserta didik mengklik 'mulai', tampilannya akan seperti ini dan peserta didik dapat menjawab soal dalam waktu 30 detik. Jika waktu habis maka kodoknya akan jatuh ke dalam air dan kehilangan satu nyawa, dengan total hanya 5 nyawa yang tersedia.
	Jika di tengah permainan peserta didik ingin keluar, mereka cukup mengklik tanda panah di pojok bawah dan memilih 'ya'. Dengan demikian, permainan akan berhenti secara

	otomatis dan statusnya akan menjadi game over.
	Dan jika ingin kembali ke permainan peserta didik bisa mengklik 'mencoba kembali'.
	Jika peserta didik telah menjawab semua soal yang disediakan, tampilan yang muncul akan terlihat seperti ini.
	Jika ingin melihat skor peserta didik cukup klik 'Reports' di sebelah kiri layar dan kalian dapat <i>mendownload</i> hasil skor tersebut.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat sebelumnya dengan mengumpulkan segala materi dan gambar pendukung yang dibutuhkan untuk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Setelah peneliti mengembangkan evaluasi pembelajaran, evaluasi yang telah dibuat divalidasi oleh materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli *assesment*. Hasil validasi dari para ahli mempengaruhi kualitas produk akhir. Adapun validator yang akan saya gunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini adalah:

Tabel 3.2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/lembaga
1.	Purwanto, S.Kom., MTI.	Ahli Media	Universitas Wiraraja
2.	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Santa, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4.	Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd.	Ahli Asessment	Universitas Pakuan
5.	Syamsuri, S.Ag.	Ahli Materi	MI Annuriyah Plus

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, setelah produk divalidasi oleh para ahli dan dilakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan, evaluasi pembelajaran dinyatakan layak dan diuji coba kepada peserta didik kelas IV Mi Annuriyah Plus yang berjumlah 19 orang. Produk evaluasi pembelajaran ini akan diimplementasikan oleh peneliti, selanjutnya peserta didik akan memberikan respon terkait penggunaan evaluasi digital melalui sebuah instrument berupa angket untuk mengukur kelayakan. Selain itu untuk lebih akurat dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan evaluasi digital.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan perhitungan terhadap hasil jawaban peserta didik berdasarkan instrument angket, serta hasil dari *pretest* dan *posttest*. Tanggapan peserta didik ini kemudian digunakan sebagai masukan untuk menyempurnakan evaluasi pembelajaran. Apabila tanggapan peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran menunjukkan respon yang baik dan menarik, maka dapat disimpulkan bahwa produk tersebut layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan peneliti yaitu MI Annuriyah Plus Kota Depok yang berlokasi di Jl. Datuk Kuningan No.9 Kecamatan Beji, Kota Depok. Pemilihan tempat penelitian didasarkan pada kurangnya variasi dalam penerapan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut, yang terlihat dalam cara guru mengelola evaluasi pembelajaran.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Tabel 3.3 Jadwal Waktu Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	2024									2025								
	Okt			Nov			Des			Jan								
Penyusunan Proposal																		
Pra Penelitian																		
Pendaftaran Sempro																		
Seminar Proposal																		
Revisi Proposal																		
Penyusunan Skripsi																		
Kegiatan	2025																	
	Feb				Mar				Apr				Mei				Juni	
Penyusunan Skripsi																		
Validasi Ahli																		
Uji Coba Produk																		
Pengolahan Data																		

C. Populasi, Sampel dan Subyek Penelitian

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus yang berjumlah 19 orang. Mengingat jumlah populasi yang relative kecil dan terjangkau, maka populasi dijadikan sampel penelitian menggunakan sampling jenuh. Menurut Suriani et al., (2023: 30) sampling jenuh adalah teknik dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, biasanya diterapkan untuk populasi kecil (kurang dari 30 orang).

2. Subyek Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini melibatkan dua subjek utama. Subjek pertama adalah tim validator yang terdiri atas lima ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli *assessment* yang berlatar dosen di Universitas Pakuan dan dosen di universitas Wiraraja, serta seorang guru kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok. Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok yang berjumlah 19 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar. Berikut subjek dalam penelitian ini.

Tabel 3.4 Subjek Penelitian

Tahap Penelitian	Sumber Data	Subjek	Jumlah
	Validasi Materi	Dosen	1 Orang
		Guru	1 Orang

Validasi Produk	Validasi Media	Dosen	1 Orang
	Validasi Bahasa	Dosen	1 Orang
	Validasi <i>Assessment</i>	Dosen	1 Orang
Uji Coba Produk	Peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus Kota Depok	Peserta Didik	19 Orang

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun rincian tekniknya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menganalisis serta mencatat kebutuhan. Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, media pembelajaran yang digunakan, dan mencatat kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

b. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data dan mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Langkah ini dilakukan melalui daftar pertanyaan yang berisi mengenai media pembelajaran yang digunakan.

c. Angket

Angket digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mengetahui validitas yang diberikan oleh validator serta tanggapan peserta didik dalam bentuk

pertanyaan tertulis yang diberikan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian merupakan proses pengumpulan informasi yang berbentuk foto atau gambar terkait dengan kegiatan penelitian. Teknik dokumentasi diambil secara langsung pada saat kegiatan penelitian di lapangan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian ini berbentuk lembar validasi yang digunakan sebagai alat bantu peneliti untuk mengumpulkan data dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Observasi dilakukan kepada peserta didik pada saat pembelajaran dan digunakan pada saat pembelajaran di dalam kelas untuk mengetahui persoalan yang terjadi, sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3.5 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru?		
2.	Apakah peserta didik memanfaatkan evaluasi pada saat pembelajaran?		
3.	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan menarik peserta didik?		
4.	Apakah peserta didik terlihat antusias saat melaksanakan proses evaluasi pembelajaran?		
5.	Apakah evaluasi yang dimanfaatkan efektif bagi peserta didik?		
No	Pertanyaan	Ya	Tidak

6.	Perlu adanya pengembangan evaluasi pembelajaran?		
----	--	--	--

Sumber (Wesly, 2023)

b. Lembar Wawancara

Hasil wawancara merupakan analisis untuk mengetahui proses pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar. Wawancara ini dilakukan pada guru kelas IV Mi Annuriyah Plus untuk memperoleh informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* saat awal observasi.

Tabel 3.6 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
2.	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini ditemukan adanya kelemahan? apa saja kelemahannya?	
3.	Bagaimana kondisi peserta didik saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	
4.	Menurut bapak/ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	
5.	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran digital seperti <i>Educaplay</i> ?	
6.	Apakah sekiranya terdapat fasilitas untuk menerapkan media evaluasi pembelajaran ini?	
7.	Apakah bapak/ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan <i>Educaplay</i> ?	

Sumber (Wesly, 2023)

c. Lembar Angket Validasi

Kegiatan validasi ahli ini dilakukan pada tahap pengembangan. Dimana kualitas suatu media pembelajaran dapat dilihat dari aspek media, aspek bahasa, aspek materi dan aspek *assesment* untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Selanjutnya, angket validasi ahli akan dianalisis untuk melihat kelayakan dan dijadikan rujukan untuk merevisi evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* untuk memperoleh produk yang sesuai.

Berikut penyusunan validasi ahli:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)
	Kelayakan Bahasa	1. Penggunaan Bahasa yang tepat sesuai dengan EBI. 2. Ketepatan tanda baca pada kalimat. 3. Kesesuaian struktur kalimat. 4. Ketepatan tata Bahasa dan kalimat. 5. Kesesuaian Bahasa dengan konsep materi. 6. Kesesuaian Bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual. 7. Menggunakan kalimat yang bermakna ganda. 8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami. 9. Kalimat yang digunakan efektif.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14 15, 16,17,18,19,20,21,22,23, 24 dan 25

Sumber : (Hikmah et al., 2020)

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Desain Teks	1. Ketepatan penggunaan jenis huruf. 2. Ketepatan ukuran huruf sehingga memberi kemudahan dalam membaca teks. 3. Tepat dalam penggunaan spasi.	9	1,2,3,4,5,6,7,8,9
2.	Desain Gambar	1. Tampilan warna gambar searasi dan tidak menabrak pada objek lain.	8	10,11,12,13,14, 15,16,17
No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

		2. Ketepatan tata letak atau menepatkan gambar.		
3.	Desain Pemakaian <i>Educaplay</i>	1. Penggunaan soal pilihan ganda menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> . 2. Kesesuaian durasi pengerjaan soal.	8	18,19,20,21,22 23,24,25

Sumber : (Hikmah et al., 2020)

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Penyajian Materi	1. Kesesuaian isi soal dengan CP dan tujuan pembelajaran. 2. Kesesuaian materi dalam menyajikan soal	11	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
2.	Isi materi	1. Kejelasan soal dan gambar. 2. Tata Bahasa. 3. Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. 4. Kategori soal mencerminkan sukar, sedang dan mudah.	14	12,13,14,15,16,17,18,19 20,21,22,23,24 dan 25

Sumber : (Hikmah et al., 2020)

Tabel 3 10 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Aassessment

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Materi	1. Soal sesuai dengan indikator. 2. Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (suku, Agama, Ras, Anatargolongan, Pornografi, Politik, Propoganda, dan Kekerasan).	10	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		3. Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru mendorong peserta didik untuk membaca). 4. Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar/grafis, teks, visualisasi, dll, sesuai dengan dunia nyata). 5. Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta). Sebelum menentukan pilihan peserta didik melakukan tahapantahapan tertentu. 6. Jawaban tersirat pada stimulus. 7. Pilihan jawaban homogeny dan logis. 8. Setiap soal hanya ada satu jawaban yang benar.		

2.	Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas. 2. Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja. 3. Pokok soal tidak memberi petunjuk ke kunci jawaban. 4. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda. 5. Gambar, grafik, tabel, diagram atau sejenisnya jelas dan berfungsi. 6. Panjang pilihan jawaban relatif sama.	10	11,12,13,14,15,16,17, 18,19 dan 20
No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		7. Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan 'semua jawaban di atas salah' atau 'semua jawaban di atas benar' dan sejenisnya. 8. Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologinya. 9. Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.		

3.	Bahasa	1. Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia untuk Bahasa daerah dan Bahasa asing sesuai kaidanya. 2. Tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat/tabu. 3. Soal menggunakan kalimat yang komunikatif. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	5	21,22,23,24 dan 25
----	--------	--	---	--------------------

Sumber : (Hikmah et al., 2020)

d. Lembar Respon Guru dan Angket Respon Peserta Didik Angket

ini ditunjukkan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik dengan penggunaan evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran melalui sebuah instrument. Instrument ini juga ditunjukkan agar mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut pertanyaan pada lembar angket yang digunakan.

Tabel 3.11 Respon Guru

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Aplikasi <i>Educaplay</i> memudahkan dalam melakukan penilaian terhadap peserta didik.		
2.	Peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti evaluasi menggunakan <i>Educaplay</i> .		
3.	Tampilan dan fitur <i>Educaplay</i> menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik.		
4.	Penilaian menggunakan <i>Educaplay</i> membantu dalam mengetahui tingkat kesulitan materi bagi peserta didik.		

5.	Hasil evaluasi <i>Educaplay</i> dapat langsung digunakan untuk memberikan umpan balik kepada peserta didik.		
6.	Penggunaan <i>Educaplay</i> membuat proses evaluasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.		
7.	Menggunakan <i>Educaplay</i> dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses evaluasi.		
8.	Merasa lebih efektif dalam mengelola penilaian peserta didik menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> .		
9.	Pengembangan evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Bahasa jelas dan komunikatif.		
10.	Pengembangan evaluasi pembelajaran berbantuan aplikasi <i>Educaplay</i> dapat dijadikan inovasi baru dalam mengukur hasil belajar peserta didik.		

Sumber : (Olaini et al, 2025)

Tabel 3.12 Angket Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Kemudahan dalam mengakses aplikasi <i>Educaplay</i> .					
2.	Kemudahan dalam memilih jawaban pada aplikasi <i>Educaplay</i> .					
3.	Isi materi dan permainan dalam aplikasi <i>Educaplay</i> jelas dan mudah dipahami.					
4.	Tampilan animasi permainan menarik, sehingga saya senang mengerjakan soal.					
5.	Kalimat soal dalam permainan mudah dipahami.					
6.	Pengembangan evaluasi pembelajaran memotivasi saya untuk belajar					
7.	Huruf dan gambar yang digunakan terlihat jelas.					
8.	Pengembangan evaluasi pembelajaran ini meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan soal.					
No	Pertanyaan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
9.	Pengembangan evaluasi pembelajaran ini meningkatkan daya tarik dalam mengerjakan soal.					
10.	Kepuasan dalam menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> sebagai pengembangan evaluasi pembelajaran.					

Sumber : (Olaini et al, 2025)

e. Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*

Penggunaan soal tes dalam penelitian ini, untuk mendukung hasil kuesioner peserta didik terkait efektivitas evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Bentuk soal tes pilihan ganda (PG) yang

berjumlah 20 butir materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar.

Tabel 3.13 Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator	Nomor Soal
Menganalisis sikap menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.	1,2,3,4,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
Menentukan makanan dan alat musik daerah	6,7

Sumber : (Putra et al., 2025)

E. Teknik Analisis Data

1. Teknik Kualitatif

Analisis kualitatif dari awal ditemukan rumusan masalah sampai dengan selesainya laporan penelitian. Data kualitatif berupa informasi melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas IV Mi Annuriyah Plus mengenai proses pembelajaran di kelas.

2. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif melakukan analisis data dengan cara penskoran angket penilaian dari para ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli *assesment* (validator), serta penilaian dari respok peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian ini berbentuk angka yang dapat diuraikan sehingga mendapatkan hasil gambaran mengenai evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Teknik ini menggunakan dua acara yaitu:

a. Angket Validasi Ahli

Kelayakan evaluasi pembelajaran *Educaplay* diperoleh dari penilaian para ahli menggunakan angket validasi data. Skala pengukuran yang digunakan skala *likert* yang dengan lima tingkat yang diinterpretasikan kedalam bentuk angka skor 1-5, masingmasing menunjukkan kriteria 1) Sangat Tidak Baik, 2) Kurang Baik,

3) Cukup Baik, 4) Baik, dan 5) Sangat Baik. Menurut (P. K. Sari & Sutihat, 2022) uji validitas menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

$\sum x$ = Jawaban Skor Validitas

$\sum xi$ = Jawaban Tertinggi Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.14 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Kurang layak
5	0-20%	Tidak layak

Sumber : (P. K. Sari & Sutihat, 2022)

Pembelajaran dengan menggunakan *Educaplay* dapat diketahui keefektifisannya untuk meningkatkan hasil belajar dengan mencari nilai N-Gain dengan persamaan berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

N-Gain = Gain ter-kontaminasi

S Post-test = Skor *Post-test*

S Pre-test = Skor *Pre-test*

S Max = Skor maksimal atau ideal

Penentuan kriteria nilai N-Gain disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.15 Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Sumber : (Natalia et al., 2024)

b. Kusioner Guru dan Angket Respon Peserta Didik

Peneliti membuat angket respon peserta didik yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti dengan lima tingkat yang diinterpretasikan kedalam bentuk angka skor 1-5, masing-masing menunjukkan kriteria 1) Sangat Tidak Baik, 2) Kurang Baik, 3) Cukup Baik, 4) Baik, dan 5) Sangat Baik. Menurut (Dewi et al., 2022) dapat diketahui menggunakan perhitungan sederhana berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria Respon Peserta Didik

Kategori	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	81 – 100	Sangat Layak

2	61 – 80	Layak
3	41 – 60	Cukup layak
4	21 – 40	Kurang layak
5	0 – 20	Tidak layak

Sumber : (Dewi et al., 2022)

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Model yang digunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran ini ialah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun deskripsi tahapan model *ADDIE* sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Langkah ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan model *ADDIE*. Peneliti melaksanakan pengamatan langsung serta wawancara dengan guru kelas IV di MI Annuriyah Plus untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di sekolah. Tahap ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Guru

Langkah ini dilaksanakan guna mengidentifikasi keperluan yang timbul dalam pembelajaran. Wawancara dengan wali kelas IV MI Annuriyah Plus pada 26 November 2024 terkait ketersediaan evaluasi pembelajaran yang digunakan. Proses evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan masih menggunakan media kertas yang dinilai kurang efektif. Penggunaan media ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar. Meskipun fasilitas di sekolah tergolong memadai, namun pemanfaatannya belum optimal. Para guru mendukung penggunaan

evaluasi digital seperti *Educaplay*, karena dianggap mampu menarik minat belajar peserta didik serta berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Annuriyah Plus, evaluasi pembelajaran belum sepenuhnya berkembang dan masih mengandalkan media cetak sebagai pelaksanaan evaluasi. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan, jenuh, sehingga kurang termotivasi dalam pembelajaran. Kondisi ini kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang pada umumnya yang senang belajar melalui aktivitas yang melibatkan gerak, praktik langsung, serta interaksi sosial dalam kelompok. Peserta didik kelas IV juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan lebih mudah memahami materi melalui media yang konkret, variatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan evaluasi pembelajaran di MI Annuriyah Plus agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan peserta didik kelas IV, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

c. Analisis Kebutuhan Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di MI Annuriyah Plus sudah menggunakan Kurikulum Merdeka secara bertahap sejak tahun 2023. Kurikulum ini memberikan kebebasan lebih kepada para guru untuk berkreasi dalam proses pembelajaran serta memungkinkan peserta

didik belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing. Diharapkan, metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan bagi peserta didik. Oleh sebab itu, keberagaman evaluasi pembelajaran menjadi sangat diperlukan. Peneliti memfokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada Bab 4 tentang Keberagaman Dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika, pada topik B Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar untuk peserta didik kelas IV.

Capaian Pembelajaran (CP) pada fase B kelas IV adalah, peserta didik mampu menghargai perbedaan dan keberagaman karakteristik baik fisik maupun non fisik di lingkungan sekitar. Selain itu, Tujuan Pembelajaran (TP) materi ini adalah agar peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai perbedaan dan keberagaman di kehidupan sehari-hari.

2. Tahap *Desain* (Perencanaan)

Tahap ini merupakan tahap awal perancangan desain tampilan untuk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay*. Peneliti mulai mencari dan mengumpulkan berbagai sumber gambar dan referensi untuk digunakan. Rancangan desain ini membuat pembuatan pertanyaan, pemilihan *template*, penyesuaian waktu dan penyusunan pertanyaan. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay* ini dibuat dengan desain tampilan yang berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang setiap tampilannya terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi menghargai perbedaan

dan keberagaman di lingkungan sekitar juga disertai gambar yang dapat menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal formatif. Adapun rancangan pembuatan soal desain dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Educaplay* di *website*, langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Desain Produk Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Educaplay*

Tahapan	Keterangan
	Buka halaman google di <i>ponsel</i> atau laptop kalian.
	Kemudian cari ' <i>Educaplay</i> ' di Google. Setelah itu, pada halaman utama <i>Educaplay</i> , klik pada ' <i>Educaplay: free educational games generator</i> ' atau https://www.educaplay.com pada address bar internet.
	Setelah itu, jika kalian belum memiliki akun, klik 'masuk' untuk mendaftar dan masuk melalui akun <i>google</i> kalian. Jika sudah memiliki akun, kalian bisa <i>login</i> menggunakan akun yang sudah ada. Jika belum memiliki akun, kalian dapat menggunakan akun google kalian untuk mengakses <i>Educaplay</i> .
	Untuk kalimat ' <i>My Games</i> ' berisi daftar permainan yang telah kalian buat. ' <i>Plans</i> ' menyediakan opsi berlangganan jika kalian ingin melakukannya. ' <i>Support</i> ' mencakup video <i>tutorial</i> untuk menggunakan template <i>Educaplay</i> . Sementara itu, ' <i>Search Games</i> ' menampilkan beberapa contoh yang menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> .

	Jika tampilan terlihat seperti ini, kalian bisa mengklik 'New Game'. Setelah itu, pilih template yang telah disediakan dan sesuai dengan keinginan kalian. Dan saya memilih template 'Froggy Jumps' untuk membantu saya membuat soal.
	Setelah itu, kalian bisa membuat soal sesuai dengan keinginan dan kebutuhan, saya telah membuat 25 soal. Setelah selesai membuat soal dan indikator di sebelah kanan menunjukkan 100%, kalian dapat mengklik tulisan 'publish' di sudut atas.
	Jika kalian ingin mengganti 'time' atau 'lives', kalian dapat mengklik 'Options'. Saya menggunakan waktu selama 30 detik untuk setiap soal dan 5 nyawa dalam satu permainan.
	Klik 'My Challenges' dan kemudian pilih 'New challenges'. Setelah itu, pilih game yang telah kalian buat, lalu klik '+ add' dan klik 'Publish'. Setelah game dipublikasikan, kalian akan mendapatkan pin untuk masuk ke game tersebut, yang dapat kalian bagikan kepada peserta didik.
	Tampilan ini menunjukkan bahwa jika peserta didik telah mengakses pin yang telah dibagikan, mereka dapat memulai permainan.
	Jika peserta didik mengklik 'mulai', tampilannya akan seperti ini dan peserta didik dapat menjawab soal dalam waktu 30 detik. Jika waktu habis maka kodoknya akan jatuh ke dalam air dan kehilangan satu nyawa, dengan total hanya 5 nyawa yang tersedia.

	Jika di tengah permainan peserta didik ingin keluar, mereka cukup mengklik tanda panah di pojok bawah dan memilih 'ya'. Dengan demikian, permainan akan berhenti secara otomatis dan statusnya akan menjadi game over.
	Dan jika ingin kembali ke permainan peserta didik bisa mengklik 'mencoba kembali'.
	Jika peserta didik telah menjawab semua soal yang disediakan, tampilan yang muncul akan terlihat seperti ini.
	Jika ingin melihat skor peserta didik cukup klik 'Reports' di sebelah kiri layar dan kalian dapat mendownload hasil skor tersebut.

Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini dirasa menarik dan mudah digunakan untuk kegiatan evaluasi pembelajaran karena dapat diakses melalui *handphone*, laptop, ataupun komputer. Berdasarkan hal tersebut, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* diharapkan efektif untuk digunakan serta dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun. Setelah perancangan desain selesai dibuat, selanjutnya produk akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli *assessment*.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini produk yang sudah dikembangkan kemudian diuji memastikan kesesuaian dalam penggunaan. Proses validasi merupakan proses setiap validator menggunakan pengetahuannya untuk mengumpulkan data yang menilai kebahasaan produk yang dikembangkan. Tujuan validasi dalam penelitian ini adalah untuk menilai apakah evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.

Terdapat tiga validator yang melakukan evaluasi produk, terdiri dari dua dosen dari Universitas Pakuan, satu dosen dari Universitas Wiraraja, satu guru dari MI Annuriyah Plus Depok dan satu validator evaluasi soal dosen dari Universitas Pakuan. Hasil evaluasi dikumpulkan melalui angket penilaian yang diberikan kepada para validator. Selain memberikan penilaian, validator juga menyampaikan saran dan rekomendasi perbaikan terhadap kekurangan produk. Validasi dilakukan dua kali sebelum produk dianggap layak untuk digunakan atau diuji dalam penelitian. Berikut adalah hasil uji validitas terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.

a. Ahli Media

Validasi dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi, masukan, dan kritik yang membangun agar evaluasi pembelajaran *Educaplay*

yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi produk yang lebih optimal. Pada pengembangan ini, ahli media yang terlibat yaitu Bapak Purwanto, S.Kom.,M.TI, yang merupakan salah satu dosen Fakultas Teknik Universitas Wiraraja. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Revisi oleh Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Perbaiki gambar pada soal sebagai pilihan jawaban.	 Soal gambar pada tabel sudah diperbaiki menjadi pilihan jawaban.
 Soal yang berbentuk tabel terlihat kecil dan perlu diubah menjadi pilihan jawaban.	 Soal yang berbentuk tabel sudah diperbaiki menjadi pilihan jawaban.
 Waktu untuk menyelesaikan setiap soal diubah dari 20 detik menjadi 30 detik.	 Waktu menyelesaikan sudah diperbaiki menjadi 30 detik.

Agar menjadi produk tersebut layak untuk digunakan maka dilakukan revisi produk sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan

keberagaman di lingkungan sekitar, dapat dihitung melalui persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Angket pada media ini terdiri dari tujuh pertanyaan yang dinilai dari 1 sampai 5, jika tujuh pernyataan yang bersangkutan dengan 5 jumlah skor ideal akan memperoleh 35 skor maksimal. Hasil validasi pertama oleh ahli media terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media

No	Komponen	Nilai
Desain Teks		
1.	Ketepatan penggunaan jenis huruf.	5
2.	Ketepatan ukuran huruf sehingga memberi kemudahan dalam membaca teks.	3
3.	Tepat dalam penggunaan spasi.	5
Desain Gambar		
4.	Tampilan warna gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain.	5
5.	Ketepatan tata letak atau menepatkan gambar.	3
Desain Pemakaian <i>Educaplay</i>		
6.	Penggunaan soal pilihan ganda menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> .	5
7.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal.	4
Total Penilaian		30
Skor Maksimal		35
Persentase		X100
Rata-rata Total Validitas		85%

$$\text{Persentase} = \frac{30}{35} \times 100\% = 85\%$$

Produk yang telah dikembangkan akan memenuhi kriteria “Sangat Layak” ketika dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah disajikan sebelumnya. Akan tetapi, karena terdapat revisi agar produk

yang dikembangkan ini lebih baik lagi untuk dapat diuji coba, maka peneliti melakukan validasi kedua. Hasil validasi dari ahli media yang kedua terhadap produk sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi kedua Oleh Ahli Media

No	Komponen	Nilai
Desain Teks		
1.	Ketepatan penggunaan jenis huruf.	5
2.	Ketepatan ukuran huruf sehingga memberi kemudahan dalam membaca teks.	5
3.	Tepat dalam penggunaan spasi.	5
Desain Gambar		
4.	Tampilan warna gambar serasi dan tidak menabrak pada objek lain.	5
5.	Ketepatan tata letak atau menepatkan gambar.	5
Desain Pemakaian <i>Educaplay</i>		
6.	Penggunaan soal pilihan ganda menggunakan aplikasi <i>Educaplay</i> .	4
7.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal.	4
Total Penilaian		33
Skor Maksimal		35
Persentase		X100
Rata-rata Total Validitas		94%

$$\text{Persentase} = \frac{33}{35} \times 100\% = 94\%$$

Setelah dikonversikan kedalam tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini mencapai kriteria 'Sangat Layak' dengan nilai lebih tinggi dari sebelumnya. Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

b. Ahli Bahasa

Ahli Bahasa dalam pengembangan ini adalah Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, yang merupakan salah satu dosen Fakultas Keguruan

dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Media ini telah diberi masukan serta mendapatkan saran dari Ibu Ainiyah Ekowati. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Perbaiki kalimat “Dari tabel di atas, yang merupakan menghargai perbedaan dan keragaman nonfisik di sekolah adalah” dan berikan 4 tanda titik di akhir soal.	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Berdasarkan tabel di atas, yang merupakan cara menghargai perbedaan di sekolah adalah....”
 Perbaiki kalimat “Putri adalah anak baru yang pindah dari Sumatera dan cara bicaranya berbeda dengan temantemannya. Apa sikap yang sebaiknya jika ada teman yang berbeda cara bicaranya dengan kita adalah....” dan berikan tanda titik diakhir jawaban soal.	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Putri adalah anak baru yang pindah dari Sumatera dan cara bicaranya berbeda dengan teman-temannya. Sikap yang sebaiknya dilakukan apabila ada yang seperti Putri adalah....” dan sudah diberikan tanda titik pada akhir jawaban.
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

 Perbaiki kalimat “Keragaman setiap individu didalam kelas merupakan anugerah tuhan sehingga sebagai peserta didik, apa yang harus kamu lakukan adalah....”	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Keberagaman setiap individu di dalam kelas merupakan anugerah Tuhan. sebagai peserta didik, yang harus dilakukan adalah....”
---	--

Lembar validasi yang digunakan berupa angket dengan sembilan pernyataan dengan penilaian skor antara 1 sampai 5. Hasil validasi pertama oleh ahli bahasa terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Bahasa

No	Komponen	Nilai
Kelayakan Bahasa		
1.	Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan EBI.	4
2.	Ketepatan tanda baca pada kalimat.	4
3.	Kesesuaian struktur kalimat.	4
4.	Ketepatan tata bahasa dan kalimat.	3
5.	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi.	4
6.	Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual.	4
7.	Menggunakan kalimat yang bermakna ganda.	4
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
9.	Kalimat yang digunakan efektif.	3
Total penilaian		34
Total maksimal		45
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		75%

$$\text{Persentase} = \frac{34}{45} \times 100\% = 75\%$$

Produk yang telah dikembangkan ini akan dianggap sangat layak untuk diuji coba jika mencapai nilai 81%-100%, apabila dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang sudah disajikan

sebelumnya. Berikut hasil validasi ahli bahasa yang kedua terhadap produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Validasi Kedua Oleh Ahli Bahasa

No	Komponen	Nilai
Kelayakan Bahasa		
1.	Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan EBI.	5
2.	Ketepatan tanda baca pada kalimat.	5
3.	Kesesuaian struktur kalimat.	5
4.	Ketepatan tata bahasa dan kalimat.	4
5.	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi.	5
6.	Kesesuaian bahasa dan kalimat dengan tingkat intelektual.	5
7.	Menggunakan kalimat yang bermakna ganda.	4
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5
9.	Kalimat yang digunakan efektif.	5
Total penilaian		43
Total maksimal		45
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		95%

$$\text{Persentase} = \frac{43}{45} \times 100\% = 95\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini berada pada kriteria “Sangat Layak”. Artinya, produk dinyatakan sangat layak diuji coba tanpa revisi.

c. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan ini adalah Bapak Santa, M.Pd, yang merupakan salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan dan bapak Syamsuri, S.Ag, yang

merupakan guru kelas IV MI Annuriyah Plus, yang telah berpengalaman mengajar dan memiliki kompetensi dibidang pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah. Validasi oleh ahli materi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi, saran dan masukan agar penyampaian soal pada evaluasi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi yang diajarkan dan mudah dipahami peserta didik. Aspek yang dijadikan sebagai penilaian yaitu meliputi penyajian materi dan isi materi terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Hasil validasi oleh ahli materi, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Revisi oleh Dosen Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Perbaiki kalimat “Dina dan Siti memiliki rambut lurus, sementara Tono memiliki rambut keriting. Dina dan Siti berkulit putih sedangkan Tono berkulit coklat. Sikap kita terhadap teman yang memiliki perbedaan warna kulit dan jenis rambut adalah....”	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Perhatikan ciri fisik di bawah ini. 1.Dina dan Siti memiliki rambut lurus dan berkulit putih. 2.Tono memiliki rambut keriting dan berkulit coklat. Bagaimana sikap kita jika memiliki teman yang berbeda fisik seperti di atas....”
 Perbaiki kalimat “Dibawah ini, yang merupakan menjaga kerukunan hidup di lingkungan sekitar adalah....”.	 Kalimat sudah diperbaiki menjadi “Perhatikan gambar di bawah ini, yang merupakan sikap menjaga kerukunan hidup di lingkungan masyarakat adalah....”.

Lembar validasi yang digunakan berupa angket dengan enam pernyataan dengan penilaian skor antara 1 sampai 5. Hasil validasi pertama oleh ahli materi terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Validasi Pertama Oleh Dosen Ahli Materi

No	Komponen	Nilai
Penyajian Materi		
1.	Kesesuaian isi soal dengan CP dan tujuan pembelajaran.	4
2.	Kesesuaian materi dalam menyajikan soal.	2
Isi Materi		
3.	Kejelasan soal dan gambar.	1
4.	Tata Bahasa.	3
5.	Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	4
6.	Kategori soal mencerminkan sukar, sedang dan mudah.	3
Total penilaian		17
Total maksimal		30
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		56,6%

$$\text{Persentase} = \frac{17}{30} \times 100\% = 56,6\%$$

Setelah validasi tahap pertama dievaluasi berdasarkan kriteria kecocokan yang telah disampaikan sebelumnya, produk pengembangan ini dinyatakan masih belum memenuhi standar “Cukup Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat dianggap belum sesuai untuk diuji coba. Untuk meningkatkan kualitasnya dan memastikan kelayakan produk yang lebih baik lagi bagi peserta didik, peneliti melanjutkan dengan melakukan validasi kedua. Berikut adalah hasil dari validasi kedua

oleh ahli materi terhadap produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Tabel 4.10 Hasil Validasi Kedua Oleh Dosen Ahli Materi

No	Komponen	Nilai
Penyajian Materi		
1.	Kesesuaian isi soal dengan CP dan tujuan pembelajaran.	5
2.	Kesesuaian materi dalam menyajikan soal.	5
Isi Materi		
3.	Kejelasan soal dan gambar.	4
4.	Tata Bahasa.	5
5.	Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	5
6.	Kategori soal mencerminkan sukar, sedang dan mudah.	5
Total penilaian		29
Total maksimal		30
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		96%

$$\text{Persentase} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96\%$$

Setelah dikonversikan ke dalam tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini mencapai kriteria “Sangat Layak” dengan nilai yang lebih tinggi dari sebelumnya. Menunjukkan bahwa produk sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini layak digunakan sebagai penunjang evaluasi pembelajaran, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.

Tabel 4.11 Hasil Validasi Materi Oleh Guru MI Annuriyah Plus

No	Komponen	Nilai
Penyajian Materi		

1.	Kesesuaian isi soal dengan CP dan tujuan pembelajaran.	5
2.	Kesesuaian materi dalam menyajikan soal.	5
Isi Materi		
3.	Kejelasan soal dan gambar.	5
4.	Tata Bahasa.	4
5.	Keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	5
6.	Kategori soal mencerminkan sukar, sedang dan mudah.	5
Total penilaian		29
Total maksimal		30
No	Komponen	Nilai
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		96%

$$\text{Persentase} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penilaian kedua pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini berada pada kriteria “Sangat Layak”. Artinya, produk dinyatakan sangat layak diuji coba tanpa revisi. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini layak digunakan sebagai penunjang evaluasi pembelajaran.

d. Ahli *Assesment*

Ahli *assesment* dalam pengembangan soal adalah Bapak Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd, yang merupakan salah satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Media ini telah diberi masukan serta mendapatkan saran dari Bapak Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli *assesment* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Revisi oleh Ahli Assesment

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Perbaiki jawaban soal dan jawaban soal harus sejajar satu sama lain	 Jawaban soal sudah diperbaiki menjadi
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
“a. Menghindari teman yang memiliki perbedaan warna kulit dan jenis rambut dengan kita. b. Meghargai dan berteman dengan siapapun. c. Menertawakan di depan banyak orang. Di depan kalimat jawaban soal tidak boleh huruf kapital.”	“a. menghargai dan berteman dengan siapa saja tanpa memandang fisik. b. menertawakan di depan banyak orang karena penampilannya. c. menghindari teman yang berbeda warna kulit dan jenis rambut.”

Lembar validasi yang digunakan berupa angket dengan dua puluh satu pernyataan dengan penilaian skor antara 1 sampai 5. Hasil validasi pertama oleh ahli *assesment* terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Validasi Oleh Ahli Assesment

No	Komponen	Nilai
Materi		
1.	Soal sesuai dengan indikator.	5
2.	Soal tidak mengandung unsur SARAPPPK (Suku, Agama, Ras, Anatargolongan, Pornografi, Politik, Propoganda, dan Kekerasan).	4
3.	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru, mendorong peserta didik untuk membaca).	5
4.	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar/grafik, teks, visualisasi, dll, sesuai dengan dunia nyata).	5
5.	Soal mengukur level kognitif penalaran (menganalisis, mengevaluasi, mencipta). Sebelum menentukan pilihan, peserta didik melakukan tahapan- tahapan tertentu.	4
6.	Jawaban tersirat pada stimulus.	5
7.	Pilihan jawaban homogen dan logis.	4

8.	Setiap soal hanya ada satu jawaban yang benar.	5
Konstruksi		
9.	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas, dan tegas.	5
10.	Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban merupakan pernyataan yang diperlukan saja.	4
11.	Pokok soal tidak memberi petunjuk ke kunci jawaban.	4
12.	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda.	4
13.	Gambar, grafik, tabel, diagram atau sejenisnya jelas dan berfungsi.	5
14.	Panjang pilihan jawaban relatif sama.	5
15.	Pilihan jawaban tidak menggunakan pernyataan 'semua jawaban di atas salah' atau 'semua jawaban di atas benar' dan sejenisnya.	4
No	Komponen	Nilai
16.	Pilihan jawaban yang berbentuk angka/waktu disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologinya.	4
17.	Butir soal tidak bergantung pada jawaban soal lain.	4
Bahasa		
18.	Menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, untuk Bahasa daerah dan Bahasa asing sesuai kaidahnya.	5
19.	Tidak menggunakan Bahasa yang berlaku setempat/tabu.	5
20.	Soal menggunakan kalimat yang komunikatif.	5
21.	Pilihan jawaban tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	5
Total penilaian		96
Total maksimal		105
Persentase		X100
Rata-rata total validitas		91,4%

$$\text{Persentase} = \frac{96}{105} \times 100\% = 91,4\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan, maka penilaian pada produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini berada pada kriteria

“Sangat Layak”. Artinya, produk dinyatakan sangat layak diuji coba tanpa revisi.

Setelah menerima perolehan nilai dari ahli, data dikonversikan untuk menghasilkan kesimpulan tentang validitas evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Dilakukan dengan menggunakan pedoman konversi ideal di tabel berikut:

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Validator Sebelum Revisi

No	Validator	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli Media	7	35	30	85%
2.	Ahli Bahasa	9	45	34	75%
3.	Ahli Materi	6	30	17	56%
No	Validator	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
Rata-rata Persentase Penilaian					72%

Hasil penilaian kelayakan terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar diperoleh kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 4.15 Penilaian Validator Secara Keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	85%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	75%	Layak
Ahli Materi	56%	Cukup Layak

Berdasarkan hasil uji coba yang melibatkan ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi dengan rata-rata persentase validasi pertama mencapai total 72% dengan kriteria “Layak” untuk evaluasi

pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Validator Setelah Revisi

No	Validator	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Skor yang didapat	Persentase Penilaian
1.	Ahli Media	7	35	33	94%
2.	Ahli Bahasa	9	45	43	95%
3.	Ahli Materi Dosen	6	30	29	96%
4.	Ahli Materi Guru	6	30	29	96%
5.	Ahli Assesment	21	105	96	91,4%
Rata-rata Persentase Penilaian					94,48%

Tabel 4.17 Penilaian Validator Secara Keseluruhan

Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Media	94%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
Ahli Materi Dosen	96%	Sangat Layak
Validator	Persentase Penilaian	Aspek Kelayakan
Ahli Materi Guru	96%	Sangat Layak
Ahli Assesment	91,4%	Sangat Layak

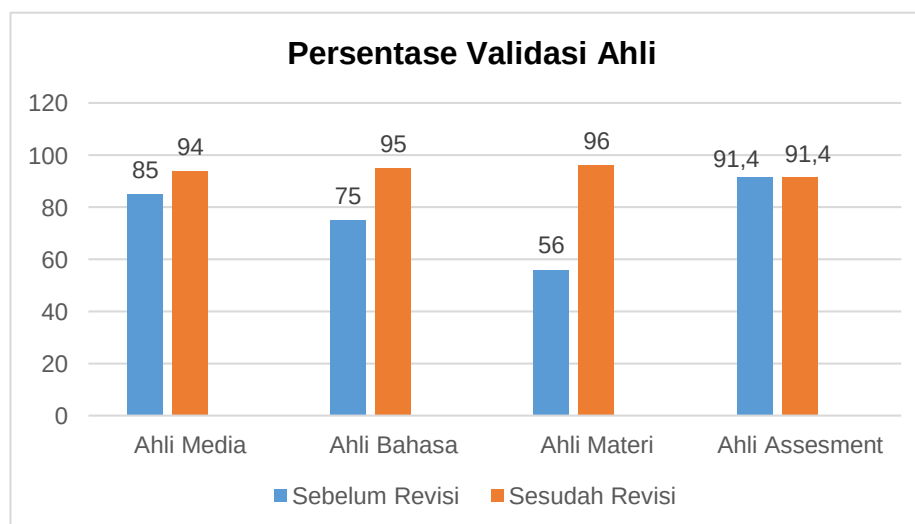
Tabel di atas mengacu pada tabel konversi sebagai berikut:

Tabel 4.18 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase Rata-rata

No	Kriteria	Kualifikasi
1	81%-100%	Sangat layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup layak
4	21%-40%	Kurang layak
5	0-20%	Tidak layak

Sumber : (P. K. Sari & Sutihat, 2022)

Selain tabel, hasil validasi ahli juga disajikan dalam bentuk diagram batang. Perbandingan hasil validasi ahli media, bahasa, materi dan *assesment* dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Persentase Hasil Validasi Ahli

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perolehan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli *assessment* didapatkan rata-rata persentase dengan total 95,48% dengan kriteria “Sangat Layak” yang artinya pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar dianggap sangat layak untuk diuji cobakan di sekolah dasar.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, melalui produk yang sudah dibuat peneliti melakukan uji terbatas kepada peserta didik sebanyak 19 peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus Depok. Pelaksanaan uji coba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui tanggapan peserta didik pada saat penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Proses uji coba ini diimplementasikan oleh peneliti dengan didampingi guru kelas IV MI Annuriyah. Diawali dengan menjelaskan materi yang berkaitan dengan pemahaman peserta didik, peneliti meminta peserta

didik untuk mengamati permasalahan yang diberikan terkait materi menghargai perbedaan dan keberagaman.

Setelah selesai, peserta didik menjawab pertanyaan yang sudah dikembangkan pada aplikasi *Educaplay*. Pada kegiatan ini, peserta didik akan mencoba bagaimana cara mengoperasikan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* secara mandiri dibawah bimbingan dari peneliti. Setelah peserta didik mengerjakan evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Educaplay*, untuk mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dilakukan penilaian melalui angket. Angket terdiri sepuluh pertanyaan dengan skala 5 penilaian, skor 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (cukup layak), 2 (kurang layak), dan 1 (sangat kurang layak). Hasil angket respon peserta didik dapat diuraikan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut tampilan rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Tabel 4.19 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentasi
1	50	50	100%	100%
2	47	50	100%	94%
3	48	50	100%	96%
4	47	50	100%	94%
5	50	50	100%	100%
6	49	50	100%	98%
7	50	50	100%	100%
8	46	50	100%	92%
9	50	50	100%	100%
10	46	50	100%	92%
11	46	50	100%	92%

12	48	50	100%	96%
13	49	50	100%	98%
14	48	50	100%	96%
15	48	50	100%	96%
16	47	50	100%	94%
17	47	50	100%	94%
18	48	50	100%	96%
19	46	50	100%	92%
Rata-rata Persentasi			96%	

Berdasarkan hasil data di atas yang dilakukan terhadap 19 peserta didik, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar mendapatkan respon 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Selanjutnya, guru juga diminta kesediaannya untuk mengisi lembar angket respon terhadap uji coba produk melalui kuesioner yang berisi sepuluh pertanyaan. Berikut rumus kuantitatif sederhana untuk mengolah data hasil tanggapan guru.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut tampilan rekapitulasi data respon guru setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Tabel 4.20 Hasil Respon Guru Kelas IV

Responden	Nomor Pernyataan										Total	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru kelas IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50	50
Rata-rata persentase											100%	

*Data lengkap pada lampiran

Berdasarkan hasil wawancara dan respon guru kelas IV terkait penggunaan aplikasi *Educaplay* dalam proses evaluasi, diketahui bahwa

guru menilai aplikasi ini sangat membantu dan memudahkan proses penilaian evaluasi, meningkatkan motivasi peserta didik, serta menawarkan fitur yang menarik dan interaktif, sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Respon guru dalam penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dengan hasil respon menunjukkan skor rata-rata 100% dan kategori “Sangat Layak”

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu tahap evaluasi, bertujuan untuk mengetahui keefektifitas evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang telah dikembangkan berdasarkan *pretest* dan *posttest*. Pelaksanaan *pretest* dilakukan sebelum menggunakan *Educaplay*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah menggunakan *Educaplay*. *Pretest* dan *posttest* dilakukan pada peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus dengan jumlah 19 peserta didik.

Adapun hasil uji coba *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

a. Hasil uji coba *pretest*

Uji coba *pretest* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan peserta didik yang dilakukan oleh 19 peserta didik pada awal pembelajaran. Soal *pretest* berisi dua puluh soal HOTS dengan bentuk pilihan ganda. Rekapitulasi data nilai *pretest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.21 Rekapitulasi Data Nilai *Pretest*

Kriteria	Skor	Jumlah Peserta Didik
----------	------	----------------------

Sangat Baik	81-100	0
Baik	61-80	13
Cukup	41-60	6
Kurang	21-40	0
Sangat Kurang	0-20	0

Pada tabel di atas, dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *pretest* peserta didik kelas IV. Dari total keseluruhan peserta didik, yang termasuk kriteria “Baik” berjumlah tiga belas, kriteria “Cukup” berjumlah tiga. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV masih kesulitan memahami materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar.

b. Hasil uji coba *posttest*

Uji coba *posttest* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektivitasnya produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang telah dinyatakan sangat layak oleh validator. Peneliti menempelkan *Qr-code* di papan tulis yang kemudian di scan oleh peserta didik untuk memasukkan pin. Soal ini terdiri dua puluh soal HOTS dengan bentuk pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah mengisi soal menggunakan produk yang telah dikembangkan. Rekapitulasi data nilai *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. 22 Rekapitulasi Data Nilai *Posttest*

Kriteria	Skor	Jumlah Peserta Didik
Sangat Baik	81-100	16
Baik	61-80	3
Cukup	41-60	0
Kurang	21-40	0
Sangat Kurang	0-20	0

Pada tabel tersebut, dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *posttest* peserta didik kelas IV. Dari total keseluruhan peserta didik, terdapat enam belas peserta didik yang masuk kriteria “Sangat Baik”, tiga peserta didik dengan kriteria “Baik”. Dari data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Adapun hasil perhitungan nilai N-Gain dari *pretest* dan *posttest* ada tabel berikut:

Tabel 4.23 Hasil Perhitungan N-Gain *Pretest* dan *Posttest*

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	Pretest	Posttest
Jumlah Peserta Didik	19	19
Nilai Tertinggi	50	100
Nilai Terendah	50	72
Nilai Rata-rata	59,1	91,3
Rata-rata N-Gain	0,8	
Keterangan	Tinggi	

Berdasarkan data hasil analisis *pretest* dan *posttest* dapat dimasukkan ke dalam tabel kriteria nilai N-Gain sebagai berikut:

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Sumber : (Natalia et al., 2024)

Dari tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*. Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,8 yang termasuk dalam kategori “Tinggi” dengan persentase tingkat efektivitas pada kategori “Sangat Efektif”. Maka, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Pembahasan

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berperan penting untuk menilai kinerja dan efektivitas, serta mengumpulkan data dan informasi mengenai kemampuan belajar peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan program pembelajaran dan memastikan bahwa tujuan serta proses pembelajaran berjalan dengan baik. Namun, seiring kemajuan teknologi, paradigma pembelajaran pun mengalami pergeseran. Jika sebelumnya evaluasi pembelajaran masih menggunakan media cetak, kini teknologi memungkinkan pengembangan evaluasi pembelajaran yang lebih akurat dan analitis, seperti evaluasi pembelajaran yang dibuat menggunakan *Educaplay*. Lebih lanjut, Phafiandita et al., (2022:111) mendefinisikan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan mengumpulkan data dan informasi tentang kemampuan belajar peserta didik untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan memastikan tujuan serta proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Evaluasi pembelajaran menurut L,Idrus (2019:922) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan data tentang kemampuan belajar peserta didik untuk menilai efektivitas program dan memastikan tujuan proses pembelajaran tercapai. Pendapat ini sejalan dengan Febriana, (2021:7) bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses berkelanjutan yang melibatkan pengumpulan dan analisis data untuk menilai pencapaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus menjadi upaya

untuk memperbaiki program atau kegiatan pembelajaran yang sedang atau telah berlangsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut Okpatrioka, (2023) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development atau RnD*) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada. Analisis merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan dalam pengembangan suatu produk. Dalam konteks ini, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV MI Annuriyah Plus masih belum menggunakan media digital saat mengerjakan soal formatif dan masih cenderung menggunakan kertas sebagai media evaluasi. Hal ini sering dianggap kurang efektif, sehingga peserta didik merasa kurang antusias, bosan dan jenuh saat mengerjakan soal formatif. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Tahap perancangan melibatkan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Proses ini diawali dengan penetapan capaian dan tujuan pembelajaran, diikuti oleh pembuatan pertanyaan, pemilihan template, pemilihan gambar untuk mendukung pertanyaan, penyesuaian waktu dan penyusunan pertanyaan. Selanjutnya, peneliti akan merancang evaluasi pembelajaran yang

meliputi halaman login, memasukan soal serta memberikan pin kepada peserta didik.

Pada tahap pengembangan, evaluasi pembelajaran menjalani proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya dari segi tampilan, kebahasaan dan isi materi. Bapak Purwanto, S.Kom., MTI. memperoleh skor 30 dari skor maksimal 35 dengan persentase 85%, dengan saran untuk memperbaiki soal gambar, soal dipersingkat dan waktu pada setiap soal. Setelah melakukan revisi pada produk, dilakukan uji validasi kedua yang memperoleh skor 33 dari skor maksimal 35 dengan persentase 94%. Selanjutnya, validasi bahasa, Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. memperoleh skor 34 dari skor maksimal 45 dengan persentase 75%, dengan saran perbaiki tata tulis dan kalimat efektif pada bagian materi. Setelah melakukan revisi pada produk, dilakukan uji validasi kedua yang memperoleh skor 43 dari skor maksimal 45 dengan persentase 95%. Selanjutnya validasi ahli materi, Bapak Santa, M.Pd. memperoleh skor 17 dari skor maksimal 30 dengan persentase 56,6% dengan saran perbaiki redaksi soal dan tambahkan kalimat perintah disetiap soal. Setelah melakukan revisi pada produk, dilakukan uji validasi kedua yang memperoleh skor dari 29 dari skor maksimal 30 dengan persentase 96% dan Bapak Syamsuri S.Ag. memperoleh skor 29 dari skor maksimal 30 dengan persentase 96%. Dari sisi *assessment*, Bapak Dr. Iyan Irdiyansyah, M.Pd. memperoleh skor 96 dari skor maksimal 105 dengan persentase 91,4% dengan saran jawaban butir soal harus sejajar. Berdasarkan hasil uji validasi produk yang dilakukan

oleh ahli media, ahli bahasa, ahli *assessment* dan dua ahli materi, Sari & Sutihat, (2022) menyatakan bahwa skor kelayakan 81%-100% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini sangat layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba produk kepada 19 peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV, peneliti kemudian menjelaskan cara memasuki evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dan mengisi semua soal yang ada di dalamnya.

Setelah kegiatan selesai, peserta didik diminta mengisi lembar angket respon yang berisi sepuluh butir pertanyaan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap kelayakan evaluasi pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari 19 peserta didik, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat layak.

Pada evaluasi evaluasi bertujuan untuk mengukur keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, yang diukur berdasarkan perbandingan *pretest* dan *posstest*. Sebelum menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran, nilai rata-rata *pretest* peserta didik kelas IV MI Annuriyah plus adalah 51,9 (dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 50). Setelah menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran, nilai rata-rata *posstest* meningkat menjadi 91,3 (dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 80). Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa hasil

belajar peserta didik mengalami kenaikan yang substansial. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0,8, yang dikategorikan tinggi dan sangat efektif. menurut Natalia et al., (2024) nilai *N-Gain* > 0,7 dikategorikan “Tinggi”. Dengan ini, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terbaru yang menunjukkan tingkat kelayakan evaluasi pembelajaran dikembangkan. Dalam penelitian ini tingkat kelayakan mencapai 96%, hasil ini lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Putri, (2025) yang menyebutkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dinilai “sangat layak” dengan presentase respon peserta didik 90,7%. Perbedaan ini menunjukkan adanya peningkatan tingkat kelayakan dan penerimaan evaluasi pembelajaran pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Terkait efektivitas evaluasi pembelajaran. Y. I. Sari & Agustin, (2024). Hasil tes peserta didik rata- rata *N- Gain* yang didapatkan sebanyak 0,70 dengan kategori “tinggi”. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai *N-Gain* yang lebih tinggi yaitu 0,8, sehingga terdapat peningkatan dibandingkan dengan temuan Y. I. Sari & Agustin. Kesamaan kategori kategori serta adanya peningkatan skor *n-gain* ini menunjukkan konsistensi dan efektivitas *Educaplay* sebagai evaluasi pembelajaran untuk materi Pendidikan Pancasila.

Menurut Fitriyana & Rosy, (2024:238) *Educaplay* merupakan *platform web* edukatif yang memudahkan guru dalam merancang serta membagikan berbagai jenis permainan secara online melalui tautan. Utami et al., (2023:5811) menambahkan bahwa *Educaplay* merupakan pembelajaran *online* yang punya berbagai macam permainan interaktif untuk membantu belajar peserta didik dengan cara yang seru.

Lebih lanjut bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* tidak hanya mempermudah guru dalam membuat evaluasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini sejalan dengan Dila et al, (2024:178) bahwa *Educaplay* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sependapat dengan Ega Dianita, et al., (2024:276) menyatakan bahwa Tujuan *Educaplay* yaitu dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, mendukung pembelajaran yang tersusun dan menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami.

Hasil temuan dari penelitian ini terbukti sangat layak dan sangat efektif. Temuan ini diperkuat dengan observasi langsung di kelas, dimana peserta didik terlihat lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan penggunaan evaluasi pembelajaran cetak konvensional. Namun, sebelum memulai mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, beberapa peserta didik sempat menggunakan ponsel mereka untuk berfoto selfie, bermain game, atau membuka sosial media lainnya. Selain

itu, guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi ini memudahkan proses penilaian serta pelaksanaan evaluasi secara keseluruhan.

Peneliti telah melaksanakan seluruh alur pengembangan produk secara optimal, termasuk penerapan setiap fase dalam model *ADDIE*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kekurangan dan keterbatasan antara lain, untuk menentukan warna dan tata letak serta penambahan waktu dan nyawa pada setiap soal. Hal tersebut setara dengan Fitriyana & Rosy, (2024)

Disisi lain, produk ini juga memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Evaluasi pembelajaran ini mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik. selain itu, fleksibilitasnya memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Hal tersebut setara dengan Nurul et al, (2024)

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan evaluasi pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Educaplay* dilakukan dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Tahap pertama, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di kelas IV MI Annuriyah Plus untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama pembelajaran. Tahap kedua, dibuat desain produk evaluasi pembelajaran yang mencakup soal pertanyaan, tampilan penyesuaian waktu dan gambar. Selanjutnya, tahap ketiga ialah pengembangan desain oleh peneliti dibuat menjadi produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, yang disesuaikan dengan materi dan dilengkapi *template* dan gambar yang menarik. Saat produk sudah siap, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli *assessment* untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang optimal. Tahap keempat yaitu implementasi, produk

diimplementasikan atau uji coba kepada 19 peserta didik kelas IV MI

Annuriyah Plus untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Tahap kelima ialah evaluasi, pada tahap ini peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Pada tahap ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada hasil belajar peserta didik.

2. Hasil kelayakan dari produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini didapatkan dari hasil validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil dari validasi ahli dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan atau diuji coba. Data hasil validasi ahli media yaitu 94% dengan kriteria sangat layak. Perolehan dari ahli bahasa sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Perolehan Ahli materi memperoleh 96% dengan kriteria sangat layak. Perolehan Ahli assessment memperoleh 91,4% dengan kriteria sangat layak, serta berdasarkan hasil penyebaran angket respon peserta didik yang disebarkan kepada 19 peserta didik kelas IV didapatkan rata-rata skor sebesar 96% dengan perolehan nilai sangat layak untuk digunakan. *Educaplay* dikatakan layak untuk digunakan karena dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam mengerjakan soal formatif, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat mengerjakannya dan dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Efektivitas produk dan proses pembelajaran diukur melalui

perhitungan selisih nilai rata-rata *posttest* dan *pretest* serta nilai N-Gain. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 91,3, sementara nilai rata-rata *pretest* adalah 59,1 sehingga terdapat selisish sebesar 32,2. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. selanjutnya, hasil nilai N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,8 yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran tergolong sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, berikut adalah saran yang dapat dipaparkan diantaranya:

1. Bagi Guru

Guru disarankan dapat memanfaatkan teknologi lebih dalam dan lebih luas lagi untuk membuat peserta didik termotivasi serta lebih antusias dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik disarankan untuk memanfaatkan aplikasi *Educaplay* pada saat proses pembelajaran, karena mendapatkan hasil validasi sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dengan mempertimbangkan konsep produk lebih matang lagi dan mendesain produk semenarik mungkin agar peserta didik lebih bersemangat dan antusias dalam mengerjakan soal formatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Curios Note Program (CNP) Berbantuan Media Educaplay Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik*.
- Agustianti, R., Abyadati, S., Nussifera, L., Irvani, A. I., Handayani, D. Y., Hamdani, D., & Amarulloh, R. R. (2022). *Assesment Dan Evaluasi Pembelajaran*. Tohar Media.
- Aini Zulfa Izza, Mufti Falah, S. S. (2023). *Problematisa Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Era Merdeka Belajar*. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(4), 2871–2880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Alba Vargas, V. E. (2024). *Educaplay sebagai alat untuk meningkatkan pembelajaran dan retensi kosakata dalam bahasa Inggris*. 1–16.
- Anggraini, R. P. (2024). *Pengembangan Instrumen Evaluasi HOTS Menggunakan Aplikasi Educaplay Pada Pelajaran IPAS Kelas 4 MI 2 Drajat Baureno*. 1(1), 1–23.
- Anwar, S., & Jasiah. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI*. 02(02).
- Ariyana, Purawinangun, I. A., & Rojudin. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Sastra sebagai Alternatif Peningkatan Belajar di Sekolah*. Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia, 7(April), 23–30. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca/article/view/14728>
- Arsita, W., & Hikmah, M. (2024). *Penerapan Platform Educaplay Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab SD IT Mutiara Global Pekanbaru*. Cendekia Pendidikan, 9(12), 1–10. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>
- Arum, N. S., Dimiyati, F. A., Madiun, K., & Timur, J. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas 5 Berbantuan Kuis Educaplay Di Sdn Nglambangan 01*. 2(12).
- Olaini Dina Nur, Hunaifi Aziz Abdul, Wahyudi. (2025). *Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Bentuk Energi Kelas IV*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 2548-6950.
- Damayanti, A. M., Daryono, & Rayanto, Y. H. (2023). *Evaluasi pembelajaran*. Basya Media Utama.

- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). *Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh*. Jurnal Ar-Raniry, 10(2), 89–95.
- Dila Nurmaizura, Dian Rabiatal Munawarah, Madani Putri, Leila Asparini, Fardiansyah, Hermanto Jaelani, E. H. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Educaplay pada Mata Pelajaran PPKn*. Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika, 5(2), 173–179.
- DP, U. (2020). Penerapan Prinsip-Prinsip Evaluasi Dalam Mata Pelajaran pendidikan Agama Islam (Pai). *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 227–236. <https://doi.org/10.33659/cip.v8i2.176>
- Ega Dianita, Aradea Nanda Bilkis, Defri Berliansyah, Elsa Hidayah, A. N. (2024). *Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKN Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang*. Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 2(7), 275–282.
- Fadlan, M. S. (2022). *Penerapan Media Padlet Dan Educaplay Sebagai Media Assesment Diagnostik Dan Kognitif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Islam Nusantara*.
- Fatzuarni, M. (2022). *Pentingnya Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*. Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1–10.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya*. Journal of Science and Education Research, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jserv.v3i2.131>
- Fitriyana, D. A., & Rosy. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Materi Manajemen Sumber Daya Manusia Kelas XI Manajemen Perkantoran SMK*. Vol. 12(1), 235–246. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hasanah, J. U., & Nurqori'ah, S. (2022). *Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Di Tengah Keragaman Siswa Melalui Pendidikan Multikultural Di Sekolah Dasar*. Didaktika : Jurnal Kependidikan, 15(2), 158–171. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v15i2.2238>
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). *Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*.

Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 159–181.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v10i1.3729>

- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & Lubis, P. H. M. (2020). *Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Izdiar, H. S., Astriani, S., & Rustini, T. (2024). *Inovasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Penggunaan Teknologi Berbasis Digital*. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- L, Idrus. (2019). *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Lathifah, Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang*. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10935866>
- M Widya. (2021). *Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran dalam Perspektif sistem pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 1–6.
- Magdalena, I. (2021). *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Magdalena, I. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Magdalena, I., Sulastri, & Ramadhan Bhaskara Widarsana, A. (2024). *Implementasi Dasar Pembelajaran Dan Konsep Evaluasi Sumatif*. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 2(8), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mairiska, Andini, L. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar dalam Keberagaman Karakteristik Individu di Masyarakat untuk Kelas 3 di SD Dharma Karya UT*. *Nunan 1992*, 502–509.
- Marzuki, I. (2024). *Implementasi Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Tadarus Tarbawy*, 6(1), 91–97.
- Maulani, G., Septiani, S., Susilowaty, N., Rusmayani, N. G. A. L., Evenddy, S. S., Nababan, H. S., Setiadi, K., Rahayu, I., Simanungkalit, L. N., & Edi, S. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.

- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar)*. Jurnal Genta Mulia, 14(1), 334–342.
- Natalia, N., Wahid, S., & Muchyidin, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Educandy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 7(1), 38–48.
<https://doi.org/10.24176/anargya.v7i1.12742>
- Nur Aidila Fitria, Muhammad Yoga Julyanur, & Eka Widyanti. (2024). *Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran*. Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan, 4(3), 285–294. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1572>
- Nurhaswinda, Amarizal, Amelia Rizka Yulia. (2025). *Penerapan Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 4(2), 11576–11584.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Nurhudan, I. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Educaplay Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 4(2), 21–32.
- Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, M. D. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Prayoga, I. S., & Wachid Pratomo. (2024). *Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 3(1).
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi pembelajaran*. Sanata Dharma University Press.
- Putra, A. A., Adzim, F., & Hilmiyati, F. (2025). *Pembuatan Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Pembelajaran*. 5(1), 297–308.
- Putri, M. (2025). *Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII*. 2(2), 103–112.

- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV*. Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA), 3(3), 452–460.
- Putu Suardipa, K. H. P. (2023). *Peran Desain Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Ilma Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 88–100. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. In Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rini, D. S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Educaplay Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V MI Muhammadiyah Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur*. In Ayan (Vol. 15, Issue 1).
- Sari, P. K., & Sutihat, S. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 10(3), 509–526. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i3.24789>
- Sari, Y. I., & Agustin, I. (2024). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2*. 9(1), 1112–1121.
- Sirait, E., Zakiah, L., Agtyasha, G. S., Fadjrini, R. S., & Jaya, I. (2024). *Pembelajaran Berbasis Multikultural Dalam Keberagaman Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(02), 978–987.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(3), 5808–5818. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11810>
- W, S. S., & Sison, K. J. S. (2021). *Educaplay Sebagai Media Pengajaran Di Kelas Virtual*. 3.

Lampiran

Lampiran 1 Surat Keputusan



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 102/SK/D/ FKIP/IX/2024
TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Menimbang	:	1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademis, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus terselenggara dengan baik.
Mengingat	:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Merupakan Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Antar Waktu Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025.
Memperhatikan	:	Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
Menetapkan Pertama	:	MEMUTUSKAN Mengangkat Saudara: Yuli Mulyawati, M.Pd. : Pembimbing Utama Mira Mirawati, M.Pd. : Pembimbing Pendamping sebagai pembimbing dari:
		Nama : Aisyah Firlil Aulia NPM : 037121010 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Judul Skripsi : PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN EDUCAPLAY PADA MATERI MENGHARGAI PERBEDAAN DAN KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN SEKITAR
Kedua	:	Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan.
Ketiga	:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya.

Ditetapkan di Bogor
 Pada tanggal 27 September 2024



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
 NIK - 1.0694021205

Tembusan:
 1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
 3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
 4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Aisyah Firli Aulia, lahir di Depok, 23 Juli 2003. Beragama islam. Anak kedua dari tiga bersaudara pasangan dari ibu Satiah dan bapak Hamdani. Tinggal di Jl. Kembang Beji RT.03/03 Kecamatan Beji, Kota Depok.

Pendidikan formal yang ditempuh yaitu Sekolah Dasar di MI Annuriyah Plus dari tahun 2009-2015, Sekolah Menengah Pertama di SMP Daruttaqwa dari tahun 2015-2018, Sekolah Menengah Atas di MA Almawaddah dari tahun 2018-2021, kemudian tahun 2021 melanjutkan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.