

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN
IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA**

Pendekatan Research And Development
Pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Syiffa Nur Hofifah

037121086

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA

Pendekatan *Research and Development* Pada Peserta Didik Kelas V
Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor Tahun Ajaran
2024/2025

Syiffa Nur Hofifah (037121086)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Dr. Indrawati, M.Pd.
NIK 1.0311020321

Nur Syiffa Nur Hofifah, M.Pd.
NIK 037121086

Mengesahkan:

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Subandi, M.Si.
NIK 1.0691021205

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

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKANDAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari : Kamis,

Tanggal : 12 Juni 2025

Nama: Syiffa Nur Hofifah

NPM: 037121086

Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda tangan
1.	Dr. Indriyani, M.Pd.	
2.	Dita Destiana, M.Pd.	
3.	Fitri Siti Sundan, 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 Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya." Pada kelas V SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor yang saya susun sebagai pesyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya 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, 22 Mei 2025

Pembuat Pernyataan,



Syiffa Nur Hofifah

NPM 037121086

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya yaitu:

1. Syiffa Nur Hofifah (037121086), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Indriyani, M.Pd. (1.1013020621) Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Rini Sri Indriani, M.Pd. (1.0414009627) 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 pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

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

Bogor, 22 Mei 2025
Yang Memberikan Pernyataan:

Syiffa Nur Hofifah	
Dr. Indriyani, M.Pd.	
Rini Sri Indriani, M.Pd.	

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, Kamis tanggal 12 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 :

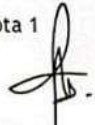
N a m a : Syiffa Nur Hofifah
N P M : 037121086
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIAKU
KAYA ALAMNYA

TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,


Dr. Indriani, M.Pd.
NIK./NIP. 1.1013020621

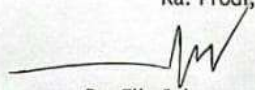
Anggota 1


Dita Destiana, M.Pd.
NIK./NIP. 1.131118866

Anggota 2


Fitri Siti Sundari, M.Pd.
NIK./NIP. 1.1012030604

Mengetahui
Ka. Prodi,


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

ABSTRAK

Syiffa Nur Hofifah. 037121086. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) di Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Subyek penelitian peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 yang terdiri dari 25 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya untuk mengetahui kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantion, Evalutation*). Pada penelitian ini menggunakan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Untuk menguji keefektifan hasil kemampuan kognitif peserta didik mengukur dengan nilai *pre-test dan post-test*. Untuk mengembangkan dan menyempurnakan Evaluasi Pembelajaran menggunakan *Educaplay* diperlukan respon peserta didik dan guru. Hasil validasi oleh ahli media 98% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa diperoleh persentase 96% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli materi (Dosen) diperoleh persentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak” dan ahli materi (Guru) diperoleh persentase 98% dengan kriteria “Sangat Layak.” Hasil *pre-test dan post-test* pada peserta didik menunjukkan bahwa *N-Gain* skor pada kels V mencapai 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 25 peserta didik dengan nilai tertinggi *pre-test* 85 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata sebesar 67,36. Sedangkan pada nilai *N-Gain post-test* dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 85 memiliki rata-rata sebesar 96,28. Sehingga kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang “Efektif” setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase 93,52% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta hasil angket respon guru menunjukkan persentase 98% dengan kriteria “Sangat Layak.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* layak dan efektif digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, *Educaplay*

ABSTRACT

Syiffa Nur Hofifah. 037121086. Development of Learning Evaluation Using Educaplay in Science Learning My Indonesian Rich Material in Nature. This research uses an R&D (Research and Development) approach at Ciawi State Elementary School 03 Bogor Regency. The research subject was a class V student of Ciawi State Elementary School 03 consisting of 25 students. This research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. The purpose of this study is to develop a Learning Evaluation Using Educaplay in the Learning of Science Materials Indonesiaku Kaya Alam to determine its feasibility and effectiveness. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implemantion, Evaluation) method. In this study, a validation test was used for experts, namely media experts, linguists, and material experts. To test the effectiveness of cognitive ability results, students measured by pre-test and post-test scores. To develop and improve Learning Evaluation using Educaplay, a response from students and teachers is needed. The results of the evaluation by media experts were 98% with the criterion of "Very Feasible", linguists obtained a percentage of 96% with the criterion of "Very Feasible", material experts (Lecturers) obtained a percentage of 94% with the criterion of "Very Feasible" and material experts (Teachers) obtained a percentage of 98% with the criterion of "Very Feasible." The results of the pre-test and post-test on the students showed that the N-Gain score at kels V reached 0.89 included in the "High" category with a total of 25 students with the highest pre-test score of 85 and the lowest score of 50 with an average of 67.36. Meanwhile, the post-test N-Gain score with the highest score of 100 and the lowest score of 85 has an average of 96.28. So that students' abilities are improved "Effective" after using learning evaluation using Educaplay. The results of the student response questionnaire obtained a percentage result of 93.52% with the criterion of "Very Feasible", and the results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 98% with the criterion of "Very Feasible." Thus, it can be concluded that learning evaluation using Educaplay is feasible and effective for students to use in learning activities in elementary schools.

Keywords: Learning Evaluation, Educaplay

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *EDUCAPLAY* PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.

Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah SAW terkasih, keluarga beliau, para sahabatnya dan seluruh umatnya yang tetap istiqomah pada ajaran islam. Segala usaha dan upaya telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan sebagai akibat keterbatasan kemampuan.

Tak luput penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc. selaku Rektor Universitas Pakuan;
2. Dr. H. Eka Suhardi, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan;
3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan;

4. Dr. Indriyani, M.Pd. selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
5. Rini Sri Indriani, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Dendy Saeful Zen, M.Pd. selaku wali dosen yang telah memberikan saran, nasehat dan bimbingan dengan baik selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini;
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan;
8. Budiono, S.Pd. MM. selaku Kepala Sekolah SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor yang telah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian;
9. Seyla Setiani Rahman, S.Pd. selaku wali kelas V yang telah membantu proses pelaksanaan penelitian ini, sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar;
10. Kedua orang tua Bapak Alm. Dadang Sujatman dan Mamah Almh. Diah Salbiah surgaku yang selalu memantau, memberikan senyuman dari kejauhan;
11. Dede Syabana dan Dwi Yanthi Nopitasari selaku kakak ku tercinta yang selalu memberikan nasehat, dukungan, semangat, motivasi, saran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;

12. Sahabat seperjuangan saya Aulia, Alin, Chintya, Ulya, Mutia, Restu, Salsa, dan Syifana yang senantiasa saling menguatkan, saling mendoakan dan memberikan support, dan motivasi;
13. Teman-teman kelas D Pendidikan Guru Sekolah Dasar, teman seperjuangan yang senantiasa selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi;
14. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2021 yang telah memberikan semangat dan dukungan;
15. Seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti ucapkan satu-persatu.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Bogor, 22 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
i BUKTI PENGESAHAN	
ii LEMBAR PERNYATAAN	
iii HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	
..... iv BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	
..... v ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II	7
LANDASAN TEORETIK	7
A. Deskripsi Teori	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	27
D. Produk yang Akan Dihasilkan	29
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Metode dan Prosedur Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40

C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
D. Instrumen Penelitian	43
E. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV	54
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Pengembangan	54
B. Pembahasan.....	90
BAB V	99
SIMPULAN, SARAN PENGGUNAANYA.....	99
A. Simpulan	99
B. Saran Penggunaanya	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nama Validator	36
Tabel 3. 2 Storyboard Penelitian Evaluasi Pembelajaran.....	38
Tabel 3. 3 Kegiatan Waktu Penelitian	41
Tabel 3. 4 Lembar observasi Analisis kebutuhan	42
Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan	43
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	48
Tabel 3. 9 Angket Respon Peserta didik	49
Tabel 3. 10 Angket Respon Guru	49
Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli	51
Tabel 3. 12 Kriteria Interpretasi Kelayakan	52
Tabel 3. 13 Kriteria Interpretasi Kelayakan	53
Tabel 3. 14 Kriterian Nilai N-Gain	54
Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i> Persentase (%)	54
Tabel 4. 1 Lembar Observasi Guru Kelas V SDN Ciawi 03	58
Tabel 4. 2 Wawancara Guru Kelas V SDN Ciawi 03	59
Tabel 4. 3 Rancangan Design	61
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media	66
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Media	68
Tabel 4. 6 Hasil validasi kedua oleh Ahli Bahasa	70
Tabel 4. 7 Revisi Ahli Bahasa	71
Tabel 4. 8 Hasil validasi kedua oleh Ahli Materi	76
Tabel 4. 9 Revisi Ahli Materi	77
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Materi Guru	79
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli	80
Tabel 4. 12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Pesentase	81
Tabel 4. 13 Hasil perhitungan <i>N-Gain Pre-test dan Post-test</i>	85
Tabel 4. 14 Angket Respon Peserta Didik	88
Tabel 4. 15 Angket Respon Guru	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019)	34
Gambar 4. 1 Diagram Penelitian Validasi Ahli	81
Gambar 4. 2 Hasil <i>Pre-test</i>	83
Gambar 4. 3 Hasil <i>Post-Test</i>	84
Gambar 4. 4 Hasil Perbandingan Nilai <i>Pre-test</i> , <i>Post-test</i> & <i>N-Gain</i>	86
Gambar 4. 5 Persentase angket respon guru dan peserta didik.	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	108
Lampiran 2 Prapenelitian	109
Lampiran 3 Surat balasan Prapenelitian	110
Lampiran 4 Surat Penelitian	111
Lampiran 5 Surat balasan Penelitian.....	112
Lampiran 6 Lembaran Observasi Analisis Kebutuhan	113
Lampiran 7 Lembar Wawancara Kebutuhan Guru	114
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media	115
Lampiran 9 Surat Permohonan validasi Ahli Bahasa	116
Lampiran 10 Surat Pemohonan Validasi Ahli Materi (Dosen)	117
Lampiran 11 Surat Pemohonan Validasi Ahli Materi (Guru)	118
Lampiran 12 Daftar Hadir Peserta Didik Kelas V	119
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Media	121
Lampiran 14 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Media	124
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	126
Lampiran 16 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa	127
Lampiran 17 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi (Dosen)	130
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	132
Lampiran 19 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi (Dosen)	133
Lampiran 20 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi (Dosen)	136
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi (Dosen)	139
Lampiran 22 Lembar Hasil Validasi Pertama Ahli Materi (Guru)	140
Lampiran 23 Lembar Hasil Validasi Kedua Ahli Materi (Guru).....	143
Lampiran 24 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi (Guru)	146
Lampiran 25 Hasil Angker Respon Peserta didik	147
Lampiran 26 Hasil Angker Respon Guru	151
Lampiran 27 Hasil Perhitungan Respon Angket Peserta Didik dan Guru	153
Lampiran 28 Hasil <i>Pre-test</i> Evaluasi Pembelajaran Peserta didik	154
Lampiran 29 Hasil <i>Post-test</i> Evaluasi Pembelajaran Peserta didik	157
Lampiran 30 Hasil Uji Instrumen Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	158

Lampiran 31 Hasil Produk Evaluasi Pembelajaran	159
Lampiran 32 Tampilan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan <i>Educaplay</i> pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya	160
Lampiran 33 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	171
Lampiran 34 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad- 21 teknologi telah berkembang pesat dalam aspek kehidupan. Tidak hanya pada bidang komunikasi, transportasi, teknologi juga memiliki dampak terhadap pendidikan. IPTEK memiliki potensi untuk membawa peluang baru dalam proses pembelajaran dan memfasilitasi akses informasi dan meningkatkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Selain itu, untuk memfasilitasi pembelajaran yang dinamis, imajinatif, dan kreatif. Melalui proses pembelajaran dan pengembangan serta penekanan pada materi esensial kurikulum, diharapkan kurikulum mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Kualitas pembelajaran dapat ditentukan dengan evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik menggunakan instrument tes maupun non tes. Evaluasi pembelajaran bukan sekedar alat ukur pencapaian akademis, tetapi sarana untuk memahami perkembangan peserta didik secara holistik meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil prapenelitian pada tanggal 20 Oktober 2024 diperoleh melalui hasil wawancara oleh Ibu Seyla Setiani

1

Rahman, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Ciawi 03 mengatakan bahwa; 1) Evaluasi Pembelajaran masih menggunakan metode cetak dan games yang berisi soal, 2) Penggunaan evaluasi pembelajaran dalam kegiatan belajar kurang bervariasi dan inovatif, 3) Evaluasi pembelajaran menggunakan soal evaluasi tertulis belum memberikan pemahaman yang maksimal sehingga peserta didik kurang memahami soal.

Pengukuran keberhasilan belajar peserta didik pastinya membutuhkan alat ukur yang baik dan efektif, antara lain dengan evaluasi hasil belajar. Beberapa guru menggunakan alat evaluasi berbentuk cetak selama pembelajaran, tetapi alat evaluasi ini sangat sederhana dan tidak praktis karena membutuhkan waktu yang lama untuk menghitung nilai peserta didik secara manual.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan terlebih dahulu oleh Batitusha & Hardinata (2024). Dalam penelitian tersebut, peneliti mengembangkan media permainan *Educaplay* yang digunakan untuk pembelajaran menulis esai. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran berdampak signifikan terhadap kemampuan menulis esai peserta didik.

Menurut Silvia Dwi Rahayu (2024) Berdasarkan hasil observasi dan analisis, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi

Educaplay untuk pembelajaran berbasis game secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran jika dibandingkan dengan tradisional yang digunakan sebelumnya. Studi ini menunjukkan peningkatan yang jelas dalam hasil belajar siswa dengan kepuasan siswa mencapai Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menandakan bahwa siswa lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, lebih penuh perhatian dan termotivasi.

Menurut Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Penggunaan media *Educaplay* berdampak positif bagi hasil belajar siswa. Mengikuti pelaksanaan tindakan dalam dua tahap, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar Pancasila bagi siswa di IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Hasil belajar Peserta didik menunjukkan pertumbuhan di setiap bagian. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik meningkat, naik dari 26% pada pra- siklus menjadi 59% pada siklus pertama. Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat pada Bagian II, di mana hasil belajar siswa klasikal meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa konsisten selama dua semester latihan tindakan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya.”**

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah- masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang di atas sebagai berikut:

1. Evaluasi pembelajaran masih menggunakan metode cetak dan games berisikan soal.
2. Metode yang digunakan kurang bervariasi dan inovatif.
3. Kurangnya antusias dan semangat pada saat mengerjakan evaluasi.
4. Membutuhkan evaluasi pembelajaran yang dapat memotivasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembahasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat membantu dalam meningkatkan proses evaluasi pembelajaran peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya?
2. Bagaimana Uji Kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 Semester

Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya?

3. Bagaimana Keefektifitas evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* agar membantu dalam meningkatkan proses evaluasi pembelajaran peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya.
2. Untuk menguji kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya.
3. Untuk menguji keefektifitas evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 Semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025 pada Materi Indonesiaku Kaya Alamnya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori Pendidikan dengan mengeksplorasi penggunaan *Educaplay* dalam konteks evaluasi pembelajaran yang mungkin menghasilkan panduan teoretis baru tentang efektivitas teknologi dalam pendidikan. Penelitian ini dapat mengembangkan kerangka kerja evaluasi yang dapat diterapkan dalam konteks Indonesiaku Kaya Alam yang digunakan sebagai model untuk penelitian selanjutnya dalam bidang ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan metode evaluasi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam mengajar Materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Guru akan memiliki akses panduan praktis tentang cara menggunakan *Educaplay* untuk meningkatkan evaluasi pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan merasakan pengalaman pembelajaran yang sangat interaktif dan menghibur, yang kemungkinan dapat memotivasi dalam belajar serta pemahaman mengenai konsep Indonesiaku Kaya Alamnya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan *Educaplay* ke dalam proses evaluasi pembelajaran dengan lebih baik,

meningkatkan evidensi dan efektivitas pendidikan. Sekolah akan mendapatkan manfaat praktis dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran yang dapat memengaruhi reputasi dan pencapaian akademik sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk peneliti selanjutnya dan menambah pengetahuan dalam mengembangkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

BAB II

LANDASAN TEORETIK

A. Deskripsi Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh yang bertujuan untuk mengarahkan, memastikan, dan menentukan kualitas pembelajaran berdasarkan elemen dan standar tertentu. Menurut

Rambe et al., (2023). Dengan pendapat yang sama menurut Alfaruq, (2023) menyatakan bahwa Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk menentukan nilai keberhasilan belajar peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Lebih lanjut menurut Kaniawati et al., (2023) berpendapat bahwa evaluasi pembelajaran adalah tahapan komunikasi dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara visual dan audio visual. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan ketertarikan peserta didik. Dikemukakan juga oleh Magdalena, (2023:6) mengatakan bahwa Proses atau tindakan yang berkelanjutan yang disebut evaluasi adalah dasar dari kegiatan pembelajaran yang efektif, untuk mengevaluasi seberapa efektif kegiatan pembelajaran dilakukan dan seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai.

Diperkuat oleh Sutikno, (2023) yang menyatakan bahwa Evaluasi pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan untuk mengumpulkan dan memahami informasi, digunakan untuk mengevaluasi pilihan yang telah dibuat dan bahan yang diperlukan untuk membangun sistem pembelajaran.

b. Jenis- Jenis Instrumen Evaluasi Pembelajaran

Menurut pendapat Asrul et al., (2022) menyatakan bahwa Semua jenis evaluasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, memahami perbedaan antara evaluasi formatif,

sumatif, diagnostik, dan formatif serta cara menggunakannya dalam proses pembelajaran akan membantu guru dan siswa mencapai tujuan dan hasil pembelajaran yang diinginkan.

Dengan pendapat yang sama menurut Magdalena, (2021:8) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran dibagi menjadi 4 jenis:

- 1) Evaluasi Formatif, digunakan untuk melacak kemajuan belajar peserta didik selama proses belajar, memberikan *feedback*, dan menemukan area yang perlu diperbaiki.
- 2) Evaluasi sumatif, digunakan untuk menentukan seberapa baik siswa menguasai standar kompetensi dan memberikan nilai tingkat hasil belajar melalui rapor.
- 3) Evaluasi Penempatan, adalah praktik yang digunakan untuk menentukan apakah peserta didik memiliki kemampuan yang diperlukan untuk mengikuti program pembelajaran.
- 4) Evaluasi Diagnostik digunakan untuk menentukan kesulitan belajar peserta didik berdasarkan hasil penilaian formatif.

Lebih lanjut dengan pendapat lain menurut Nur Aidila Fitria et al., (2024) menyatakan bahwa Evaluasi seperti formatif, diagnostik, penempatan, dan sumatif sangat membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan. Sedangkan menurut Magdalena et al., (2021) menyatakan bahwa jenis-jenis evaluasi pembelajaran terbagi menjadi:

- 1) Evaluasi diagnostik adalah pemeriksaan yang dilakukan pada awal pembelajaran untuk mengidentifikasi pengetahuan, keterampilan, dan kelemahan peserta didik dalam pembelajaran membaca. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui seberapa baik peserta didik memahami materi dan seberapa siap mereka untuk mulai belajar, membantu guru membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan membuat strategi pembelajaran yang efektif.
- 2) Evaluasi selektif, untuk menentukan peserta didik yang paling memenuhi syarat belajar membaca.
- 3) Evaluasi formatif, dilakukan setiap akhir kelas untuk mengetahui apakah pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencana.
- 4) Evaluasi sumatif, yang dilakukan untuk mengukur kemajuan membaca peserta didik dan hasil mereka.

Dikemukakan juga oleh Sunaryati et al., (2024) menyatakan bahwa jenis-jenis evaluasi pembelajaran meliputi:

- 1) Evaluasi Formatif, adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar perkembangan peserta didik setelah menyelesaikan suatu program tertentu.

- 2) Evaluasi Sumatif, adalah evaluasi hasil belajar peserta didik setelah empat bulan, satu semester, atau satu tahun untuk menentukan jenjang pendidikan mereka.
- 3) Portofolio adalah kelompok pekerjaan peserta didik di kumpulkan dari waktu ke waktu dan digunakan sebagai metode penilaian sumatif. Portofolio mengukur seberapa baik peserta didik menggunakan pengetahuan mereka.
- 4) *Peer Assessment* dikenal sebagai penilaian rekan kerja, adalah metode penilaian formatif yang memungkinkan peserta didik untuk menilai pengetahuan mereka dengan teman sebaya mereka. Peserta didik memikirkan kualitas dan nilai pekerjaan mereka dan memberikan umpan balik kepada peserta didik lainnya melalui metode penilaian ini. Produk, seperti proyek, makalah, presentasi, dan tindakan kualifikasi lainnya, dapat digunakan untuk penilaian rekan kerja.
- 5) Evaluasi otentik adalah evaluasi yang didasarkan pada kemampuan. Jika peserta didik dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, mereka dapat dianggap telah belajar dengan benar dan baik.
- 6) Standar kompetensi keahlian mengacu pada evaluasi kompetensi. Oleh karena itu, studi tentang penerapan evaluasi kompetensi ini dirancang dengan mendasarkan pada pendekatan tes yang didasarkan pada kriteria. Proses evaluasi dapat didefinisikan sebagai evaluasi pembelajaran yang

dilakukan oleh guru kepada seorang peserta didik atau kelompok.

c. Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Fungsi evaluasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Magdalena et al., (2023) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah cara yang efektif untuk meningkatkan pendidikan. Dengan pendapat yang sama menurut Rahman & Nasryah, (2019) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran membantu dalam pengambilan keputusan tentang cara memperbaiki sistem pembelajaran. Sedangkan menurut Phafiandita et al., (2022) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran membantu kemajuan, tahapan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik dalam topik tertentu. Mereka juga dapat memberi tahu orang tua dan wali peserta didik tentang peringkat kelas atau kelulusan.

Menurut Sholihan, M. P., (2024:4) menyatakan bahwa Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk menentukan kemajuan, perkembangan, dan keberhasilan peserta didik, keberhasilan program pengajaran, kebutuhan bimbingan dan konseling (BK), dan kebutuhan untuk pengembangan dan perbaikan kurikulum sekolah. Sedangkan menurut Munandar et al., (2023) mengemukakan bahwa fungsi evaluasi terdapat beberapa kelompok:

- 1) Menilai perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam jangka waktu yang telah ditentukan.

- 2) Mengevaluasi tingkat keberhasilan rencana pembelajaran.
- 3) Memenuhi kebutuhan bimbingan dan konseling (BK).
- 4) Memastikan bahwa kurikulum sekolah memenuhi berbagai kebutuhan yang berbeda saat dirancang dan ditingkatkan.

d. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Menurut pendapat dari Emeliazola & Supratman Zakir, (2024) Setiap guru yang melakukan evaluasi harus memahami konsep, prinsip, dan bentuk evaluasi. Mereka juga harus memahami prosedur dan teknik evaluasi, tujuan dan fungsinya, serta pentingnya dan manfaatnya untuk pembelajaran menjadi dasar untuk perencanaan dan pengambilan keputusan, evaluasi kurikulum, akreditasi sekolah, pengembangan materi dan program pendidikan, dan pengukuran prestasi peserta didik.

Dengan pendapat yang sama menurut Prayitno & Ashari, (2023) Tujuan evaluasi adalah untuk melihat dan memahami proses pembelajaran, seperti kegiatan belajar peserta didik dan guru, sumber daya dan prasarana sekolah, dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dapat mendorong guru untuk meningkatkan pembelajaran, mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, dan mendorong sekolah untuk meningkatkan fasilitas dan standar pembelajaran peserta didik.

Menurut Phafiandita et al., (2022) Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pendidikan dan

proses pembelajaran dalam mengembangkan pengetahuan. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian prestasi peserta didik selama proses pembelajaran serta untuk memahami sejauh mana kemampuan peserta didik yang kurang dapat diperbaiki dengan menyediakan situasi belajar yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Sedangkan menurut T. Hidayat & Asyafah, (2019) Tujuan evaluasi dalam pembelajaran dan pendidikan adalah untuk mengamati dan memahami proses yang terjadi selama proses pembelajaran. Ada tiga komponen penting dalam proses pembelajaran: input, transformasi, dan output. Input adalah peserta didik yang telah di evaluasi kemampuan mereka dan siap untuk memulai. Transformasi mencakup semua komponen yang terkait dengan proses pembelajaran, seperti guru, media dan bahan belajar, metode pengajaran, sarana pendukung, dan sistem administrasi. Output adalah hasil dari proses pembelajaran.

Diperkuat dengan pendapat menurut Warsah, (2022) Ada dua tujuan evaluasi pendidikan. Yang pertama adalah untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai bukti perkembangan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Yang kedua adalah untuk mengukur dan menilai efektivitas pembelajaran, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh

siswa. Selain tujuan umum tersebut, evaluasi juga mengevaluasi hasil belajar peserta didik. Pertama, mendorong kegiatan peserta didik selama program pendidikan. Jika tidak ada evaluasi, tidak mungkin peserta didik untuk menjadi lebih baik. Kedua, penting untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang menyebabkan keberhasilan dan kegagalan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan.

e. Manfaat Evaluasi Pembelajaran

Menurut pendapat Akmalia et al., (2023) menyatakan bahwa manfaat evaluasi pembelajaran dapat memotivasi peserta didik untuk rajin belajar, guru untuk meningkatkan kualitas proses mengajar, serta untuk lebih mengembangkan infrastruktur dan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Manfaat evaluasi pembelajaran juga dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kualitas proses mengajar, serta lebih mengembangkan infrastruktur dan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik. Sedangkan menurut Mawarni et al., (2023) mengemukakan beberapa faktor, seperti psikologis, adiktif, dan administratif, dapat digunakan untuk melihat manfaat dari kegiatan evaluasi di sekolah.

Menurut Magdalena et al., (2021) bahwa evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan pembelajaran dan pendidikan lebih baik Sedangkan menurut Ahsan Nadya et al., (2024) yang menyatakan bahwa bahwa ada 3 manfaat dilaksanakannya evaluasi pembelajaran:

- 1) Dapat mengetahui tentang hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
- 2) Dapat berfungsi sebagai penentu dalam penerapan pembelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Lebih diperkuat dengan pendapat dari Emeliazola & Supratman Zakir, (2024) yang menyatakan bahwa evaluasi penilaian pembelajaran akan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat dalam pembelajaran, termasuk guru, sekolah, dan peserta didik.

Berdasarkan teori di atas dapat disintesis bahwa evaluasi pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang penting digunakan dalam suatu proses kegiatan pembelajaran guna mengikuti pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari di kelas untuk memastikan tingkat pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mendukung suatu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

2. Educaplay

a. Pengertian *Educaplay*

Menurut Rahayu S. D., (2024) *EducaPlay* adalah salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menghibur bagi peserta didik. Guru juga dapat menggunakan *EducaPlay* sebagai permainan edukatif yang sesuai dengan kurikulum. Dengan pendapat yang sama menurut Nindi., (2024) *Educaplay* adalah platform pembelajaran online yang memiliki banyak fitur yang memungkinkan pendidik berkolaborasi dengan peserta didik dan membuat konten pembelajaran interaktif. Tampilan situs web yang warna-warni sangat menarik perhatian peserta didik.

Menurut pendapat Graça et al., (2022) *Educaplay* adalah *platform online* yang memungkinkan guru membuat alat pembelajaran atau permainan gratis yang kreatif dan menarik. Sedangkan menurut Dianita et al., (2024) *Educaplay* adalah aplikasi yang menarik untuk membuat soal pelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, *Educaplay* memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Berbeda dengan pendapat lainnya, menurut Muliyah., (2020) *Educaplay* adalah sebuah *platform online* yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk berpartisipasi dalam berbagai game edukasi interaktif. *Platform* ini menawarkan berbagai alat yang memungkinkan guru dan pengajar membuat game yang menarik dan

berguna untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Gamegame tersebut termasuk kuis, teka-teki silang, dan katak.

b. Manfaat *Educaplay*

Menurut pendapat Lestari et al., (2024) menyatakan bahwa meningkatkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi dapat meningkatkan keterlibatan dan kemampuan peserta didik yang relevan di era digital dengan menggunakan platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti *Educaplay*. Sedangkan menurut pendapat Utami et al., (2023) mengungkapkan selama proses pembelajaran, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, komunikasi, keterampilan kolaboratif, keterampilan membaca, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan membaca melalui media interaktif berbasis permainan seperti *Educaplay*.

Menurut pendapat Yahya & Salam, (2024) Sistem manajemen pembelajaran (LMS) dan *Educaplay* membantu pengguna mengikuti kuis atau tes yang menarik dan menyenangkan. Jumlah game yang sangat besar dan beragam yang dapat dimainkan di platform *Educaplay* ipasti akan menarik minat peserta didik untuk bermain game saat mereka mengerjakan soal di kelas. Menurut Beno et al., (2022) dengan menggunakan aplikasi *Educaplay*, hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan motivasi mereka untuk belajar meningkat.

Pendapat yang sama menurut Fernanda et al., (2024) peserta didik percaya bahwa dengan menggunakan media *Educaplay* dapat meningkatkan fokus, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, dan membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, diharapkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar akan meningkat dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

c. Kelebihan *Educaplay*

Menurut pendapat dari Putri et al., (2024) menyatakan bahwa media digital *Educaplay* memiliki kelebihan, yaitu menarik, interaktif, dan dapat digunakan sebagai solusi untuk mendorong interaksi belajar dan mengajar sehingga dapat mengatasi rasa bosan, jenuh, dan ngantuk serta dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang alam dan materi pembelajaran yang mereka pelajari, karena materi ini lebih asli dan dapat dijelaskan. Sedangkan menurut Cuenca Gallegos et al., (2021). *Educaplay* dapat membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, mendorong mereka untuk bekerja sama, dan meningkatkan semangat mereka. Menurut Maslakhah, (2019) menyatakan bahwa *Educaplay* memiliki banyak kelebihan. Salah satunya adalah memungkinkan guru membuat metode pembelajaran yang berbasis permainan lebih mudah.

Berbeda dengan pendapat menurut Utami et al., (2023) *Educaplay* merupakan platform pembuat konten pendidikan interaktif yang memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) *Educaplay* menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran, termasuk permainan, simulasi, kuis, dan aktivitas interaktif lainnya. Dengan keberagaman ini, materi pelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar yang berbeda.
- 2) Fleksibilitas dalam pembuatan konten memungkinkan pendidik dengan mudah membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik. Fleksibilitas ini memungkinkan konten disesuaikan dengan kurikulum atau materi pembelajaran tertentu.
- 3) *Educaplay* membuat pembelajaran menjadi interaktif dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif. Peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi mereka juga terlibat dalam aktivitas yang meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep.
- 4) Pendidik dapat menyesuaikan konten pembelajaran dengan tingkat kesulitan, kecepatan belajar, atau kebutuhan unik peserta didik.
- 5) Peserta didik dapat belajar secara online, yang memungkinkan mereka belajar dimana saja dan kapan saja. Kemudahan akses ini mendukung pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri.

- 6) *Educaplay* memberikan umpan balik segera setelah peserta didik menyelesaikan aktivitas atau kuis memungkinkan pendidik dan peserta didik secara langsung mengevaluasi pemahaman peserta didik.
- 7) Pendidik dapat menilai efektivitas pembelajaran dengan melacak kemajuan peserta didik, melihat hasil ujian, dan menganalisis data untuk pembelajaran berikutnya, fitur ini membantu.
- 8) Penggunaan multimedia membantu menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.
- 9) Guru dapat bekerja sama dengan guru lain dalam pembuatan materi pembelajaran atau berbagi materi pembelajaran, yang menghasilkan komunitas pembelajaran yang lebih besar.
- 10) *Educaplay* adalah alat yang bermanfaat dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di era modern, didukung oleh banyak fiturnya.

Pendapat lainnya menurut Lestari et al., (2024) *Educaplay* memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) Media *Educaplay* menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik di era digital saat ini. Fitur-fiturnya, seperti kuis, teka-teki, dan permainan, membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran..
- 2) Media *Educaplay* memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Belajar secara mandiri

memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi dengan kecepatan yang mereka sukai, sedangkan belajar secara kolaboratif memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

- 3) Media Educaplay membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena mereka menyajikan materi dalam cara yang lebih menarik dan berbeda dari metode konvensional.

d. Langkah-Langkah Penggunaan *Educaplay*

Educaplay merupakan pembelajaran online yang dapat digunakan untuk berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif, berikut langkah-langkah penggunaan *Educaplay*:

- 1) Buatlah akun *Educaplay*, Kunjungi situs web *Educaplay* (<https://www.educaplay.com/>) Klik tombol “Daftar” atau “Registrasi” untuk membuat akun bisa menggunakan email atau akun media sosial.
- 2) Setelah membuat akun, masuk ke akun *Educaplay* yang telah dibuat.
- 3) Setelah masuk, klik tombol “Buat Aktivitas” kemudian masukan materi yang ingin diajukan kepada peserta didik.

- 4) *Educaplay* menyediakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran seperti teka-teki, kartu memori, kuis dan masih banyak lagi, pilih jenis aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan.
- 5) Kemudian bagikan aktivitas tersebut dengan mengirimkan tautan atau mengintegrasikan kedalam platform pembelajaran yang akan digunakan.
- 6) Ajak peserta didik untuk mengikuti game aktivitas pembelajaran tersebut. Mereka dapat mengaksesnya melalui tautanyang telah dibagikan
- 7) Setelah peserta didik menyelesaikan aktivitas tersebut, berikanlah ulasan atau umpan balik kepada mereka.

Berdasarkan teori di atas dapat disintesisikan bahwa *Educaplay* merupakan salah satu *platform* pembelajaran menggunakan *games* yang dapat digunakan guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang interaktif, menarik, membangkitkan perasaan bosan dan jenuh bagi peserta didik tidak hanya itu, guru juga dapat menggunakan *Educaplay* sebagai *games* edukasi yang sesuai kurikulum dengan keunikan *platfrom Educaplay* ini banyak fitur yang menarik termasuk *games Froggy Jumps*, *games Letter Unscramble*, *games Words*, *games Puzzle*, *games ABC*, *games Momory*, *games Quis*, *games Matching Column*, *Riddle*, *ames Video Quiz*, *games Dialog*.

e. Bab 6 Topik C Indonesiaku Kaya Alamnya

Pada kurikulum merdeka saat ini menurut Sa & Ismaya, (2024) pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alamnya dan Ilmu Pengetahuan Sosial digabungkan menjadi IPAS. Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertaikan untuk belajar, mengembangkan keterampilan inkuri, memahami diri sendiri dan lingkungannya, dan memperoleh pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Materi Indonesiaku Kaya Alamnya bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kesadaran akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan dengan mencakup berbagai aspek kekayaan alam yang dimiliki Indonesia berupa sumber daya alam hayati maupun non hayati, serta faktor dan pentingnya pemanfaatan menjaga kelestarian lingkungan di sekitar.

Berdasarkan hasil teori di atas dapat disintesis bahwa materi Indonesiaku Kaya Alamnya dalam pembelajaran IPAS dapat membangun esensi peserta didik dengan fokus pemahaman pada Kekayaan alamnya yang ada di Indonesia, kebermanfaatan sumber daya alam Indonesia sehingga diharapkan dapat menjadi individu yang bertanggung jawab terhadap kemajuan bangsa.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang mengkaji tentang *Educaplay* telah banyak dipublikasikan, hasil penelitian yang menunjukkan bahwa *Educaplay* merupakan suatu aplikasi yang

efektif. Penelitian relevan yang telah dilakukan diantaranya:

1. Penelitian Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024).

Dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Penggunaan media *Educaplay* berdampak positif bagi hasil belajar siswa. Mengikuti pelaksanaan tindakan dalam dua tahap, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar Pancasila bagi siswa di IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Hasil belajar Peserta didik menunjukkan pertumbuhan di setiap bagian. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik meningkat, naik dari 26% pada pra- siklus menjadi 59% pada siklus pertama. Peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat pada Bagian II, di mana hasil belajar siswa klasikal meningkat menjadi 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa konsisten selama dua semester latihan tindakan.

2. Penelitian Dianita et al., (2024) Dengan judul pengembangan Game *Educaplay* Sebagai Media Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. Berdasarkan hasil evaluasi produk dan pengembangan aplikasi *Educaplay* sebagai alat

pengajaran bagi siswa SD, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini mengevaluasi aplikasi *Educaplay* sebagai alat pengajaran bagi siswa kelas V SD. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan perangkat lunak aplikasi media *Educaplay* adalah sebagai berikut, Konsep, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Menurut hasil penelitian yang telah selesai, permainan *Educaplay* sangat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, belajar lebih efektif, memahami apa yang diajarkan secara jelas dan ringkas, menghargai diri sendiri, belajar mandiri, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Menggunakan *Educaplay* sebagai alat pengajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi kursus.

3. Penelitian Nurhudan, I. F. (2024). dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Educaplay* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan Produk dari *Educaplay* dikembangkan menggunakan konsep ADDIE dengan waktu yang terbatas. Pertama adalah analisis, yang hadir dalam tiga bentuk berbeda analisis kebutuhan, analisis karakteristik, dan analisis kurikulum. *Desain Educaplay* adalah taktik kedua. Langkah pertama adalah pemilihan media, yang meliputi pemilihan materi pendidikan,

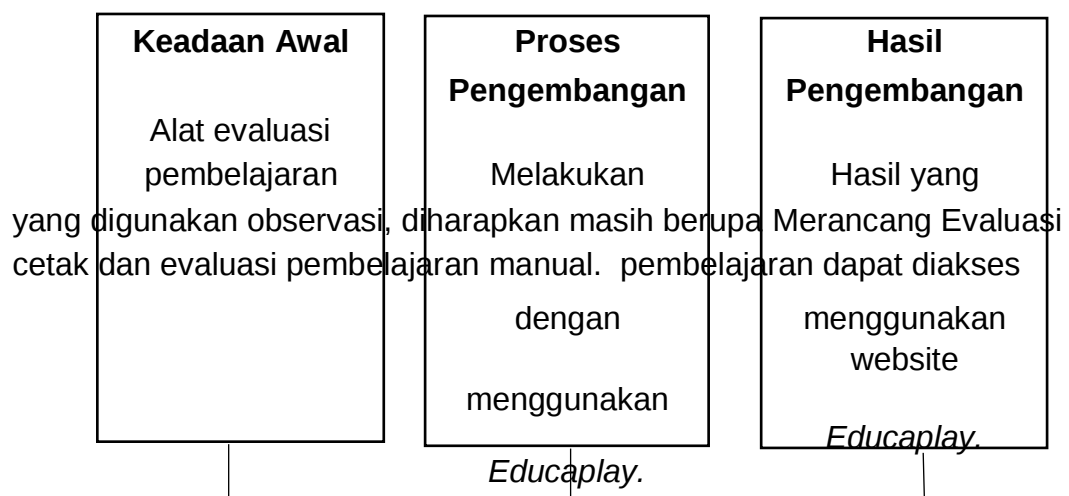
evaluasi desain media *Educaplay*, dan mengevaluasi alat pendukung media *Educaplay*. Tahap ketiga, atau pengembangan, *Educaplay* terus berkembang hingga menjadi produk pembelajaran media. Setelah media *Educaplay* dikembangkan, divalidasi oleh media, bahasa, dan materi. Selanjutnya, media sangat cocok dengan saran ahli dan kemudian dipraktikkan. *Educaplay* merupakan alat pengajaran yang valid, praktis, dan efektif yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi matematika kepada siswa kelas dua di UPT SD Negeri.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka berpikir untuk melakukan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Evaluasi pembelajaran merupakan satu bagian atau komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan memiliki peran penting dalam membentuk individu yang berkualitas kepada peserta didik. Penggunaan alat evaluasi yang masih berbasis cetak dan manual tidak sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini. Pengembangan alat evaluasi menggunakan *Educaplay* merupakan langkah progresif yang perlu diambil. Langkah-langkah penelitian akan menjadi landasan dalam mengembangkan alat evaluasi termasuk pengembangan perincian butir soal yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Pengujian *Educaplay* sebagai alat evaluasi pembelajaran akan menjadi langkah penting untuk memastikan pengembangan, kelayakan dan keefektifan dari alat tersebut. Dengan mengemasnya dalam bentuk digital dan memungkinkan akses melalui *website* asli, alat evaluasi ini akan menjadi lebih mudah diakses dan digunakan oleh berbagai pihak terkait. Melibatkan guru dan peserta didik dalam pengujian dan penilaian akan memberikan masukan yang berharga untuk perbaikan dan penyesuaian lebih lanjut. Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* akan membawa dampak positif dalam menjaga kualitas dan relevansi pendidikan di era digital.

Berdasarkan kajian teori diatas dapat dibuatkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan oleh penulis dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Berdasarkan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya.” Produk yang akan dihasilkan yaitu Evaluasi pembelajaran interaktif yang berupa berbagai jenis kuis interaktif yang dibuat menggunakan *platform Educaplay*. Dengan adanya pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, guru dan peserta didik sangat terbantu dalam proses belajar mengajar. Meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik. Sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih termotivasi, berwarna, produktif dan efisien.

Permainan yang saya pilih pada platform *Educaplay* untuk pengembangan produk evaluasi pembelajaran yaitu “*Froggy Jumps*,” salah satu pilihan game terbaik dan menarik. Sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mengerjakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik, menampilkan seekor katak yang hendak menyebrang sebuah sungai. Jika peserta didik menjawab pertanyaan yang telah disediakan dengan benar, maka seekor katak tersebut akan menyebrang sungai dengan selamat sampai tujuan dan jika peserta didik menjawab salah maka permainan *Game Over*.

Educaplay dapat dikaitkan dengan konsep 4C yaitu, *Communication* (komunikasi), *Creativity* (kreativitas), *Collaboration*

(kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis). Pengintegrasian *Educaplay* dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik peserta didik agar bisa mengembangkan 4C secara holistik melalui permainan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

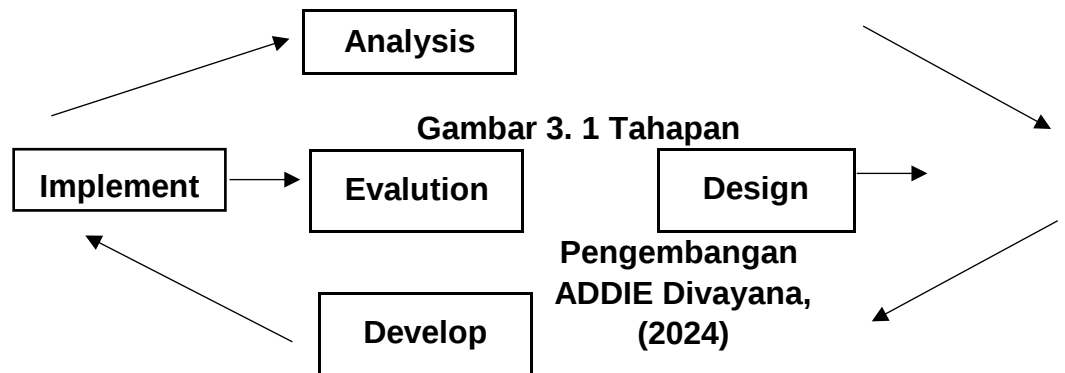
1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development* (R&D) menggunakan model penelitian pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian *Research and Development* (R&D) Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research* dengan melakukan riset dan pengembangan serta pengujian pada suatu produk dan layanan untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut. Zakariah, M. A., et. al, (2020).

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada Bab 6 Topik C Materi Indonesiaku Kaya Alamnya kelas V. Penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran *Educaplay* dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dan meningkatkan pengetahuan proses pembelajaran.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur merupakan serangkaian yang perlu diikuti oleh pengembangan untuk menyelesaikan proyek penelitian dan pengembangan yang sedang berlangsung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. *Analysis* yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan sekolah dalam penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang belum digunakan sebelumnya. *Design* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan. *Development* merupakan pembuatan produk dan uji validasi produk melalui 3 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai evaluasi pembelajaran. *Implementation* merupakan penerapan produk kepada peserta didik yang sebelumnya sudah di uji validitas. *Evaluation* untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Sehingga, produk yang akan dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik. Berikut tahapan model *ADDIE*:



3. Tahapan Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan Evaluasi Pembelajaran menggunakan *Educaplay* terdiri dari beberapa tahapan:

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal dengan mewawancarai guru kelas V untuk mengetahui kondisi perkembangan pembelajaran di sekolah. Peneliti mengidentifikasi kebutuhan untuk melihat masalah yang muncul dalam pembelajaran Indonesia Kaya Alamnya. Masalah yang muncul adanya permasalahan terhadap penggunaan evaluasi pembelajaran yang digunakan guru di kelas masih berupa cetak dan games yang berisi soal. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik hal tersebut menyebabkan peserta didik merasa bosan pada saat mengerjakan evaluasi pembelajaran di dalam kelas.

Permasalahan tersebut akan dijadikan sebagai dasar dalam merumuskan tujuan penelitian serta desain produk yang dikembangkan berupa evaluasi pembelajaran menggunakan

Educaplay.

b. Perencanaan (*Design*)

Tahapan *design* pada *Educaplay* ini, dilakukan dengan merancang komponen-komponen menurut pemilihan template, mencari dan mengumpulkan berbagai macam sumber referensi untuk membuat soal-soal, pemilihan gambar yang akan ditampilkan dan pengaturan waktu dalam produk yang akan digunakan.

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah produk yang telah selesai dibuat, pada tahap pengembangan merupakan proses mengubah rancangan menjadi kenyataan. Salah satu tahap penting dalam pengembangan adalah melakukan uji coba sebelum penerapannya. Uji coba pada tahap ini melibatkan para ahli yang meliputi validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli materi untuk memastikan bahwa produk pengembangan sesuai dengan harapan. Adapun penjelasan mengenai ketiga ahli tersebut yaitu:

- 1) Ahli materi untuk menguji kelayakan dari segi materi, pemilihan ahli materi ini didasarkan oleh yang bersangkutan memiliki peran dalam pembelajaran di kelas dan memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan khususnya pembelajaran sekolah dasar. Ahli materi dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan

Educaplay yaitu guru kelas V. Ahli materi memberikan komentar dan saran mengenai materi pada pembelajaran IPAS Bab 6 Topik C Materi Indonesiaku Kaya Alamnya.

- 2) Ahli Bahasa untuk menguji kelengkapan dan kejelasan bahasa dari bahasa yang digunakan dalam Evaluasi pembelajaran berbasis *Educaplay*. Ahli bahasa yang dipilih seorang magister dibidang Pendidikan dan sastra Indonesia. Ahli Bahasa memberikan komentar dan saran mengenai penggunaan dan tata Bahasa.
- 3) Ahli Media untuk menguji *desain Educaplay*, Ahli media dalam pengembangan ini adalah seorang ahli dalam bidang ilmu komputer. Ahli media yang dipilih merupakan seorang magister di bidang ilmu komputer ahli dalam teknologi. Ahli media memberikan komentar dan saran mengenai tampilan yang terdapat pada *Educaplay*.

Tabel 3. 1 Nama Validator

NO	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi Lembaga
1.	Aries Maesya, M.Kom.	Ahli Media	Universitas Pakuan
2.	Ainiyah Ekowati, M.Pd.	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan
3.	Fitri Siti Sundari, M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
4.	Seyla Setiani Rahman, S.Pd.	Ahli Guru	SD Negeri Ciawi 03

d. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan proses validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, maka dapat mengetahui kekurangan dari Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* kemudian diperbaiki

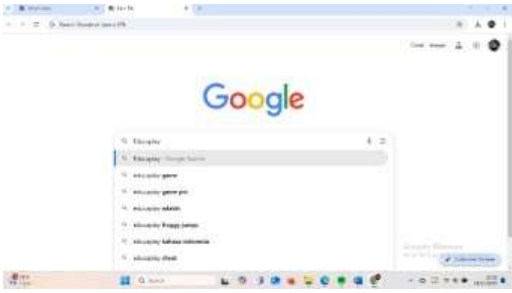
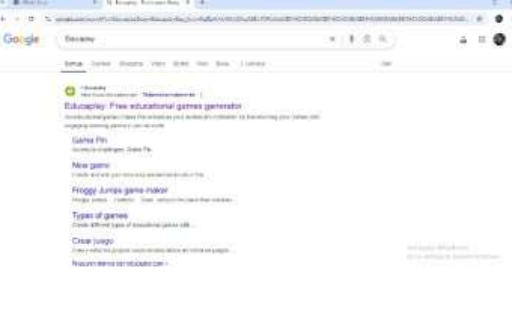
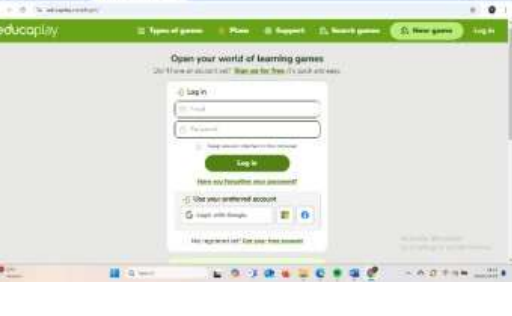
agar produk tersebut menjadi lebih baik. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba pada peserta didik kelas V sekolah dasar sekitar 25 peserta didik. Peserta didik memberikan respon mengenai penggunaan Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* melalui instrument yang dilakukan untuk menguji kelayakan dan keefektifan evaluasi pembelajaran yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari pengembangan *ADDIE*. Tahap evaluasi ini merupakan proses untuk menganalisis evaluasi pembelajaran dalam tahap implementasi apakah masih terdapat kekurangan didalam evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Jika tidak memiliki kekurangan atau kelemahan pada tahap implementasi maka evaluasi pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

Tabel 3. 2 Storyboard Penelitian Evaluasi Pembelajaran

Tampilan	Penjelasan
----------	------------

	Buka <i>wibesite</i> atau <i>google</i> untuk mencari platfrom <i>Educaplay</i>.
	Setelah itu klik <i>“Educapaly:free educational games generator.”</i>
	Ketika di laman depan platfrom <i>Educaplay</i> klik <i>“Log in”</i> terlebih dahulu untuk masuk.
	Apabila belum daftar, silahkan daftar terlebih dahulu di laman yang sudah disediakan.

Tampilan

Penjelasan

	Membuat aktivitas pembelajaran interaktif dengan memilih opsi “Buat Aktivitas Baru” disini peneliti memilih “Froggy Jumps.”
	Setelah itu menyiapkan berbagai soal yang akan diberikan kepada peserta didik.
	Setelah itu setting options untuk pertanyaan soal dengan menyesuaikan waktu per- soal. Dan information judul untuk di cover depan.
Tampilan	Penjelasan

 	Ketika soal sudah selesai dibuat dapat melihat terlebih dahulu apakah sudah baik atau belum sebelum di <i>publish</i>. Setelah sudah siap digunakan klik "<i>share</i>" yang akan dibagikan kepada peserta didik.
	Tampilan soal evaluasi pembelajaran pada <i>Educaplay</i>.
	Setelah dikerjakan, akan muncul hasil skor nilai.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa angket, observasi, dan wawancara. Angket ini bertujuan untuk melihat hasil penilaian validasi ahli dan respon peserta didik. sedangkan wawancara dan obeservasi digunakan untuk tahap analisisi kebutuhan.

1. Lembar Observasi

Proses observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengamati permasalahan yang akan dijadikan penelitian untuk memberikan solusi yang tepat. Teknik ini memfokuskan pada penggunaan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran yang akan diterapkan pada peserta didik.

Tabel 3. 4 Lembar observasi Analisis kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru?		
2.	Apakah peserta didik menggunakan evaluasi saat pembelajaran ?		
3.	Apakah peserta didik memahami materi evaluasi pembelajaran?		
4.	Apakah materi pada soal evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kemampuan peserta didik?		
5.	Apakah materi evaluasi yang digunakan efektif bagi peserta didik?		
6.	Apakah peserta didik tertarik dengan evaluasi pembelajaran yang digunakan?		
7.	Apakah guru sudah mengembangkan evaluasi pembelajaran berbentuk <i>games</i> dalam bentuk digital?		
8.	Apakah guru perlu mengembangkan evaluasi pembelajaran		

Sumber; Fidya Maysitta Adhiya., (2024)

2. Lembar Wawancara

Hasil wawancara mencakup analisis kebutuhan untuk memahami pembelajaran dan penggunaan evaluasi.

Wawancara dilakukan pada guru kelas V SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor untuk mengetahui informasi yang diperlukan dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran pada awal observasi.

Tabel 3. 5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Apakah penggunaan evaluasi pembelajaran khususnya dikelas V sudah menggunakan evaluasi yang bervariasi?	
2.	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
3.	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini masih ditemukan kelemahannya? Apa saja kelemahannya?	
4.	Bagaimana kondisi peserta didik pada saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	
5.	Apakah ada kendala/kesulitan saat Ibu menggunakan evaluasi pembelajaran tersebut?	
6.	Apakah Ibu sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi pembelajaran secara digital?	

7.	Menurut Ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	
No	Pertanyaan	Jawaban Responden
8.	Bagaimana pendapat Ibu terhadap evaluasi pembelajaran digital?	
9.	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis digital seperti <i>Educaplay</i> ?	
10.	Apakah Ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan <i>Educaplay</i> ?	

Sumber; Fidya Maysitta Adhiya., (2024)

3. Angket

Angket ini digunakan untuk penilaian validasi ahli dan respon peserta didik dan Guru. Kemudian digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, bahasa, materi, respon peserta didik dan Guru.

4. Soal Tes

Penggunaan soal tes untuk tingkat kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif peserta didikk.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk menghimpun informasi tentang produk yang akan dikembangkan. Berikut adalah beberapa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Angket Validasi

Angket diberikan kepada para ahli dan pengguna dengan tujuan untuk memvalidasikan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* Pada Bab 6 Topik C Materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Sebelum dilakukan uji coba penggunaan. Dalam penelitian ini, digunakan teknik angket langsung dengan jenis pilihan jawaban. Responden diminta untuk memilih jawaban yang tersedia dengan skor 1,2,3,4 dan 5 sebagai cara untuk mengumpulkan data.

2. Angket Ahli Media

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kesesuaian media dalam proses pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket ahli media sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Pemograman	Evaluasi pembelajaran <i>Eduucaplay</i> mudah diakses.	1
	Daya tarik evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> .	2
	Fitur evaluasi pembelaaran pada <i>Educaplay</i> mudah memasuki unggahan.	3
Tampilan	Gambar dan animasi menarik.	4
	Keseuaian warna pada produk <i>Educaplay</i> .	5

	Kalimat dan huruf pada produk <i>Educaplay</i> mudah dibaca.	6
	Pemilihan tamplate sesuai dengan karakteristik peserta didik.	7
	Ketertarikan produk <i>Educaplay</i> membuat peserta didik antusias.	8
	Menumbuhkan kegiatan interaktif menjadi semangat.	9
	Mudah digunakan pada saat mengerjakan evaluasi pembelajaran.	10

Sumber; Diska Putri Aliya., (2024)

3. Angket Ahli Materi

Instrument validasi ahli materi ini meliputi kelayakan isi dan kebahasaan serta kesesuaian dalam CP dan TP. Instrumen ini berfungsi untuk memberikan masukan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Adapun kisi-kisi angket ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Materi	Evaluasi pembelajaran yang sistematis.	1
	Kesesuaian mencapai tujuan pembelajaran (TP).	2
	Kesesuaian evaluasi pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran (CP)	3
	Evaluasi pembelajaran yang disajikan dengan jelas pada indikator soal.	4
	Kesesuaian butir soal dengan Kata Kerja Operasional (KKO)	5
	Soal berbasis HOTS.	6
	Mampu mendorong berpikir kritis peserta didik.	7
	Materi evaluasi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	8
	Evaluasi pembelajaran disajikan pada kehidupan sehari-hari.	9
	Evaluasi pembelajaran memotivasi peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi.	10

Sumber; Diska Putri Aliya., (2024)

4. Angket Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa ini meliputi kebahasaan yang berfungsi untuk memberikan masukan dalam pengembangan Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Adapun kisi-kisi angket ahli bahasa sebagai berikut.

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Kelayakan Bahasa	Menggunakan struktur kalimat yang jelas.	1
		Kesesuaian Bahasa dengan karakteristik peserta didik.	2
		Menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	3
		evaluasi mampu memotivasi peserta didik.	4
		Menyajikan informasi yang jelas.	5
		Menggunakan istilah baku.	6
		Kejelasan huruf.	7
		Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	8
		Menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan ganda.	9
		Evaluasi mampu mendorong peserta didik berpikir kritis.	10

Sumber; Diska Putri Aliya., (2024)

5. Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Angket respon peserta didik dan guru digunakan sebagai instrumen untuk mendapatkan tanggapan dan pendapat peserta didik terkait penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Berikut adalah beberapa aspek yang ditanyakan kepada peserta didik dalam angket respon peserta didik terdapat perkembangan evaluasi pembelajaran *Educaplay* sebagai berikut.

Tabel 3. 9 Angket Respon Peserta didik

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Visual	Tampilan menarik	1
Kemudahan	Kemudahan akses	2
	Kemudahan penggunaan	3
Kesesuaian isi	Kesesuaian soal dengan materi	4
	Bahasa mudah dipahami	5
	Tampilan huruf dan gambar	6
Daya tarik	Memotivasi peserta didik	7
	Kejelasan huruf	9
	Penyajian fitur dalam media menarik perhatian	8
	Keefektifitasan penggunaan	10

Sumber; Anastasya Maulidia., (2024)

Tabel 3. 10 Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Visual	Tampilan menarik	1
Kesesuaian isi	Kesesuaian soal dengan materi	2
Kemudahan	Kemudahan penggunaan	3
	Kemudahan akses	4
Kebermanfaatan	Keefektifan penggunaan	5
	Bahasa mudah dipahami	7
	Tampilan huruf dan gambar	6
Daya tarik	Penyajian fitur dan elemen menarik	8
	Tombol navigasi	9
	Memotivasi dan antusias peserta didik	10

Sumber; Anastasya Maulidia., (2024)

E. Teknik Analisis Data

Proses analisis data adalah langkah penting untuk mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari observasi, wawancara, angket dan tes soal. Data tersebut diorganisasikan dalam kategori, dikelompokkan menjadi unit-unit, disintesis, dan dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan informasi penting. Hasil analisis data ini akan menjadi dasar dalam menyusun kesimpulan yang mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik Kualitatif

Teknik analisis kualitatif merupakan metode untuk mengumpulkan data yang bersifat pemahaman sehingga tidak dapat diukur dengan angka. Data kualitatif ini berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara dengan guru dan observasi yang dilakukan dikelas V SDN Ciawi 03 mengenai proses pembelajaran di kelas. Hasil wawancara dan observasi dari segi penilaian, saran dan masukan melalui pertanyaan terbuka.

2. Teknik Kuantitatif

Teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan respon peserta didik. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang

digunakan. Hasil data yang diperoleh dianalisis, kemudian ditentukan rata-rata nilainya.

3. Angket Validasi Ahli

Penggunaan angket diajukan untuk mengetahui kevalidan produk melalui instrumen angket validasi. Dalam pengembangan evaluasi pembelajaran digital, validitas dimaksudkan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan. Skala pengukuran yang dilakukan menggunakan skala likert dengan lima tingkat yang diinterpretasikan ke dalam bentuk angka skor 1-5, dimana masing-masing menunjukkan kualifikasi yang berbeda yaitu: 1) Sangat Tidak Baik, 2) Kurang Baik, 3) Cukup baik, 4) Baik, 5) Sangat Baik. Hasil angket yang telah disebar dan diisi oleh responden kemudian dianalisis menggunakan perhitungan skor.

Berikut rumus untuk mengelola data:

Tabel 3. 11 Skor Penilaian Validasi Ahli

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber; Afeni et al.,(2021)

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi pakar akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor angket yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kemudian hasil persentase validasi pakar dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert, sehingga diperoleh kesimpulan terhadap kelayakan evaluasi pembelajaran digital.

Tabel 3. 12 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria interpretasi
80% ≤ P ≤ 100%	Sangat Layak
60% ≤ P < 80%	Layak
40% ≤ P < 60%	Cukup Layak
20% ≤ P < 40%	Kurang Layak
0% ≤ P < 20%	Tidak Layak

Sumber; Afeni et al., (2021)

4. Angkat respon peserta didik dan Guru

Peneliti membuat angket respon peserta didik dan guru yang berisikan butiran pernyataan. Angket tersebut dijawab dengan memberi centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penelitian, dengan urutan skor tertinggi lima dan skor terendah satu. Uraian kriteria penilaian yaitu 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Kurang

Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju). Hasil angket respon peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kemudian hasil persentase akan dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria interpretasi
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% \leq P < 80\%$	Layak
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Layak
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Layak
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Tidak Layak

Sumber; Afeni et al., (2021)

5. Soal Tes

Penggunaan soal tes untuk menganalisis tingkat kelakayakan dan keefektifan multimedia interaktif untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif peserta didik, Menurut (M. W.

Hidayat, 2024) untuk mengukur nilai *pre-test* dan *post-test* menggunakan % N-Gain dengan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretest}} \times 100\%$$

Keterangan:

N-Gain = Skor Post- test

S Post- test = Skor Post test

S Pre- Test = Skor Pre- test

S Max = Skor Maksimal atau ideal

Ketentuan kriteria *N- Gain*, diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 14 Kriteria Nilai N-Gain

Persentase	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber; Nurhayati & , Langlang Handayani, (2020)

Tabel 3. 15 Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain* Persentase (%)

Tafsiran	Persentase
Tidak Efektif	<40
Kurang Efektif	40-55
Cukup Efektif	56-75
Efektif	>76

Sumber; A et al., (2024)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut deskripsi tahapan model pengembangan ADDIE:

1. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan proses awal dalam pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Ciawi 03 untuk mengetahui informasi mengenai permasalahan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik maupun guru dalam pembelajaran. Tahapan ini terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

a. Analisis Kebutuhan Materi Ajar

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada saat kegiatan pembelajaran peserta didik kelas V SD Negeri Ciawi 03. Peneliti menemukan masalah yang menjadi dasar pada pengembangan produk peserta didik SD Negeri Ciawi 03.

Pembelajaran di SD Negeri Ciawi 03 masih menggunakan kurikulum merdeka, dimana guru dapat mendalami potensi peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang relevan. Guru memiliki kebebasan dalam memilih evaluasi pembelajaran untuk menyesuaikan pengajarannya dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik. Penggunaan kurikulum juga memberikan kebebasan kepada guru untuk menciptakan pengajaran berkualitas yang memenuhi kebutuhan peserta didik dan lingkungan belajarnya.

Kegiatan pembelajaran, peserta didik kelas V SDN Ciawi 03 masih menggunakan sumber belajar berupa buku cetak yang menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, kurang aktif dalam proses pembelajaran dan masih belum memberikan pemahaman secara maksimal. Sehingga peserta didik kurang memahami soal pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya dengan capaian pembelajaran pada akhir fase C. Peserta didik dapat memecahkan pemahaman Indonesiaku Kaya Alamnya sebagai bagian dari keseluruhan melalui konteks pada kehidupan sehari-hari. Dengan tujuan pembelajaran peserta didik dapat mengidentifikasi Indonesiaku Kaya Alamnya dan memecahkan pemahaman Indonesiaku Kaya Alamnya dengan pemanfaatannya. Sehingga penggunaan kurikulum dan materi ajar di sekolah menuntut guru agar menggunakan sumber belajar yang lebih kreatif, inovatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif, antusias, semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Saat ini masih banyak guru yang hanya terfokus pada penggunaan buku dan menggunakan evaluasi pembelajaran berupa cetak. Maka dari itu, guru harus menggunakan evaluasi pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan teknologi seperti evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* agar peserta didik akan lebih antusias, tertarik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memiliki minat dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Pada saat melakukan pra penelitian di kelas V SDN Ciawi 03, guru memberikan evaluasi pembelajaran hanya menggunakan sumber belajar yang terdapat di buku dan berupa soal tertulis atau tanya jawab berupa *games* dengan memberikan pertanyaan saja. Pada era digital ini peserta didik sangat memerlukan sumber belajar ataupun evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi, karena pada saat proses evaluasi pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa cepat bosan dan tidak memiliki minat untuk mengerjakan soal.

Peneliti melakukan penelitian di kelas V SDN Ciawi 03 Kabupaten Bogor dengan jumlah 25 peserta didik. Proses uji coba dan penelitian respon peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada Bab 6 Topik C materi Indonesiaku Kaya Alamnya sangat layak digunakan. Penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini agar peserta didik lebih

bersemangat, antusias dan termotivasi dalam mengerjakan soal. Peserta didik mengatakan bahwa setelah menggunakan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini sangat seru karena tertantang waktu, lebih menyenangkan, mengasyikan dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan soal.

c. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis guru, diketahui bahwa sebelum melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dikembangkan, selama proses pembelajaran guru masih melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan kertas dan memerlukan waktu yang cukup banyak untuk melakukan nilai peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* untuk meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Adapun hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Lembar Observasi Guru Kelas V SDN Ciawi 03

No	Kriteria	Ya	Tidak
1.	Apakah peserta didik mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru?	√	
2.	Apakah peserta didik menggunakan evaluasi saat pembelajaran ?	√	
3.	Apakah peserta didik memahami materi evaluasi pembelajaran?		√
No	Kriteria	Ya	Tidak
4.	Apakah materi pada soal evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kemampuan peserta didik?		√
5.	Apakah materi evaluasi yang digunakan efektif bagi peserta didik?		√

6.	Apakah peserta didik tertarik dengan evaluasi pembelajaran yang digunakan?		√
7.	Apakah guru sudah mengembangkan evaluasi pembelajaran berbentuk <i>games</i> dalam bentuk digital?		√
8.	Apakah guru perlu mengembangkan evaluasi pembelajaran	√	

Tabel 4. 2 Wawancara Guru Kelas V SDN Ciawi 03

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Apakah penggunaan evaluasi pembelajaran khususnya dikelas V sudah menggunakan evaluasi yang bervariasi?	Evaluasi pembelajaran yang digunakan berupa soal cetak berupa games yang berisikan soal.
2.	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Laptop dan kertas evaluasi
3.	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini masih ditemukan kelemahannya? Apa saja kelemahannya?	Masih ditemukan kelemahannya yaitu peserta didik kurang memahami soal tersebut dan kurang mempelajari materi soal.
4.	Bagaimana kondisi peserta didik pada saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	Jika menggunakan evaluasi berupa games peserta didik antusias dan lebih mengerti dalam mengerjakannya. Hanya jika diberikan soal evaluasi tertulis masih kurang memahami soal.
5.	Apakah ada kendala/kesulitan saat Ibu menggunakan evaluasi pembelajaran tersebut?	Kendala dalam menggunakan evaluasi bervariasi kurangnya media atau alat pembelajaran yang tidak memenuhi jumlah
No	Pertanyaan	Jawaban Responden

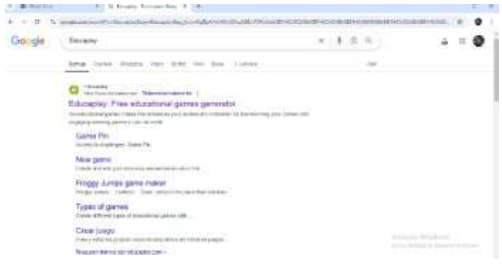
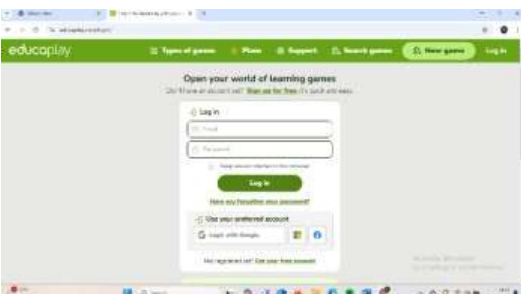
		peserta didik.
6.	Apakah Ibu sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi pembelajaran secara digital?	Belum pernah
7.	Menurut Ibu, apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	Iya, perlu mengembangkan sebuah evaluasi pembelajaran menggunakan digital.
8.	Bagaimana pendapat Ibu terhadap evaluasi pembelajaran digital?	Menurut saya menggunakan evaluasi digital membuat hasil belajar peserta didik meningkat dan peserta didik merasakan antusias dan semangat dalam mengerjakannya. Namun hanya beberapa peserta didik kesulitan dalam media digital dan harus diperhatikan sehingga peserta didik dapat mengerjakan sesuai dengan kemampuannya.
9.	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis digital seperti <i>Educaplay</i> ?	Tidak pernah
10.	Apakah Ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan <i>Educaplay</i> ?	Setuju, evaluasi pembelajaran <i>educaplay</i> dapat diterapkan di kelas saya.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini, peneliti merealisasikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dengan membuat rancangan evaluasi pembelajaran yang merupakan tahap awal perancangan *design* tampilan untuk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Peneliti mulai mencari dan mengumpulkan berbagai sumber gambar dan referensi untuk digunakan. Rancangan *design* ini memuat pemilihan *template*, pembuatan soal-soal, pemilihan gambar yang akan ditampilkan pada produk dan pengaturan waktu. Proses pengembangan pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini dibuat dengan *design* tampilan yang menarik berbentuk pertanyaan pilihan ganda setiap tampilannya terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya di sertai gambar yang dapat menambah antusias dan semangat peserta didik dalam mengerjakan soal. Adapun rancangan pembuatan soal *desain* dibuat dengan memanfaatkan web *Educaplay*, Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Rancangan Design

Tampilan	Penjelasan
	Buka <i>wibesite</i> atau <i>google</i> untuk mencari platfrom <i>Educaplay</i>.

Tampilan	Penjelasan
	Setelah itu klik https://www.educaplay.com/
	Ketika di laman depan platfrom <i>Educaplay</i> klik “Log in” terlebih dahulu untuk masuk.
	Apabila belum daftar, silahkan daftar terlebih dahulu di laman yang sudah disediakan.
	Membuat aktivitas pembelajaran interaktif dengan memilih opsi “Buat Aktivitas Baru” disini peneliti memilih “Froggy Jumps.”
Tampilan	Penjelasan

	Setelah itu menyiapkan berbagai soal yang akan diberikan kepada peserta didik.
	Setelah itu setting <i>options</i> untuk pertanyaan soal dengan menyesuaikan waktu per- soal. dan <i>information</i> judul untuk di cover depan.
	Ketika soal sudah selesai dibuat dapat melihat terlebih dahulu apakah sudah baik atau belum sebelum di <i>publish</i>.
	Setelah sudah siap digunakan klik “<i>share</i>” yang akan dibagikan kepada peserta didik.
Tampilan	Penjelasan

	Tampilan soal evaluasi pembelajaran pada <i>Educaplay</i>.
	Setelah dikerjakan, akan muncul hasil skor nilai.

Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini dipilih karena menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK yang semakin berkembang di zaman sekarang. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini sangat menarik dan mudah digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dan dapat diakses secara *offline* dan daring melalui *handphone*, *laptop*, dan komputer. Berdasarkan hal tersebut, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* diharapkan dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik secara efektif untuk digunakan. Setelah perencanaan awal selesai dibuat, selanjutnya produk akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang divalidasi untuk mengukur atau menilai validasi dari produk yang telah dibuat. Hal tersebut dilakukan agar produk layak untuk digunakan. Uji validasi ini dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media untuk mengevaluasi desain, ahli bahasa untuk menilai kualitas berbahasa, dan ahli materi untuk menguji isi materi dan seorang guru wali kelas.

Hasil uji validasi tersebut akan dihitung menjadi persentase agar kelayakan produk dapat terlihat. Adapun penilaian dan hasil uji validasi evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* oleh para ahli adalah sebagai berikut:

a. Validasi Media

Validasi media pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media dimaksudkan untuk dapat menilai tampilan serta penggunaan evaluasi pembelajaran yang telah dibuat. Validasi media ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak aries Maesya, M.Kom. yang merupakan dosen program studi Ilmu Komputer, Universitas Pakuan. Proses validasi media evaluasi pembelajaran ini mulai dilaksanakan ada 19 Maret 2025 melalui instrument angket.

Validasi tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 96% yang dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang

telah dibuat sudah dinyatakan “Sangat Layak”, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Adapun saran atau komentar dari ahli media untuk evaluasi pembelajaran yakni pada cover aplikasi *Educaplay* dalam tulisan pada judul harus diperjelas dan ditambahkan penambahan tulisan kelas dan sekolah. Produk yang telah diperbaiki validasi untuk yang kedua kalinya. Validasi tahap kedua memperoleh persentase 98% yang dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Usability						
1.	Produk evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> yang mudah diakses.					√
2.	Penggunaan fitur pada produk evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> mudah digunakan.					√
Sistem Navigasi						
3.	Fitur produk evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> mudah untuk memasuki unggahan soal evaluasi pembelajaran.					√
Desain Visual						
4.	Tampilan gambar dan animasi pada <i>Educaplay</i> menarik.					√

Adapun perbandingan evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah diperbaiki sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Revisi Ahli Media

Sebelum	Sesudah
 Tulisan judul pada cover “Evaluasi pembelajaran Indonesiaku Kaya Alamnya”	 Tulisan judul pada cover sudah diperbaiki menjadi “Evaluasi Pembelajaran Indonesiaku Kaya Alamnya (IPAS) Kelas V SD Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor.”

b. Validasi Bahasa

Validasi bahasa pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli bahasa dimaksudkan untuk dapat menilai bahasa yang digunakan serta ejaan huruf pada evaluasi pembelajaran agar sesuai dengan kaidah kebahasaan. Maka dengan validasi ini dapat diketahui kekurangan dan kelayakan evaluasi pembelajaran yang telah dibuat. Validasi bahasa ini dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd.,

yang merupakan dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pakuan. Proses Validasi bahasa pada evaluasi pembelajaran ini mulai dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2025 melalui instrumen angket. Validasi bahasa pada tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 66% yang dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Layak”. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada evaluasi pembelajaran. Adapun saran atau komentar dari ahli bahasa untuk evaluasi pembelajaran yakni perbaikan kalimat yang telah ada pada tabel, dengan memperbaiki penulisan huruf kapital, penggunaan tanda baca diakhir kalimat, dan keefektifan kalimat. Produk yang telah diperbaiki divalidasi untuk kedua kalinya. Validasi bahasa tahap kedua memperoleh hasil persentase sebesar 96% yang dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji cobakan kedalam pembelajaran peserta didik.

Tabel 4. 6 Hasil validasi kedua oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Kelugasan						
1.	Kalimat Jelas dan sederhana.					√
2.	Bahasa tidak berbelit-belit.					√
Komunikatif						
3.	Bahasa mudah dipahami peserta didik dengan baik.					√
4.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.					√
5.	Kejelasan informasi yang diberikan pada evaluasi pembelajaran.					√
Kesesuaian						
6.	Menggunakan simbol dan tanda baca yang tepat sesuai dengan EBI (Ejaan Bahasa Indonesia).				√	
7.	Ketetapan tata bahasa dan kalimat.				√	
8.	Bahasa yang efektif dan efisien.					√
Isi						
9.	Kesesuaian bahasa dengan konsep materi.					√
10.	Bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa berpikir kritis.					√

Keterangan:

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor angket yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

$$\text{Rumus: } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Hasil Akhir: } P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Adapun perbandingan evaluasi pembelajaran sebelum dan sesudah diperbaiki adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Revisi Ahli Bahasa

SEBELUM REVISI



The screenshot shows the 'educaplay' interface with a quiz titled 'Indonesia memiliki sumber daya alam yang melimpah salah satunya sumber daya alam nonhayati. Berikut ini salah satu contoh sumber daya alam nonhayati yaitu...'. The question is followed by three answer options: A- Udara (Air), B- Besi (Iron), and C- Hewan (Animals). Option A is marked correct with a green checkmark, while B and C are marked incorrect with red X's.

Terdapat penulisan di awal kalimat pada poin jawaban menggunakan huruf kapital.

SESUDAH REVISI



Penulisan huruf kapital pada poin jawaban sudah diperbaiki menjadi huruf kecil.

SEBELUM REVISI



Terdapat kalimat yang kurang tepat dan diakhir tidak diberi tanda baca titik.

SESUDAH REVISI

The screenshot shows the 'Create' tab of the educaplay interface. The question text is: "Perhatikan gambar di bawah ini yang termasuk usaha melestarikan alam yaitu...". Below the question, there are three answer options, each with a small image icon and a score value:

- A-  Membuang sampah di sungai. (Score: 14)
- B-  Memelihara hewan ternak dan tumbuhan. (Score: 3)
- C-  Menangkap ikan dengan racun. (Score: 12)

Each option has a green checkmark icon to its right, indicating it is a correct answer.

Kalimat yang kurang tepat dengan tanda baca sudah diperbaiki sesuai diakhiri dengan tanda baca titik.

SEBELUM REVISI

The screenshot shows the 'Create' tab of the educaplay interface. The question text is: "Berikut ini contoh kekayaan alam yang masih dapat dibudidayakan kembali apabila sudah habis dipakai yaitu...". Below the question, there are three answer options, each with a small image icon and a score value:

- A-  perak (Score: 14)
- B-  tembaga (Score: 12)
- C-  tanah (Score: 34)

Each option has a green checkmark icon to its right, indicating it is a correct answer.

Terdapat pada akhir kalimat harus diberi tanda baca 4 titik karena sebagai akhir kalimat tidak ada sambungan kalimat berikutnya.

SESUDAH REVISI

The screenshot shows the 'Create' tab of the educaplay interface. The question text is: "Berikut ini contoh kekayaan alam yang masih dapat dibudidayakan kembali apabila sudah habis dipakai yaitu...". Below the question, there are three answer options, each with a small image icon and a text label: A- perak, B- tembaga, and C- tanah. Option C is marked as correct with a green checkmark icon.

Kalimat yang harus diberi tanda baca 4 titik sudah diperbaiki agar menandakan bahwa tidak ada sambungan kalimat di akhir.

SEBELUM REVISI

The screenshot shows the 'Create' tab of the educaplay interface. The question text is: "Kemudian makanan pada gambar di samping terbuat dari salah satu sumber daya alam non hayati adalah...". Below the question, there are three answer options, each with a small image icon and a text label: A- aluminium, B- perak, and C- besi. Option A is marked as correct with a green checkmark icon.

Terdapat kata yang tidak tepat pada soal yaitu "non hayati" terpisah.

SESUDAH REVISI



The screenshot shows the 'educaplay' interface with a green header. Below the header are tabs for '1 Create', '2 Options', '3 Information', and 'Preview'. The 'Create' tab is active. A question is displayed with a small image of a food container and the text: 'Kemasan makanan pada gambar di samping terbuat dari salah satu sumber daya alam nonhayati adalah...'. Below the question, there are three answer options: 'A- aluminium', 'B- perak', and 'C- besi'. Each option has a checkbox and a score indicator. Option A is marked correct with a green checkmark and a score of 90. Options B and C are marked incorrect with a red X and a score of 84. The word 'nonhayati' in the question text is highlighted in red, indicating it was corrected from 'nonhayati' to 'nonhayati'.

Kata yang tidak tepat sudah diperbaiki menjadi “nonhayati” harus disatukan.

c. Validasi Materi (Dosen)

Validasi materi pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi dimaksudkan untuk dapat menilai kesesuaian materi yang terdapat pada evaluasi pembelajaran. Maka dengan validasi ini dapat diketahui kekurangan dan kelayakan evaluasi pembelajaran yang telah dibuat. Validasi materi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Fitri Siti Sundari, M.Pd yang merupakan salah satu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Univeristas Pakuan. Proses validasi materi pada evaluasi pembelajaran dilakukan melalui instrumen angket.

Validasi materi pada tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 80% dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Layak” digunakan, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Adapun saran dan komentar dari ahli materi untuk evaluasi pembelajaran yakni perbaiki soal-soal yang berada pada level HOTS sesuaikan dengan aturan penyusunan soal HOTS. Produk yang telah diperbaiki divalidasi untuk kedua kalinya.

Validasi materi pada tahap kedua memperoleh hasil persentase sebesar 94% dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji coba dalam pembelajaran peserta didik. Berikut hasil validasi kedua oleh ahli materi.

Tabel 4. 8 Hasil validasi kedua oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Evaluasi pembelajaran yang sistematis.				√	
2.	Evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP).					√
3.	Kesesuaian evaluasi pembelajaran dengan Capaian Pembelajaran (CP).					√
4.	Evaluasi pembelajaran disajikan dengan jelas dan sesuai dengan indikator soal.				√	
5.	Kesesuaian butir soal evaluasi pembelajaran dengan KKO (Kata Kerja Operasional).				√	
6.	Evaluasi pembelajaran dengan berbasis HOTS.					√
7.	Evaluasi pembelajaran mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis.					√

8.	Evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.					√
9.	Evaluasi pembelajaran disajikan berdasarkan kehidupan sehari-hari.					√
10.	Evaluasi pembelajaran mampu memotivasi peserta didik.					√
Keterangan: P = Angka persentase data angket F= Jumlah skor angket yang diperoleh N = Jumlah skor maksimal Rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ Hasil Akhir: $P = \frac{47}{50} \times 100\%$ $= 94\%$						

Tabel 4. 9 Revisi Ahli Materi

Sebelum	Sesudah
Pak yono sering menggunakan mobil yang bermesin disel untuk pergi ke kantor. Tenaga surya yang dihsilkan dari pengolahan tersebut adalah.... - minyak bumi - besi - gas alam - perak	Perhatikan gambar di samping ini. Pak yono sering menggunakan  mobil yang bermesin disel untuk pergi ke kantor. Mobil tersebut memerlukan bahan bakar solar, tenaga surya yang dihsilkan dari pengolahan tersebut adalah.... - minyak bumi - besi - gas alam - perak

Sebuah kota melakukan program penanaman pohon setiap tahun dan melarang penebangan liar. Yang menunjukkan bahwa upaya pelestarian tersebut belum efektif karena.... - Banyak warga menanam pohon di halaman rumah. - Larangan penebangan liar sudah diumumkan lewat media. - Hutan tetap berkurang meskipun ada program pelestarian. - Pemerintah membangun taman kota sebagai ruang hijau.	Perhatikan gambar di samping. Sebuah kota melakukan program penanaman pohon setiap tahun dan melarang penebangan liar. Namun, luas hutan tetap berkurang akibat pembukaan lahan untuk perumahan. Yang menunjukkan bahwa upaya pelestarian tersebut belum efektif karena.... - Banyak warga menanam pohon di halaman rumah. - Larangan penebangan liar sudah diumumkan lewat media. - Hutan tetap berkurang meskipun ada program pelestarian.
	d. Pemerintah membangun taman kota sebagai ruang hijau.
Langkah manakah yang bijak agar kelestarian SDA hayati dan nonhayati tetap terjaga dalam jangka panjang.... - Menebang hutan - Membuang sampah - Menghentikan aktivitas SDA - Ramah lingkungan	Perhatikan gambar di samping. Sebuah daerah memiliki potensi tambang batu bara dan hutan yang luas. Pemerintah daerah ingin meningkatkan pendapatan ekonomi dengan mengeksploitasi SDA tersebut. Bagaimana langkah yang bijak agar kelestarian SDA hayati dan nonhayati tetap terjaga dalam jangka panjang.... - Menebang hutan untuk membuka tambang batu bara seluas mungkin - Menetapkan zona konservasi hutan yang melakukan tambang secara terbatas dan ramah lingkungan. - Menghentikan seluruh aktivitas eksplotasi SDA.

	d. Membuang limbah
Perbaiki pada butir soal yang berada pada level HOTS sesuaikan dengan aturan penyusunan soal HOTS.	Butir soal pada evaluasi pembelajaran sudah diperbaiki menjadi soal HOTS dengan C4 dan C5 sesuai dengan aturan penyusunan soal HOTS.

Validasi materi pada tahap pertama memperoleh hasil persentase sebesar 64% dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Layak” digunakan, namun terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki. Adapun saran atau komentar dari ahli materi untuk evaluasi pembelajaran yakni dari beberapa butir soal evaluasi harus mudah dipahami oleh peserta didik. produk yang telah diperbaiki divalidasi untuk kedua kalinya.

Validasi materi pada tahap kedua memperoleh persentase sebesar 98% dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dibuat dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dan diuji cobakan dalam pembelajaran peserta didik.

= 98%

Setelah memperoleh hasil validasi dari keempat ahli, data yang diperoleh dari nilai rata-rata validasi selanjutnya akan dikonversikan sehingga membentuk suatu kesimpulan tentang validitas evaluasi pembelajaran digital berdasarkan pedoman konversi ideal pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Ahli

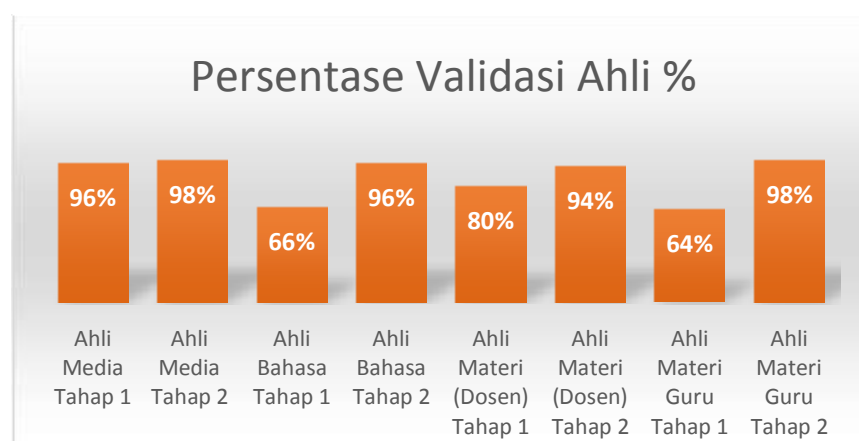
Validator	Rata-rata Total Validitas
Ahli Media	98%
Ahli Bahasa	96%
Ahli Materi (Dosen)	94%
Ahli Materi (Guru)	98%
Rata- rata Total	96,5%

Berdasarkan kelayakan terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya Fase C, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. 12 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Pesentase

Rata-Rata	
Validator	Penilaian Evaluasi Pembelajaran menggunakan <i>Educaplay</i> Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil penilaian validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi Dosen dan Guru didapatkan rata-rata persentase sebesar 96,5% dengan kriteria “Sangat Layak” yang berarti evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya fase C sekolah dasar “Sangat Layak” untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.

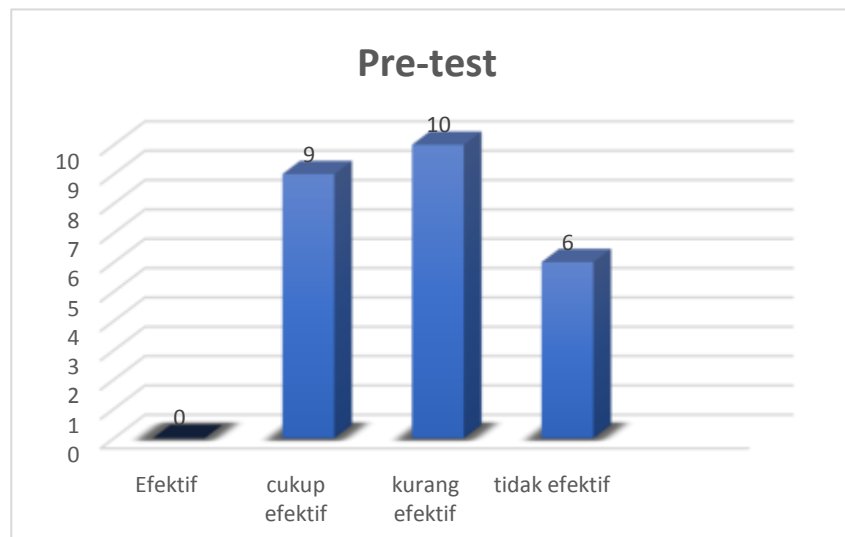
**Gambar 4. 1 Diagram Penelitian Validasi Ahli**

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Evaluasi pembelajaran yang telah divalidasikan oleh empat ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi (Dosen), ahli materi (Guru). Selanjutnya penelitian di kelas V SD Negeri Ciawi 03 pada tanggal 07-08 Mei 2025 untuk mengetahui kelayakan produk menggunakan alat ukur instrumen *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji coba instrumen *pretest* dan *post-test* diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Uji Coba Instrumen *Pre-Test*

Uji coba *Pre-test* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang telah dinyatakan sangat layak oleh keempat validator. Setelah itu, peneliti membagikan soal *pre-test* untuk di uji keefektifannya melalui 20 soal pilihan ganda dengan bentuk soal HOTS, untuk menguji pemahaman peserta didik belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan dengan hasil rekapitulasi data *pre-test* dapat disajikan pada diagram berikut:



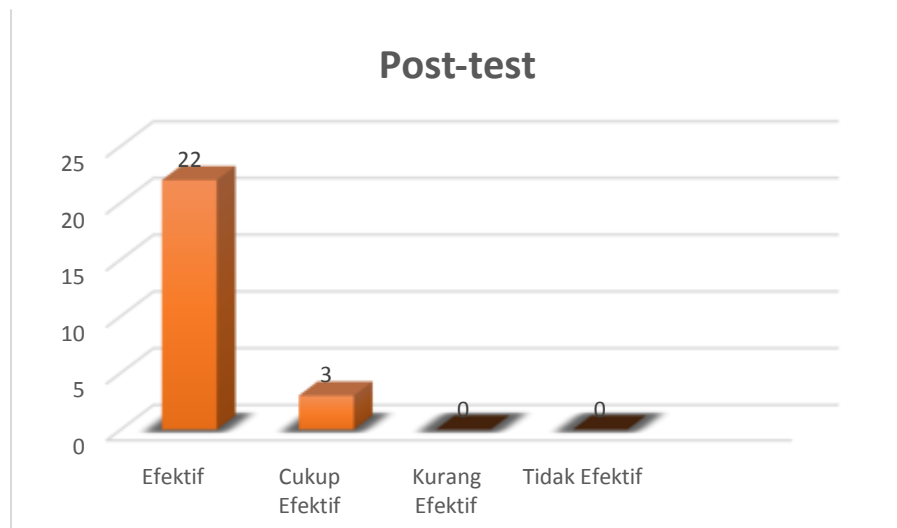
Gambar 4. 2 Hasil *Pre-test*

Pada diagram di atas dapat diketahui kriteria penilaian dari *pre-test* peserta didik kelas V dari jumlah 25 peserta didik. tidak ada peserta didik yang termasuk kedalam kriteria “Efektif” namun masuk kedalam kriteria “Cukup Efektif” yang berjumlah 9 peserta didik, peserta didik dengan kriteria “Kurang Efektif” berjumlah 10 peserta didik dan peserta didik dengan kriteria “Tidak Efektif” berjumlah 6 peserta didik. Dari hasil data *pre-test* menunjukkan bahwa peserta didik kelas V masih belum memahami mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya.

b. Hasil Instrument *Post-test*

Uji coba *post-test* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektifnya produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang telah

dinyatakan sangat layak oleh keempat validator. Setelah itu peneliti membagikan soal *post-test* untuk diuji keefektifannya melalui 20 butir soal HOTS dengan bentuk soal pilihan ganda untuk menguji pemahaman peserta didik setelah belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan dengan hasil rekapitulasi data *post-test* dapat disajikan pada diagram berikut:



Gambar 4. 3 Hasil *Post-Test*

Pada diagram di atas dapat diketahui kriteria penilaian dari *pre-test* peserta didik kelas V dari jumlah 25 peserta didik. Peserta didik yang termasuk kedalam kriteria “Efektif” berjumlah 22 peserta didik, peserta didik dengan kriteria “Cukup Efektif” yang berjumlah 3 peserta didik, peserta didik dengan kriteria “Kurang Efektif” tidak ada, peserta didik dan peserta didik dengan kriteria “Tidak Efektif” tidak ada. Adapun

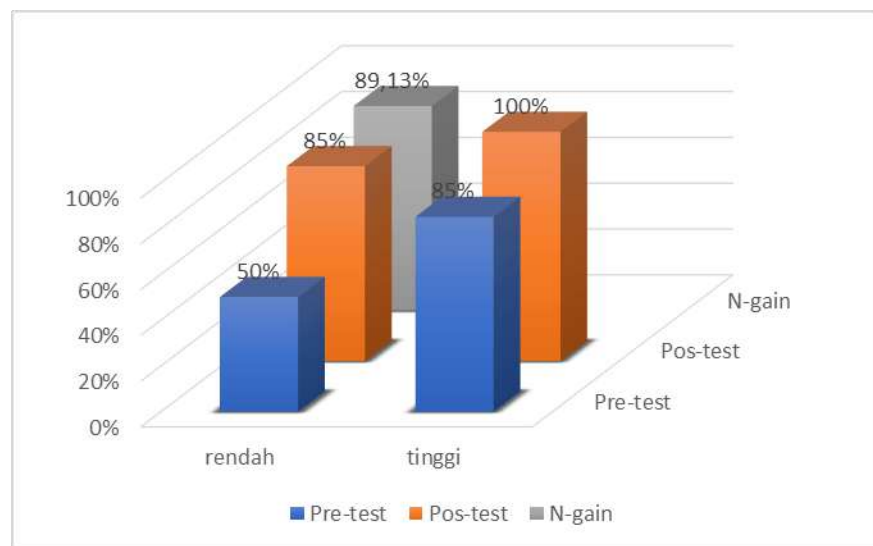
Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test* tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil perhitungan *N-Gain Pre-test* dan *Posttest*

Kriteria	Uji Instrumen Soal Tes	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Peserta didik	25	25
Nilai Tertinggi	85	100
Nilai Terendah	50	85
Nilai Rata-rata	67,36	96,28
<i>N-Gain</i>	0,89	
<i>N-Gain</i> Skor (%)	89,13%	
Keterangan	Tinggi	

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa *N-Gain* skor pada kels V mencapai 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 25 peserta didik dengan nilai tertinggi pre-test 85 dengan rata-rata sebesar 67,36. Sedangkan pada nilai *N-Gain post-test* dengan nilai tertinggi 100 dan memiliki rata-rata sebesar 96,28. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang efektif setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Data *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* sehingga peserta didik tertarik dan atusias dengan kuis interaktif yang disajikan. Adapun peningkatan nilai terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 4 Hasil Perbandingan Nilai *Pre-test*, *Post-test* & *N-Gain*

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi dari proses analisis hingga evaluasi. Pada tahap ini data disajikan dalam bentuk kualitatif, kuantitatif. Data kualitatif digunakan dalam evaluasi formatif yaitu mendeskripsikan kegiatan seperti observasi di kelas, wawancara dengan guru, cara pembuatan desain, menjelaskan proses pengembangan produk evaluasi pembelajaran hingga implementasi produk pada peserta didik. Dari hasil data yang diperoleh bahwa

hasil evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* sudah dinyatakan sangat layak oleh validator dan menarik oleh peserta didik dan guru. Data kuantitatif digunakan dalam evaluasi sumatif dan bentuk analisis data berupa hasil validasi, hasil keefektifan *pre-test* dan *post-test* dan respon peserta didik dan guru.

Tahap ini merupakan kegiatan penilaian dari pelaksanaan implementasi produk untuk mengetahui bagaimana persepsi peserta didik setelah menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* melalui penyebaran angket respon peserta didik dan guru. Hasil angket respon peserta didik dan guru dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon peserta didik pada evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase data angket F=

Jumlah skor angket yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal.

Tabel 4. 14 Angket Respon Peserta Didik

NO	NAMA	TOTAL SKOR	JUMLAH SKOR MAKSIMAL	PERSENTASE (%)	RATARATA PERSENTASE
1.	AP	47	50	100%	94%
2.	AS	48	50	100%	96%
3.	AX	48	50	100%	96%
4.	AM	50	50	100%	100%
5.	AA	48	50	100%	96%
6.	BK	49	50	100%	98%
7.	GA	49	50	100%	98%
8.	HD	44	50	100%	88%
9.	KD	45	50	100%	90%
10.	MF	46	50	100%	92%
11.	MA	44	50	100%	88%
12.	MA	50	50	100%	100%
13.	MR	47	50	100%	94%
14.	MA	45	50	100%	90%
15.	MH	47	50	100%	94%
16.	MR	49	50	100%	98%
17.	MR	47	50	100%	94%
18.	MR	47	50	100%	94%
19.	NA	45	50	100%	90%
20.	NH	46	50	100%	92%
21.	RA	44	50	100%	88%
22.	SN	47	50	100%	94%
23.	SN	45	50	100%	90%
24.	V	44	50	100%	88%
25.	YP	48	50	100%	96%
RATA-RATA PERSENTASE		93,52%			

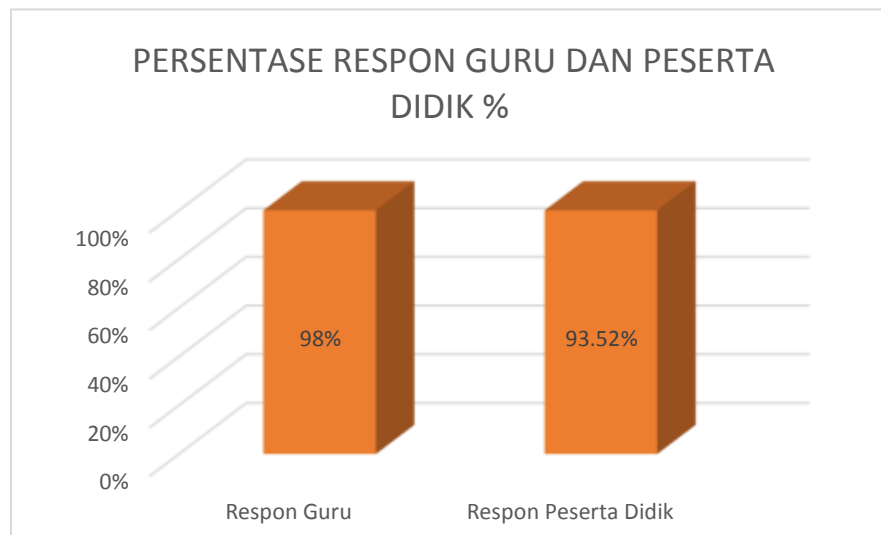
b. Angket Respon Guru

Angket Respon Guru pada Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* Pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Angket respon guru berisikan 10 butir pernyataan. Hasil respon guru setelah menggunakan evaluasi dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4. 15 Angket Respon Guru

NO	Nama	Total skor	Jumlah skor maksimal	Persentase (%)	Rata-rata persentase
1.	Seyla Setiani Rahman,S.Pd.	49	50	100%	98%
Rata-rata Persentase		98%			

Hasil dari angket guru mendapat respon sangat baik dengan skor rata-rata 98%. Jumlah ini berada diantara rentang $80\% < P \leq 100\%$ dengan kriteria “Sangat Baik”. Angket respon guru dalam data penelitian berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari responden. Berdasarkan hasil dari tabel ahli validasi serta angket respon guru dan peserta didik di atas, maka dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4. 5 Persentase respon guru dan peserta didik.

B. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dimana metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut Liberta Loviana Carolin et al., (2020).

Pada tahap analisis (*Analysis*) dilakukan prapenelitian dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara bersama Ibu Seyla Setiani Rahman, S.Pd. selaku wali kelas V SD Negeri Ciawi 03.

Melalui observasi dan wawancara tersebut, memperoleh informasi

bahwa guru belum pernah menggunakan evaluasi pembelajaran digital berupa kuis/game interaktif dalam kegiatan pembelajarannya. Evaluasi pembelajaran yang digunakan masih dalam bentuk lembar kertas cetak. Dalam kegiatan pembelajaran harus adanya variasi salah satunya yaitu dengan menggunakan evaluasi pembelajaran digital yang digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai sumber belajar.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menentukan nilai keberhasilan belajar peserta didik setelah proses pembelajaran selesai. Menurut Al-faruq, (2023). Bahwa evaluasi pembelajaran adalah perangkat pembelajaran yang penting digunakan dalam suatu proses pembelajaran guna mengikuti pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari di kelas untuk memastikan tingkat pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mendukung suatu proses, kemajuan dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Sehingga hal tersebut dengan mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan digital dapat membantu peserta didik untuk lebih antusias, aktif, kreatif agar tidak bosan dan monoton.

Setelah melakukan analisis, selanjutnya adalah tahap merancang produk (*Design*). Ada beberapa hal yang dilakukan dalam merancang produk, yaitu menentukan materi pembelajaran, menentukan Capaian pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran

(TP). Kemudian membuat draft awal evaluasi pembelajaran interaktif dengan menyaipakan uraian materi, evaluasi pembelajaran, media ajar dan juga bahan evaluasi lainnya seperti gambar terkait dengan materi yang akan digunakan. Setelah itu, membuat lembar validasi ahli lembar *pre-test dan pos-test* dan lembar angket respon peserta didik dan guru. Unsur evaluasi pembelajaran pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya pada kelas V dengan meliputi CP dan TP dengan soal berbasis HOTS.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*) draft evaluasi pembelajaran dibuat kemudian di salin ke dalam *Educaplay*. *Educaplay* adalah salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan yang digunakan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menghibur peserta didik. Guru dapat menggunakan *Educaplay* sebagai permainan edukatif yang sesuai dengan pengembangan kurikulum. Menurut Rahayu S. D., (2020) untuk menambahkan kesan evaluasi pembelajaran yang bervariasi dengan sistem game interaktif media *Educaplay* ini memiliki kemampuan untuk membangkitkan perasaan ingin tahu, dan termotivasi serta keunikan pada platform *Educaplay* ini banyak fitur yang menarik termasuk game *Froggy Jumps, Game Letter Unscramble, Game Words, Game Puzzle, Game ABC, Game Memory, Game Quis, Game Matching Column, Riddle, Game Video Quiz, Game Dialog*.

Setelah menyalin butir soal peneliti menambahkan beberapa gambar ilustrasi dalam pengembangan soal evaluasi yang telah dikembangkan kemudian divalidasikan oleh para ahli yang mencakup ahli media, bahasa, dan materi. Setelah proses validasi, evaluasi pembelajaran direvisi hingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validator terdiri dari tiga dosen Universitas Pakuan dan satu guru kelas V SD Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor.

Berdasarkan hasil validasi ahli, ahli media yang dilakukan oleh Bapak Aries Maesya, M.Kom. dengan memperoleh nilai persentase validasi pertama 96% yang menunjukkan sangat layak, namun masih perlu beberapa perbaikan yang disarankan oleh ahli media, yakni pada tulisan cover agar lebih jelas dan terperinci. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasikan Kembali oleh ahli media, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 98% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan. Hal ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut Afeni et al., (2021) karena nilai tersebut $80\% \leq P \leq 100\%$ dengan kriteia “Sangat layak.”

Validasi Bahasa dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. dengan persentase hasil validasi pertama 66% yang menunjukkan produk masih banyak yang harus diperbaiki, yakni memperbaiki penulisan huruf kapital, penggunaan tanda baca dan keefektifan kalimat. Setelah dilakukan perbaikan dan divaliasikan kembali oleh ahli bahasa, produk mendapatkan hasil persentase 96% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

Validasi ahli Materi dilakukan oleh Ibu Fitri Siti Sundari, M.Pd. yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan. Validasi pertama memperoleh hasil persentase sebesar 80% yang menunjukkan produk “layak” namun masih perlu beberapa perbaikan, yakni butir soal yang berada pada level HOTS sesuaikan dengan aturan penggunaan soal HOTS. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli materi, produk mendapatkan hasil persentase sebesar 96% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

Validasi ahli materi kedua dilakukan oleh Ibu Seyla Setiani Rahman. S.Pd. selaku Guru kelas V SD Negeri Ciawi 03 kabupaten Bogor. Validasi pertama memperoleh hasil persentase sebesar 64% yang menunjukkan produk “layak” namun masih perlu beberapa perbaikan, yakni dari beberapa butir soal evaluasi harus mudah dipahami oleh peserta didik dan lebih dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan dan divalidasi kembali oleh ahli materi produk mendapatkan hasil persentase sebesar 98% yang menunjukkan produk sudah “Sangat Layak” digunakan.

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (*Implementation*) Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap 25 peserta didik kelas V SD Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Dalam uji coba ini peneliti meminta bantuan kepada guru kelas untuk membagikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk *pre-test* dan *pos-test* untuk mengetahui keefektifan evaluasi pembelajara dengan menggunakan *Educaplay*.

Peneliti membagikan lembar evaluasi pembelajaran berupa kertas. Setelah peserta didik mengerjakan lembar evaluasi pembelajaran *pre-test*.

Peneliti membagikan link evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dalam bentuk *pos-test*. Setelah peserta didik selesai mengerjakan evaluasi *pre-test* dan *pos-test*. Hasil *pretest* dan *pos test* menunjukkan bahwa *N-Gain* skor pada kels V mencapai 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 25 peserta didik dengan nilai tertinggi *pre-test* 85 dengan rata-rata sebesar 67,36. Sedangkan pada nilai *N-Gain post-test* dengan nilai tertinggi 100 dan memiliki rata-rata sebesar 96,28. Sehingga kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang efektif setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Setelah itu peneliti membagikan lembar angket respon peserta didik dan guru mengenai evaluasi pembelajaran yang telah disajikan yang masing-masing terdapat 10 pernyataan. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase sebesar 93,52% dan hasil angket respon guru memperoleh hasil persentase 98%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya fase C mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, materi yang disajikan mudah dimengerti, sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik, dapat menumbuhkan rasa

ingin tahu, antusias hingga semangat yang luar biasa. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat dikatakan “Layak dan Efektif” untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Beberapa peneliti relevan yang mengkaji tentang *Educaplay* telah banyak dipublikasikan, hasil penenelitan yang menunjukkan bahwa *Educaplay* merupakan suatu aplikasi yang efektif dan layak untuk dikembangkan pada peserta didik. Penelitian menurut Fernanda et al., (2024) dengan judul ‘Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui *Educaplay* di Kelas IV B SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Bahwa penggunaan media *Educaplay* berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik meningkat, naik dari 26% pada pra-siklus menjadi 59% pada siklus pertama. Peningkatan terlihat pada bagian II dengan klasikal meningkat menjadi 85% bahwa hasil belajar peserta didik konsisten selama 2 semester.

Tahap terakhir pada tahap evaluasi (*Evaluation*) ini dilakukan evaluasi terhadap hasil respon angket peserta didik dan guru setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, diketahui bahwa evaluasi pembelajaran yang telah dirancang dan dikembangkan dinyatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari persentase respon peserta didik dan guru yang diperoleh masing-masing 93,52% dan 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal

ini sesuai dengan kriteria interpretasi kelayakan menurut Afeni et al., (2021) nilai tersebut berada di antara $80\% \leq P \leq 100\%$ dengan kriteria “Sangat Layak.

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Rahayu S. D., (2020) dengan judul “Penerapan *Game Based Learning Educaplay* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Proses pembelajaran yaitu dengan *game based learning Educaplay*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Gading V Surabaya, yang berjumlah 15 Laki-laki dan 16 perempuan. Pada penelitian ini terdapat hasil dari siklus

I sebesar 48% meningkat hingga 31% pada siklus II menjadi 78%. Kemudian peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik ditunjukkan dengan perolehan persentase peningkatan keaktifan belajar pada pra siklus yang semula 32% meningkat pada siklus I sebanyak 16% menjadi 48% dan mengalami peningkatan sebesar 31 % pada siklus II menjadi 79%. nilai rata-rata hasil keaktifan belajar pada peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I yakni 76 menjadi 85 pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian, *Penerapan Game Based Learning Educaplay* pada mata pelajaran IPAS dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Gading V Surabaya.

C. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, diantaranya pada tahap uji coba hanya bisa digunakan dikalangan sekolah yang memfasilitasi *laptop* untuk mengakses evaluasi pembelajaran berlangsung. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam uji coba produk yaitu kendala jaringan internet yang tidak stabil, sehingga beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses evaluasi pembelajaran interaktif.

BAB V

SIMPULAN, SARAN PENGGUNAANYA

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya pada kelas V yang dilaksanakan di SD Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implemtation, Evalution*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SD Negeri Ciawi 03 terkait kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai evaluasi pembelajaran yang biasa digunakan. Tahap kedua yaitu membuat desain evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, mencari tamplate yang menarik untuk peserta didik. Evaluasi pembelajaran yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi Dosen dan Guru. Persentase hasil validasi oleh keempat ahli yaitu, ahli media sebesar 98%, ahli bahasa 96%, ahli materi (dosen) sebesar

94% dan ahli materi (guru) sebesar 98%. Dengan demikian, Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dinyatakan “Sangat Layak.”

2. Evaluasi pembelajaran yang telah dinyatakan “Sangat layak” dalam pengembangan menggunakan *Educaplay* terdapat keefektifan dalam evaluasi pembelajaran dengan menunjukkan bahwa *N-Gain* skor pada kelas V mencapai 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 25 peserta didik dengan nilai tertinggi pre-test 85 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata sebesar 67,36. Sedangkan pada nilai *N-Gain pos-test* dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 85 memiliki rata-rata sebesar 96,28. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang “Efektif” setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.
3. Evaluasi pembelajaran yang telah dinyatakan “Sangat Layak” dan “Efektif” kemudian di uji coba respon angket pada peserta didik di kelas V SD Negeri Ciawi 03 dengan jumlah 25 peserta didik. Hasil respon angket peserta didik memperoleh 93,52% dan hasil angket guru sebesar 98%. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya “Sangat Layak dan Efektif” digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

B. Saran Penggunaanya

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

1. Bagi peserta didik

Masih banyak keterbatasan pada evaluasi pembelajaran ini diharapkan pada peserta didik untuk lebih terbiasa dalam menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan evaluasi pembelajaran untuk menambah motivasi serta minat peserta didik dalam proses belajar. Evaluasi ini mampu menciptakan desain evaluasi yang inovatif dan menarik, sehingga menghasilkan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan educaplay ini dengan mempertimbangkan konsep produk secara matang dan mendesain produk dengan semenarik mungkin agar peserta didik memiliki antusias dalam mengerjakan soal evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- A, D. L., Dewi, H. L., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). *Efektivitas Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Negeri 1 Karangdadap*.
- Afeni, T., Asiyah, A., & Latipah, N. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Example Non Example Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii Smpn 05 Seluma*. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*.
- Ahsan Nadya, Disa Devia, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). *Hakikat Evaluasi (Pengertian Pengukuran, Penilaian, Evaluasi; Fungsi & Tujuan Penilaian, Ciri-Ciri Penilaian Pendidikan)*. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*.
- Akmalia, R., Oktapia, D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, I. T., Azzahra, N., & Harahap, T. S. A. (2023). *Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Al-faruq, Z. (2023). *Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*.
- Cuenca Gallegos, E., Cruz López, W. D., Veintimilla Ramirez, P. A., Berrú Ayala, L. J., Solórzano Chavez, K. I., Armijos Carrión, J. L., Portela Leiva, Y. M., & Esquivel Rivero, Y. (2021). *Implementation of Educaplay To Strengthen the Learning Teaching Process of the Baccalaureate Students*.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). *Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang*. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*.

- Divayana, K. B. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik (Hindaran, Serangan, Tangkapan) Pencak Silat Pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun Akademik 2023/2024*.
- Emeliazola, & Supratman Zakir. (2024). *Konsep Evaluasi Dalam Pembelajaran. Jurnal Ilmiah Research and Development Student*.
- 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*.
- Graça, V., Quadro-Flores, P., & Ramos, A. (2022). *The Integration of the Digital Platform Educaplay in Interdisciplinary Paths in the 1st and 2nd Basic Education Cycles. Athens Journal of Education*.
- Hidayat, M. W. (2024). *Peningkatan minat dan kemampuan berfikir kritis pada mata pelajaran ipas melalui model pembelajaran discovery learning siswa kelas v sd islam sultan agung 4*.
- Hidayat, T., & Asyafah, A. (2019). *Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). *Evaluasi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR)*.
- 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*.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie*

- Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga).*
- Magdalena, I., Hidayati, N., Dewi, R. H., Septiara, S. W., & Maulida, Z. (2023). *Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya.*
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). *Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial.*
- Maslakhah, S. (2019). *Penerapan metode. Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya.*
- Mawarni, W. T., Alfiansyah, M., Chaniago, F. Z., & Azzacky, F. (2023). *Urgensi Evaluasi Pendidikan Dalam Proses Pembelajaran Menurut Tafsir Al-Misbah Q.S Al-Hasyr Ayat 18-19. ANTHOR: Education and Learning Journal.*
- Munandar, A., Alfathan, P. I., Pitri, N., Karmisa, N., Azlaini, M., Alfikri, A., Puspita, C., Nurazizah, N., Karomah, L., & Amaliyah, E. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Innovative: Journal Of Social Science Reserch.*
- Nur Aidila Fitria, Muhammad Yoga Julyanur, & Eka Widyanti. (2024). *Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran. PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan.*
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu, Jurnal Basicedu.*
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). *Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik.*

- Prayitno, E., & Ashari, M. Y. (2023). *Peran dan Fungsi Evaluasi dalam Pendidikan Islam. Jurnal Global Ilmiah.*
- 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).*
- Rahayu S. D. (2020). *Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.*
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran. In Uwais Inspirasi Indonesia.*
- Rambe, R. N., Putriana, A., Siregar, A. R. F., Siregar, R. F., Daulay, S. A., & Napitupulu, Z. S. B. (2023). *Penerapan Evaluasi Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi. Masaliq.*
- Sa, N., & Ismaya, E. A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD 5 Jurang Nailis Sa'adah, Erik Aditia Ismaya Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus, Indonesia.*
- Sunaryati, T., Laelly, T. A., Febriyanti, U., & Apriliani, F. (2024). *Analisis Komprehensif Terhadap Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar.*
- Sutikno, Y. (2023). *Peran Guru dalam Evaluasi Pembelajaran di Kelas. Jurnal Maitreyawira.*
- 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.*
- Warsah, I. (2022). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep . Fungsi dan Tujuan). Jurnal Kajian Pendidikan Islam.*

- Yahya, Y., & Salam, S. (2024). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Bagi Guru di MTS AlHidayah Batulappa. Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.*
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (Rn D).*

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan



UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
NOMOR: 156/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.
- MEMUTUSKAN
- Menetapkan : Mengangkat Saudara:
Pertama : Dr. Indriyani, M.Pd. : Pembimbing Utama
Rini Sri Indriani, M.Pd. : Pembimbing Pendamping
- sebagai pembimbing dari:
- Nama : Syiffa Nur Hofifah
NPM : 037121086
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA
- 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

Lampiran 2 Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 9003/WADEK I/FKIP/X/2024

18 Oktober 2024

Penhal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Clawi 03
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Syiffa Nurhofifah
NPM : 037121086
Program Studi : PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.



Or. Siliwangi, M.Pd.
NIK. 11006025469

Lampiran 3 Surat balasan Prapenelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIAWI 03
Alamat : Jln. Ciawi Girang Mayjen H.E Sukma Ciawi-Bogor 16720
MSB : 101020224009 NPSN : 20201029

SURAT KETERANGAN
Nomor : 400.3.5.4/114/S.KetSD_09

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **BUDIONO, S.Pd.MM**
NIP : 196706151993011001
Jabatan : Kepala SD Negeri Ciawi 03
Alamat : Kp. Ciawi Girang Rt 03/02 Desa Ciawi

Menerangkan bahwa :

Nama : **SYIFFA NURHOFIFAH**
NPM : 037121086
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar yang bersangkutan melaksanakan prapenelitian di SD Negeri Ciawi 03 pada tanggal 18 Oktober 2024. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 28 Oktober 2024
Kepala Sekolah,

BUDIONO, S.Pd.MM
NIP. 196706151993011001



Lampiran 4 Surat Penelitian



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

Jalan Pakuan Ketak Pos 452, E-mail: fkip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 9744/WADEK /FKIP/V/2025

02 Mei 2025

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Ciawi 03
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Syiffa Nurhofifah
NPM : 037121086
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Delapan

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 7 Mei s.d. 8 Mei 2025 mengenai: PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA ALAMNYA

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.



Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

NIK. 11006025469

Lampiran 5 Surat balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CIAWI 03

Alamat : Jln. Ciawi Girang Mayjen H.E Sukma Ciawi-Bogor 16720
NSS : 101020224009 NPSN : 20201029

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5.4/ 114/S.Ket/SD_09

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **BUDIONO, S.Pd.MM**
NIP : 196706151993011001
Jabatan : Kepala SD Negeri Ciawi 03
Alamat : Kp. Ciawi Girang Rt 03/02 Desa Ciawi

Menerangkan bahwa :

Nama : **SYIFFA NUR HOFIFAH**
NPM : 037121086

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Benar yang bersangkutan melaksanakan penelitian di SD Negeri Ciawi 03, mengenai
"Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Pembelajaran IPAS Materi
Indonesiaku Kaya Alamnya" pertanggal 07 s.d. 08 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat unuk dilaksanakan dan dipergunakan sebagaimana
mestinya.



Bogor, 08 Mei 2025
Kepala Sekolah,

BUDIONO, S.Pd.MM
NIP. 196706151993011001

Lampiran DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Syiffa Nur Hofifah, lahir di Bogor, 25 Maret 2003. Merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara dari Bapak Dadang Sujatman dan Ibu Diah Salbiah.

Tinggal di Jln. Layugsari III (Gg. Sirnasari Ampera) Rt. 03 / Rw. 14 Kelurahan Empang, Kecamatan Bogor Selatan, Jawa Barat.

Jenjang Pendidikan yang telah ditempuh oleh peneliti yaitu, pada tahun 2010-2016 peneliti menyelesaikan pendidikan di SD Srikandi Kota Bogor, SMP Negeri 10 Kota Bogor pada tahun 2016-2018, SMA Insan Kamil Kota Bogor pada tahun 2018-2021. Kemudian pada tahun 2021 melanjutkan Pendidikan S1 dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

