

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI LATIHAN SOAL BERBASIS
EDUCANDY PADA MATERI WAWANCARA**

Pendekatan Penelitian Research and Development
Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kedung Halang 03
Kabupaten Bogor Semester Genap
Tahun Pelajaran 2025/2026

SKRIPSI

“Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan”



Oleh

Shafa Nabila Sulistio Putri

037121091

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI LATIHAN SOAL BERBASIS
EDUCANDY PADA MATERI WAWANCARA

Pendekatan *Research and Development* pada Peserta Didik Kelas IV
di Sekolah Dasar Negeri Kedunghalang 3 Semester Genap
Tahun Pelajaran 2024/2025

Shafa Nabila Sulistio Putri (037121091)

Menyetujui:

Pembimbing Utama,



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK 1.0410012510

Pembimbing Pendamping,



Yudhie Suchyadi, M.Pd
NIK 11199061357

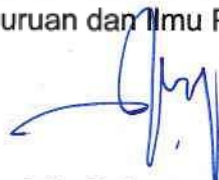
Mengetahui:

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si
NIK 1.0694021205

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari Kamis, 12, Juni , 2025

Nama : Shafa Nabila Sulistio Putri
NPM : 0371210291
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	Dr. Elly Sukmanasa , M.Pd	
2	Dr. Jaja Sudarjat , M.Pd	
3	Drs. Wawan S. Anwar , M.Pd	

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



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan di Bogor adalah hasil karya ilmiah saya sendiri.

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

Apabila suatu saat nanti menemukan seluruh atau sebagian ini bukan hasil kerja saya sendiri atau *plagiat* dalam bagian-bagian tertentu, maka saya bersedia menerima sanksi-sanksi sesuai peraturan-peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 27 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Shafa Nabila Sulistio Putri
NPM 037121091

HAK PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI LATIHAN SOAL BERBASIS EDUCANDY PADA MATERI WAWANCARA”, yaitu:

1. Shafa Nabila Sulistio Putri (NPM: 037121091), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd. (NIK: 1.0410012510), Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Yudhie Suchyadi, M.Pd. (NIK: 11199061357), Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

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

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

Bogor, 27 Mei 2025
Yang Memberikan Pernyataan:

Shafa Nabila Sulistio Putri	 A 10,000 Rupiah Meterai Tempel stamp featuring the Garuda Pancasila emblem. The stamp includes the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '5625FAMX342778376'. It is signed in black ink.
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.	 A 10,000 Rupiah Meterai Tempel stamp featuring the Garuda Pancasila emblem. The stamp includes the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number 'F9874AMX342778381'. It is signed in blue ink.
Yudhie Suchyadi , M.Pd.	 A 10,000 Rupiah Meterai Tempel stamp featuring the Garuda Pancasila emblem. The stamp includes the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '1B597AMX342778386'. It is signed in black ink.

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 :

Nama : Shafa Nabila Sulistio Putri

NPM : 037121091

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI LATIHAN SOAL BERBASIS
EDUCANDY PADA MATERI WAWANCARA

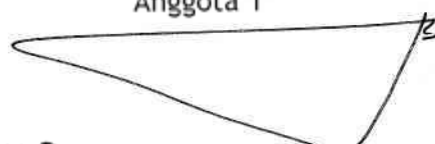
TIM PENGUJI SKRIPSI

Ketua,



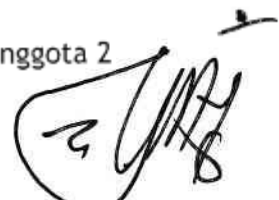
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK./NIP. 10410012510

Anggota 1



Dr. Jaja Sudarjat, M.Pd
NIK./NIP. 0003056507

Anggota 2



Drs. Wawan S. Anwar, M.Pd.
NIK./NIP. 196409221991031003

Mengetahui
Ka. Prodi,



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

ABSTRAK

Shafa Nabila Sulistio Putri 037121091 Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Sebagai Salah Satu Cara Pemenuhan Kebutuhan peserta didik kelas IV. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kedunghalang 3, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini melibatkan 32 peserta didik dan melaksanakan proses validasi serta uji coba evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh empat ahli validasi yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi (dosen), dan ahli materi (guru). Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator yang diperoleh yaitu ahli media 100%, ahli bahasa 100%, ahli materi (dosen) 90%, dan ahli materi (guru) 87,5% dengan rata-rata hasil 92,5% yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Hasil uji coba yang dilakukan oleh peserta didik hasil skor akhir dengan rata-rata yaitu 94,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *educandy* pada materi wawancara sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan sangat layak digunakan tanpa adanya revisi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Alat Evaluasi Pembelajaran, *Educandy*

ABSTRACT

Shafa Nabila Sulistio Putri 037121091 *Development of Educandy-Based Practice Question Evaluation Tools on Material as a Way to Meet the Needs of Class IV Students. This research was conducted at Kedunghalang 3 State Elementary School, in the even semester of the 2024/2025 academic year. The method in this research uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. This research involved 32 students and carried out a validation process and trial evaluation of the learning that had been developed. Validation was carried out by four validation experts, namely media experts, language experts, material experts (lecturers), and material experts (teachers). Based on the validation results carried out by the validator, the results obtained were 100% media expert, 100% language expert, 90% material expert (lecturer), and 87.5% material expert (teacher), with an average result of 92.5% which is included in the "Very Eligible" criteria. The results of trials carried out by students produced a final score with an average of 94.5%. This shows that learning evaluation using educandy in interview material as a way of conveying needs is very suitable to be used without any revisions in the learning process.*

Keywords: *Learning Evaluation Tool, Educandy*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara”**. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammd SAW, keluarga, sahabat serta umatnya yang selalu melaksanakan ajarannya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Dalam penulisan skripsi ini tentu masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis dalam rangka penyempurnaan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini terutama 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 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, dan selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan dorongan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasannya meluangkan waktu, pikiran serta kritik dan masukan yang berguna untuk membimbing penulis menyelesaikan penyusunan proposal ini;

4. Yudhie Suchyadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan dorongan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasannya meluangkan waktu, pikiran serta kritik dan masukan yang berguna untuk membimbing penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
5. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan;
6. Kepada Ibu Kepala Sekolah SDN Kedunghalang 3 yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah ini;
7. Kepada Ibu Wali kelas IV Ibu Evita Anggraeni Putri S.Pd, yang telah membantu dan mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian di kelas
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Guruh Joko Sulistio dan Ibu Anita Afriliana yang telah memberikan doa, dukungan, dorongan dan semangat sehingga proposal ini dapat terselesaikan dengan baik;
9. Teman-teman kelas D teman seperjuangan selama 3 tahun , terima kasih untuk semangat dan kebersamaan yang telah kita lalui bersama;
10. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian proposal ini yang tidak dapat peneliti ucapkan satu-persatu;

Akhirnya dengan segala ketulusan hati yang bersih dan ikhlas, penulis berdoa semoga segala amal baik yang telah mereka berikan mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT, aamiin.

Bogor, 27, Mei 2025
Penulis,

Shafa Nabila Sulistio Putri
NPM 037121091

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
i BUKTI PENGESAHAN	
..... ii LEMBAR	
PERNYATAAN	iii HAK
PELIMPAHAN KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
ABSTRAK	
vi	
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	
viii DAFTAR ISI	
..... x DAFTAR	
TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	
xii DAFTAR LAMPIRAN	
..... xiii	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIK	7
A. Deskripsi Teori	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
C. Kerangka Berpikir	22
D. Produk yang Akan Dihasilkan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Metode dan Prosedur Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Teknik Pengumpulan Data.....	33
D. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Pengembangan Evaluasi Pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i>	42
B. Pembahasan.....	64
BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	69
A. Simpulan	69
B. Saran	71
C. Rekomendasi.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Capaian Pembelajaran Fase B	22
Tabel 3.1	Storyboard Pengembangan Instrumen Evaluasi Soal Berbasis Web Educandy	31
Tabel 3.2	Jadwal Penelitian Evaluasi Soal Berbasis Educandy	33
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.4	Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.5	Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	37
Tabel 3.6	Angket Respon Peserta didik	38
Tabel 3.7	Kriteria Interpretasi Kelayakan Media	40
Tabel 3.8	Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4.1	Muatan Pelajaran Bab IV Meliuk dan Menerjang pada Materi Wawancara	44
Tabel 4.2	Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan <i>Educandy</i> oleh Ahli Media	46
Tabel 4.3	Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan <i>Educandy</i> oleh Ahli Media	48
Tabel 4.4	Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz oleh Ahli Bahasa.....	50
Tabel 4.5	Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz oleh Ahli Bahasa	52
Tabel 4.6	Hasil Revisi Ahli Bahasa	54

Tabel 4.7 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi	55
Tabel 4.8 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi	57
Tabel 4.9 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi	59
Tabel 4.10 Penilaian Validator Terhadap Aspek Kevalidan	61
Tabel 4.11 Penilaian validator mengenai aspek kelayakan	62
Tabel 4.12 Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	62
Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Evaluasi Pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i>	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Langkah – Langkah Model ADDIE	30
Gambar 4.1 Komponen Produk	48
Gambar 4.2 Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Bab 4 Meliuk dan Menerjang	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi	77
Lampiran 2 Surat Izin Prapenelitian	78
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Prapenelitian	79
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian	81
Lampiran 6 Lembar Wawancara Guru	82
Lampiran 7 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	83
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	85
Lampiran 9 Surat Permohonan Ahli Materi (Dosen)	86
Lampiran 10 Surat Permohonan Validator Ahli Materi (Guru)	87
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	88
Lampiran 12 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Media	90
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa	92
Lampiran 14 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Bahasa	94
Lampiran 15 Lembar Validasi Ahli Materi (Dosen)	96
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Materi (Guru)	98
Lampiran 17 Lembar Perbaikan Validasi Ahli Materi (Guru)	100
Lampiran 18 Surat Keterangan Validasi Ahli Media	101
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa	103
Lampiran 20 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi (Dosen)	104
Lampiran 21 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi (Guru)	105
Lampiran 22 Lembar Respon Peserta Didik	106
Lampiran 23 Hasil Perhitungan Angket Respon Peserta Didik	109
Lampiran 24 Soal Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy	110
Lampiran 25 Dokumentasi Kegiatan	113
Lampiran 26 Link Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy	114
Lampiran 27 Riwayat Hidup	115

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, pendidikan tidak hanya mengandalkan metode tradisional, tetapi juga memanfaatkan berbagai platform digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi. Hal ini semakin relevan mengingat tuntutan dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan praktis, salah satunya adalah keterampilan dalam melakukan wawancara. Materi wawancara menjadi penting untuk dipelajari oleh siswa karena keterampilan ini tidak hanya dibutuhkan dalam seleksi pekerjaan, tetapi juga dalam berbagai konteks sosial dan akademik lainnya.

Perkembangan teknologi, berbagai platform pembelajaran digital kini hadir untuk memberikan solusi dalam hal ini. *Educandy* adalah salah satu platform yang memungkinkan guru untuk membuat alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, seperti kuis, teka-teki, atau permainan edukatif lainnya. *Educandy* menawarkan kemudahan dalam membuat soal-soal evaluasi yang tidak hanya menguji pemahaman teoritis siswa, tetapi juga dapat dirancang untuk mengasah keterampilan praktis, seperti kemampuan berbicara dalam wawancara, berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi dengan baik. Di sisi lain, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal penyediaan alat evaluasi yang inovatif dan berbasis teknologi.

Pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, seperti penggunaan platform *Educandy*, menjadi suatu kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan alat evaluasi soal berbasis *Educandy* pada materi wawancara diharapkan dapat menjawab tantangan ini dengan menyediakan solusi evaluasi yang lebih dinamis, efisien, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Namun, meskipun materi wawancara sering diajarkan dalam pendidikan formal, banyak sekolah atau lembaga pendidikan yang masih menghadapi kesulitan dalam memberikan evaluasi yang tepat dan efektif terhadap penguasaan keterampilan ini. Evaluasi yang dilakukan umumnya lebih berfokus pada aspek teoritis, seperti pengetahuan tentang teknik wawancara, dan belum banyak yang mengukur kemampuan praktis siswa dalam situasi wawancara yang sesungguhnya. Selain itu, metode evaluasi tradisional sering kali dianggap membosankan dan kurang mampu menarik minat siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Adapun sekolah yang saya observasi adalah SD Negeri Kedung Halang 3. Berdasarkan observasi saya yang dilakukan pada tanggal 15/10/2024 dengan Kepala Sekolah dan Guru kelas IV diperoleh data bahwa di dalam proses evaluasi soal pada saat pembelajaran masih lembar tertulis, selain itu alat evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik masih kurang bervariasi, dimana kurangnya aplikasi pengembangan alat evaluasi pembelajaran digital, dimana peserta didik belum mengenal banyak tentang ragam

alat evaluasi pembelajaran. Selain itu beberapa kelas sudah menggunakan alat evaluasi soal yang berbasis teknologi dalam evaluasi soal media pembelajaran yang digunakan seperti media *power point* berbasis *canva*, *quiz wordwall* dan metode PBL namun belum terealisasi di semua kelas sehingga selama ini evaluasi soal hanya dilakukan menggunakan media kertas.

Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi yang dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan mereka dalam wawancara secara lebih interaktif dan menyenangkan. Pengembangan alat evaluasi dalam penilaian praktik materi wawancara berbasis *Educandy* bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Sehingga diharapkan guru dapat mengembangkan latihan soal interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam mata pelajaran tertentu seperti wawancara.

Dengan adanya alat evaluasi berbasis *Educandy* ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi wawancara dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Sehingga dapat diterapkan dan di uji coba dalam untuk mengatasi masalah dalam proses evaluasi pembelajaran. Maka dengan adanya masalah tersebut akan dilakukan penelitian di lapangan dengan judul “Pengembangan Alat Evaluasi Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara” yang dilakukan di SDN Kedung Halang 03 dengan Pendekatan Penelitian *Research and Development* pada Siswa Kelas IV tahun ajaran 2024/2025, dimana pengembangan alat ini juga sejalan dengan tuntutan pendidikan modern yang mengedepankan pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga penting bagi pendidik untuk

mengintegrasikan alat evaluasi yang inovatif dalam kurikulum mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Alat evaluasi pembelajaran yang digunakan masih dalam bentuk cetak.
2. Alat evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik masih kurang bervariasi.
3. Kurangnya aplikasi pengembangan alat evaluasi pembelajaran digital.
4. Belum mengenal banyak tentang ragam alat evaluasi pembelajaran.
5. Belum diterapkannya alat evaluasi soal pada saat pembelajaran berupa quiz menggunakan *Educandy*.
6. Masih belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan alat evaluasi soal pada saat pembelajaran di semua kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diketahui rumusan masalah dalam pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* pada materi wawancara kelas IV di SDN Kedung Halang 03?

2. Bagaimana kelayakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* pada materi wawancara kelas IV di SDN Kedung Halang 03?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka dapat diketahui tujuan dari pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* pada materi wawancara kelas IV di SDN Kedung Halang 03.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* pada materi wawancara kelas IV di SDN Kedung Halang 03.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu sebagai :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik, mengembangkan Instrumen evaluasi pembelajaran berbasis teknologi serta dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan alat evaluasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam melakukan pengisian evaluasi dan

diharapkan peserta didik dapat menyukai media tersebut dan tertarik dengan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy*.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru dalam melaksanakan proses evaluasi di sekolah dan meningkatkan inovasi tenaga guru dalam mengelola sumber, media, dan proses belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada kepala sekolah dalam mengambil suatu kebijakan atau keputusan yang tepat dalam pemilihan alat evaluasi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti khususnya untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* sebagai sarana belajar dan latihan dalam upaya memberikan kontribusi khususnya dalam bidang pendidikan.

BAB II LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Alat Evaluasi

a. Definisi Alat Evaluasi

Dalam proses evaluasi diperlukan adanya sebuah alat. Alat yang dimaksudkan adalah alat yang berfungsi untuk memudahkan pada saat proses evaluasi. Berikut ini akan dijelaskan secara rinci dan sistematis terkait alat evaluasi. alat merupakan sesuatu yang dapat dipakai untuk memudahkan seseorang dalam melakukan tugas ataupun mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Seftiani (2019) mengemukakan bahwa alat evaluasi merupakan sebuah alat atau instrumen yang dimanfaatkan untuk mengetahui suatu pembelajaran telah mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Alat evaluasi ini digunakan untuk menilai dan mengevaluasi suatu proses pembelajaran dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Adapun menurut (Syaifulloh, 2020) Alat evaluasi adalah instrumen yang mengakomodasi guru untuk menilai dan mengontrol siswa selama proses belajar, memudahkan guru dalam mengidentifikasi kompetensi siswa, dan mengetahui kesulitan belajar siswa.

Sejalan dengan itu, Putri & Dwijayanti (2020) menyebutkan bahwa alat evaluasi merupakan instrumen yang membantu proses penilaian keefektifan suatu pembelajaran yang telah berjalan sebagai informasi perkembangan kemampuan siswa dalam belajar.

Dari beberapa kutipan di atas dapat di sintesiskan bahwa Alat evaluasi adalah komponen krusial dalam pendidikan, berfungsi untuk mengukur dan memahami perkembangan siswa. Dengan pemilihan dan penggunaan yang tepat, alat evaluasi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan mendukung pencapaian akademik siswa.

b. Jenis-jenis Alat Evaluasi

Untuk keperluan evaluasi diperlukan alat evaluasi yang bermacam- macam, seperti kuesioner, tes, skala, format observasi, dan lain-lain. Khusus untuk evaluasi hasil pembelajaran alat evaluasi yang paling banyak digunakan adalah tes. Pembahasan evaluasi hasil pembelajaran lebih menekankan pada pemberian nilai terhadap skor

hasil tes.

1) Tes

Tes merupakan alat ukur yang standar dan obyektif sehingga dapat digunakan secara meluas untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Dapat dipastikan akan mampu memberikan informasi yang tepat dan obyektif tentang obyek yang hendak diukur baik berupa psikis maupun tingkah lakunya, sekaligus dapat membandingkan antara seseorang dengan orang lain. Beberapa istilah-istilah yang berhubungan dengan tes ini:

a) Tes

Tes merupakan prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

b) *Testing*

Testing merupakan saat pada waktu tes itu dilaksanakan. Dapat juga dikatakan testing adalah saat pengambilan tes.

c) *Testee*

Testee adalah merupakan responden yang sedang mengerjakan tes.

d) *Tester*

Tester adalah orang yang melaksanakan pengambilan tes terhadap responden. Dengan kata lain, tester adalah subjek evaluasi (tetapi ada kalanya hanya orang yang ditunjuk oleh subjek evaluasi untuk melaksanakan tugasnya).

2) Teknik Nontes

Teknik nontes sangat penting dalam mengevaluasi siswa pada ranah afektif dan psikomotor, berbeda dengan teknik tes yang lebih menekankan aspek kognitif. Teknik penilaian nontes berarti melaksanakan penilaian dengan tidak menggunakan tes. Teknik penilaian ini umumnya untuk menilai kepribadian anak secara menyeluruh meliputi sikap, tingkah laku, sifat, sosial, ucapan, riwayat hidup dan lain-lain yang berhubungan dengan kegiatan belajar dalam pendidikan baik individual maupun secara kelompok.

Yang tergolong teknik non tes adalah sebagai berikut:

a) Skala bertingkat (*rating scale*)

Skala yang menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu hasil perkembangan.

b) Kuesioner

Kuesioner adalah berupa daftar pertanyaan yang harus diisi oleh seseorang yang akan diukur (responden).

c) Daftar cocok (*chek list*)

Daftar adalah deretan pernyataan (yang biasanya singkat), dimana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok (✓) di tempat yang sudah disediakan.

d) Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak.

e) Pengamatan (*observasi*)

Pengamatan adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.

c. Prinsip-prinsip Alat Evaluasi

Menurut Phafiandita (2022), Alat evaluasi memiliki beberapa prinsip-prinsip umum sebagai berikut:

1) Kontinuitas

Evaluasi tidak boleh dilakukan secara insidental karena pembelajaran itu sendiri adalah suatu proses yang kontinu, oleh sebab itu evaluasi pun harus dilakukan secara kontinu pula.

2) Komprehensif

Di dalam melakukan evaluasi terhadap suatu obyek, guru harus mengambil seluruh obyek itu sebagai bahan evaluasi.

3) Adil dan Obyektif

Di dalam melaksanakan evaluasi guru harus berlaku adil dan tanpa pilih kasih kepada semua peserta didik. Guru juga hendaknya bertindak secara obyektif, apa adanya sesuai dengan kemampuan peserta didik.

4) Kooperatif

Di dalam kegiatan evaluasi hendaknya guru bekerjasama dengan semua pihak, seperti orang tua peserta didik, sesama guru, kepala sekolah, termasuk dengan peserta didik itu sendiri. 5)

Praktis

Praktis mengandung arti mudah digunakan baik oleh guru itu sendiri yang menyusun alat evaluasi maupun orang lain yang akan menggunakan alat tersebut.

Adapun menurut Phafiandita (2022), ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru yang menjadi faktor pendukung atau penunjang dalam melakukan evaluasi yakni sebagai berikut:

1) Prinsip berkesinambungan (*continuity*)

Bahwa evaluasi hasil belajar yang baik adalah yang dilaksanakan secara terus-menerus (kontinu). Dengan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara teratur, terencana dan

terjadwal memungkinkan guru untuk memperoleh informasi yang dapat memberikan gambaran mengenai kemajuan dan perkembangan peserta didik dari awal hingga akhir pembelajaran.

2) Prinsip menyeluruh (*comprehensive*)

Evaluasi hasil belajar dapat terlaksana dengan baik apabila evaluasi tersebut dilaksanakan secara utuh dan menyeluruh, mencakup seluruh aspek tingkah laku siswa, baik aspek berpikir (kognitif), aspek nilai atau sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor).

3) Prinsip objektivitas (*objectivity*)

Suatu evaluasi dikatakan memiliki objektivitas apabila dalam pelaksanaannya tidak ada faktor subjektif yang mempengaruhi.

4) Prinsip penggunaan kriteria

Penggunaan kriteria yang diperlukan dalam evaluasi adalah pada saat memasuki tingkat pengukuran, baik pengukuran dengan menggunakan standar mutlak (patokan) maupun standar relatif.

5) Prinsip kegunaan

Evaluasi yang dilakukan hendaknya merupakan sesuatu yang bermanfaat, baik bagi siswa maupun bagi pelaksanaan.

Dapat disintesis bahwa alat evaluasi merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Dimana alat evaluasi yang baik harus memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, objektivitas dan praktikalitas. Jenis-jenis evaluasi yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, serta mampu mencakup seluruh ranah kemampuan, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dengan

demikian, alat evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana umpan balik untuk perbaikan proses dan hasil pembelajaran.

2. Aplikasi *Educandy*

a. Pengertian *Educandy*

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan (Fitriati, Hardiningsih, & Sani, 2021). Adapun Menurut Rohmah & Ulya (2021), *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis *edugame* atau game edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar. Aplikasi *Educandy* sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas.

Adapun temuan sebelumnya juga menyatakan bahwa *Educandy* merupakan sebuah aplikasi permainan kata yang dapat dimainkan oleh siapa saja termasuk siswa, karena fitur *Educandy* yang mudah digunakan (Maimunah & Cinantya, 2021). Temuan lainnya mengungkapkan game edukasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa (Miluningtias & Shofiyah, 2021). Dengan *Educandy*, kita dapat membuat game belajar interaktif dalam hitungan menit, *educandy* memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam.

Aplikasi *Educandy* dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa karena tampilan layarnya yang berwarna-warni juga dapat membangkitkan daya tarik peserta didik untuk bermain sambil belajar, Sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam

belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan, dan peserta didik pun dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.

b. Kelebihan *Educandy*

Keunggulan dari pengembangan media ini adalah adanya petunjuk penggunaan yang disediakan bagi siswa dan guru, sehingga memudahkan mereka dalam mengoperasikan media tersebut. Selain itu, terdapat video animasi yang membantu dalam memahami materi, serta animasi yang menjelaskan pengenalan, fungsi dan perawatan anggota tubuh dan panca indra, sehingga mempermudah penyampaian materi.

Adanya musik instrumen juga dapat memberikan motivasi kepada siswa saat belajar, dan media ini dapat diakses dimana saja tanpa perlu menginstal aplikasi khusus. Selain itu, tersedia permainan yang menarik bagi siswa sehingga mereka merasa tertarik dan senang dalam proses pembelajaran. Tampilan media yang interaktif dan menarik juga memperkaya pengalaman belajar.

Selain itu, terdapat soal evaluasi berupa pilihan ganda yang hasilnya dapat diketahui secara langsung, serta link presensi yang memudahkan Siswa untuk mengisi kehadiran (Nurhikmah et al., 2023). *Educandy* bisa digunakan ketika pembelajaran di dalam kelas, seperti mengaksesnya secara bersama melalui *smartphone* masing-masing atau berbagi layar dengan menggunakan proyektor, sehingga cukup pendidik saja yang mengaksesnya. Kelebihan

Educandy sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu mempunyai banyak jenis permainan kata yang bisa

dimainkan, memudahkan pendidik untuk membuat kuis yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik, menjadikan latihan soal lebih menyenangkan.

Penggunaan *Educandy* atau semacamnya sebagai sebuah *game* yang mengedukasi ini dapat terus berkembang dan semakin banyak dimanfaatkan oleh pendidik agar pembelajaran lebih bervariasi. Dimana terdapat musik instrumen yang dapat memotivasi peserta didik saat belajar, dapat digunakan secara individual, dimana saja dan kapan saja, tidak perlu menginstal aplikasi *game Educandy* sebagai pembukanya, cukup dengan mengakses melalui *website educandy*, media dapat dioperasikan melalui laptop, HP, *notebook* dan komputer, terdapat permainan yang dapat dimainkan peserta didik agar peserta didik merasa tertarik dan senang dalam belajar, tampilan media yang interaktif dan menarik, terdapat soal evaluasi berupa pilihan ganda yang dapat diketahui segera hasilnya, terdapat link presensi sebagai tempat peserta didik untuk mengisi kehadiran.

Media ini dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pemahaman materi, dan membuat siswa lebih aktif dalam kelas. Studi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *Educandy* memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

c. Kekurangan *Educandy*

Adapun kekurangan *Educandy* Menurut Motallip & Wachidah (2024) sebagai berikut:

- 1) Ketergantungan internet *Educandy* merupakan media berbasis *software*, maka dari itu diperlukannya akses internet ketika kita

hendak membukanya. Mungkin ini menjadi salah satu sedikit revisi kedepannya. Selain itu, kestabilan jaringan menjadi salah satu hal yang harus diperhatikan pula.

2) Keterbatasan fitur gratis dimana penggunaan media *Educandy* ini memang memudahkan pendidik dalam membuat kuis yang beragam dengan fitur yang ditawarkan. Akan tetapi, dari banyaknya fitur yang ditawarkan terdapat beberapa fitur yang terkunci dan harus melakukan *upgrade* atau peningkatan terhadap aplikasi tersebut.

3) Pembuat kuis (*author*) tidak dapat mengetahui hasil akhir. Meskipun hal ini bisa diatasi dengan tangkapan layar sebagai bukti, cara tersebut tetap dinilai kurang efektif.

Dengan demikian, penggunaan *Educandy* sebagai media pembelajaran menawarkan alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan mencapai kompetensi pembelajaran.

Dari beberapa kutipan diatas dapat disintesis bahwa aplikasi *Educandy* merupakan alat untuk membantu meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan, sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang tinggi.

3. Materi Wawancara

Penelitian yang akan diteliti pada alat evaluasi soal adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Wawancara dengan

memfokuskan topik Bagaimana Bentuk Wawancara pada materi kelas IV yang mencakup Definisi Wawancara, Persiapan

Wawancara ,dan Pelaksanaan Wawancara.

a. Wawancara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, wawancara memiliki beberapa pengertian. Pertama, wawancara itu adalah tanya jawab dengan seseorang (pejabat, para ahli, tokoh masyarakat, dan sebagainya) yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal, untuk dimuat di surat kabar, disiarkan melalui radio, atau ditayangkan pada televisi. Kedua, wawancara adalah tanya jawab antara direksi, kepala personalia, kepala humas, atau pejabat sederajat dengan pelamar pekerjaan.

Menurut Susanti (2019) Sebuah wawancara yang diperankan oleh dua belah pihak, yaitu (1) pihak pertama adalah seseorang atau beberapa orang yang mewawancarai; dan (2) pihak kedua adalah seseorang atau beberapa orang yang diwawancarai. Pihak pertama biasanya diperankan oleh wartawan, reporter, komentator, jika difungsikan sebagai bahan berita atau publikasi. Akan tetapi, pihak pertama tersebut dapat diperankan juga oleh seorang peneliti atau tim peneliti, jika difungsikan sebagai pengambilan data dalam suatu survei atau riset. Pihak pertama merupakan pewawancara, sedangkan pihak kedua merupakan narasumber atau informan.

Menurut Susanti (2019) Tugas pewawancara adalah untuk menjangkau informasi sebanyak-banyaknya dan sedalam- dalamnya, jika waktu yang tersedia memadai. Namun, jika waktunya terbatas, pewawancara cukup menanyakan kepada narasumber tentang

pokok-pokok masalah yang dianggap relevan untuk ditanyakan. Adapun tugas narasumber atau informan adalah memberikan jawaban secara jelas dan objektif kepada pewawancara.

b. Syarat-Syarat Wawancara

Menurut Susanti (2019) Selalu terdapat pewawancara dan narasumber didalam sebuah wawancara. Secara umum baik pewawancara maupun yang di wawancarai harus memperhatikan hal-

hal berikut ini:

1) Penguasaan masalah yang sedang atau akan dibicarakan.

Penguasaan masalah itu akan berpengaruh terhadap proses wawancara.

2) Berbicara secara jelas dan jangan terlalu cepat .artikulasi harus terdengar secara tepat dan jelas. Demikian pula pilih kata-kata yang sesuai dengan konteks pembicaraan dan berikan tekanan pada bagian yang dianggap penting.

3) Suara hendaknya jelas, volume suara jangan terlalu keras, dan jangan terlalu lemah. Suara yang lemah akan membuat keraguraguan.

Adapun syarat khusus, mengacu pada masalah yang harus diperhatikan masing-masing oleh si pewawancara dan yang di wawancarai dan yang di wawancarai. Bagi si pewawancara, hal-hal berikut ini hendaknya diperhatikan:

- 1) Pewawancara hendaknya memahami keadaan orang yang diwawancarai, keadaan itu meliputi kedudukan orang itu di masyarakat, pekerjaannya, dan pendidikannya.
- 2) Pewawancara hendaknya memahami pula konteks wawancara itu. Dimana wawancara dalam penelitian berbeda dengan wawancara seorang reporter mencari berita.
- 3) Pewawancara sebaiknya menggunakan komunikasi nonverbal, selain itu pewawancara harus pula mengusahakan agar jarak dengan yang diwawancarai antara 1 sampai 0,5 meter, tanpa jarak penghalang seperti meja, dan kursi.

c. Pelaksanaan Wawancara

Menurut Susanti (2019) Untuk memperoleh hasil yang diinginkan, hendaknya wawancara dilaksanakan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Pewawancara harus mendengar, tetapi tidak menilai atau memihak. Jika pada mimik mukanya pewawancara terlihat bahwa ia tidak yakin, maka yang diwawancarai akan mengubah sikap dan pembicaraannya.
- 2) Pewawancara harus melibatkan diri agar suasana wawancara lebih bersifat kebebasan.
- 3) Pewawancara mungkin saja mengubah pendapat pribadinya mengenai satu nilai atau fakta. Misalnya, jika pewawancara mendengarkan apa yang sebenarnya terjadi, mungkin sebelumnya pewawancara mendengar laporan bahwa sikap yang diwawancarai salah, tetapi setelah mendengar

keterangan yang tulus ikhlas pewawancara akan sadar bahwa pendapatnya itu salah.

- 4) Pewawancara sebaiknya menggunakan komunikasi nonverbal, misalnya dengan duduk lebih dekat, menatapnya, dan menyentuhnya dengan posisi santai.
- 5) Pewawancara harus mengusahakan agar jarak dengan yang diwawancarai antara 1 sampai 1,5 meter, tanpa jarak penghalang seperti meja, kursi dan lain-lain.
- 6) Ciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga narasumber yang diwawancarai tidak merasa diuji dan dapat dengan bebas mengemukakan jawaban- jawabannya.
- 7) Baik pewawancara maupun narasumber harus menjaga jangan sampai tanya-jawab yang berlangsung selama pelaksanaan wawancara menjadi "*out of context*".
- 8) Kita usahakan seluruh pertanyaan mendapat jawaban.
- 9) Semua jawaban serta ilustrasi atau contoh-contoh yang dikemukakan sebagai penjelas jawaban harus dicatat dan direkam sebaik-baiknya.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Fase B

Capaian Pembelajaran Fase B
Pada akhir fase B Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan

Dapat disintesis Materi wawancara adalah kumpulan pertanyaan atau topik yang disiapkan untuk menggali informasi dari narasumber secara langsung dalam sebuah penelitian. Dalam skripsi, materi ini dirancang berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian agar data yang diperoleh relevan dan mendalam. Materi wawancara dapat berbentuk pertanyaan terbuka untuk mendorong narasumber memberikan jawaban yang lengkap dan reflektif.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Salah satu penelitian yang dapat dijadikan referensi adalah penelitian oleh Nurhabibah, Fikriyah, & Dewi (2021) yang berjudul "Pengembangan *Website Educandy* Sebagai Alat Evaluasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V." Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk evaluasi yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan Persentase validitas dari ahli media sebesar 86,67% dan dari ahli materi sebesar 93,33% . Penelitian ini menunjukkan potensi *Educandy* sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif, meskipun tidak secara langsung berfokus pada materi wawancara.

Adapun Penelitian lain dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Educandy Match-Up* pada Materi Pecahan untuk

Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV." Yang di teliti oleh Dyah Ayu Buana Tungga Dewi dan Nurafni (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan valid, dengan Persentase 90,48% dari ahli materi dan 95,83% dari ahli media. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini juga positif, dengan Persentase 82,78%. Selain itu, hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 75,45%, sementara kelas eksperimen mencapai 81,48%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan numerasi pada peserta didik yang menggunakan media interaktif tersebut, sehingga pengembangan media ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada materi pecahan.

Adapun Penelitian lain dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Yang di teliti oleh Natalia, Sirojudin Wahid, dan Arif Muchyidin (2024) . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi ahli dengan kategori sangat layak. Selain itu, media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari hasil N Gain tes dan angket motivasi belajar, serta respon positif dari siswa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan.

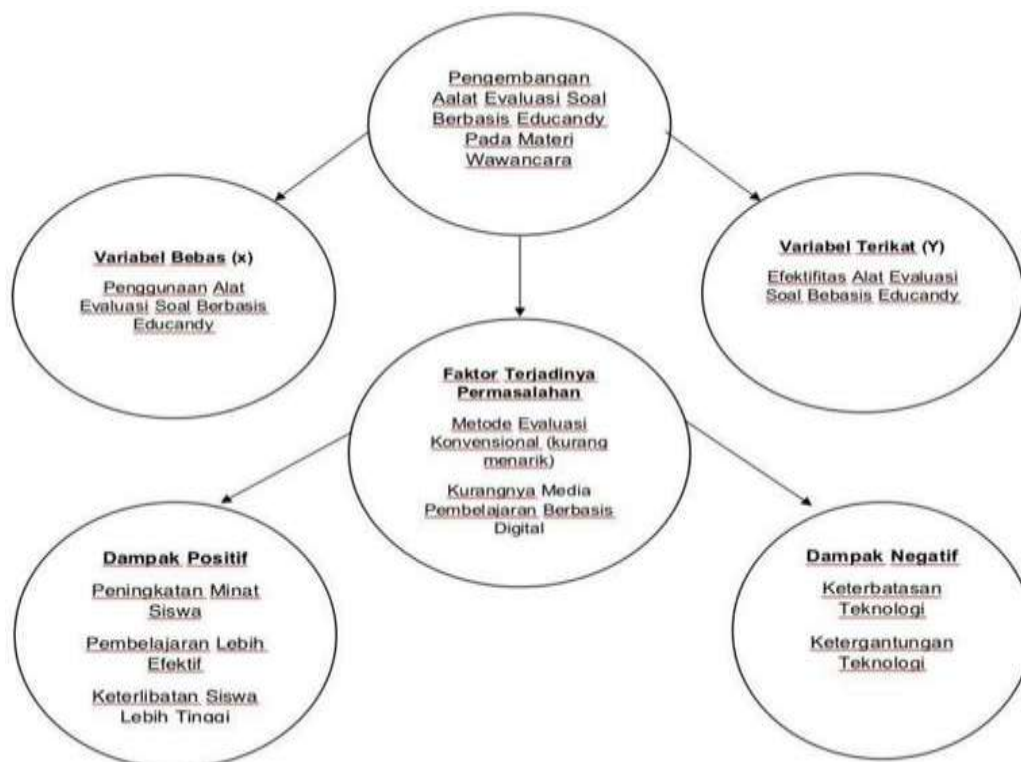
B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas dapat dibuat kerangka sebagai berikut, peserta didik merasa kurang antusias dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran dikarenakan dalam pengerjaannya masih

menggunakan lembar soal tertulis yang dirasa sangat mendasar dan monoton. Alat evaluasi yang digunakan kurang bervariasi dan adapun alat evaluasi digital namun belum dilaksanakan di semua kelas. Dari kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan di abad 21 ini sudah banyak perkembangan media pembelajaran yang menarik yang bisa dijadikan sebagai instrumen evaluasi pembelajaran berbasis elektronik.

Dari hasil observasi pada saat itu di nyatakan bahwa dalam proses evaluasi soal pada saat pembelajaran masih menggunakan lembar tertulis. Adapun beberapa kelas yang sudah menggunakan instrumen alat evaluasi soal yang berbasis teknologi dalam instrumen evaluasi soal media pembelajaran yang digunakan seperti media *power point* berbasis *Canva*, *Quiz Wordwall* dan metode PBL namun belum terealisasi di semua kelas sehingga selama ini evaluasi soal hanya dilakukan menggunakan media kertas.

Permasalahan tersebut maka peneliti merasa penting untuk mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* sebagai instrumen evaluasi yang menarik dan menyenangkan. Web *Educandy* merupakan web *software* yang di dalamnya mempunyai *template* menarik untuk membuat alat evaluasi berbasis *quiz*, sehingga evaluasi soal dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam bentuk *quiz* pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Produk yang Akan Dihasilkan

Berdasarkan judul Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara produk yang akan dihasilkan yaitu Alat evaluasi soal pada materi wawancara dimana pembelajaran berupa kuis interaktif yang dibuat menggunakan platform *Educandy*. Dengan adanya pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*, guru dan peserta didik akan sangat terbantu dalam proses belajar mengajar.

Produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* sehingga yang saya kembangkan dapat membantu kegiatan belajar mengajar, meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik.

Fitur yang saya pilih pada platform *Educandy* untuk pengembangan produk evaluasi pembelajaran yaitu “Quiz Question”

salah satu fitur pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran karena hasil dari observasi diperoleh data bahwa di dalam proses evaluasi soal pada saat pembelajaran masih menggunakan lembar tertulis selain itu alat evaluasi soal siswa kurang bervariasi, dan masih belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam instrumen evaluasi soal media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dimana hanya menggunakan media *power point* berbasis *canva* dan menggunakan metode PBL, namun untuk alat evaluasi digital belum digunakan di semua kelas.

Produk evaluasi pembelajaran yang saya kembangkan menggunakan platform Educandy telah terbukti memberikan warna baru dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Educandy, sebagai media digital interaktif, memungkinkan guru untuk merancang berbagai bentuk soal latihan evaluatif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif seperti kuis, pencocokan kata, dan teka-teki. Inovasi ini menjadikan proses evaluasi tidak lagi terasa membosankan atau menegangkan bagi peserta didik, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Salah satu keunggulan utama dari penggunaan Educandy adalah kemampuannya untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses evaluasi karena tampilannya yang menarik dan formatnya yang interaktif. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan motivasi dan minat belajar siswa, terutama ketika mereka dihadapkan pada materi yang bersifat teoritis atau abstrak seperti wawancara.

Dengan demikian, pengembangan alat evaluasi berbasis Educandy ini tidak hanya menjadi media alternatif dalam evaluasi pembelajaran, tetapi juga menjadi inovasi pedagogis yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan dan kebutuhan generasi pembelajar masa kini. Sehingga proses pembelajaran memotivasi, menstimulasi rasa ingin tahu, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan, yang juga dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Judijanto et al (2024) Metode penelitian adalah proses atau langkah langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Konsep ini mencakup serangkaian metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan produk tersebut. R&D memainkan peran penting dalam inovasi, memungkinkan penciptaan teknologi, produk, layanan, atau sistem baru yang dapat digunakan atau dijual dengan tujuan untuk menambah laba perusahaan.

Proses R&D sering kali dilakukan oleh departemen atau tim internal perusahaan, namun juga bisa dialihdayakan ke pihak ketiga seperti spesialis atau universitas, terutama oleh perusahaan multinasional yang ingin memanfaatkan pemahaman pasar lokal di negara tertentu (Hafidah, 2021; Okpatrioka, 2023; Rheny, 2022). Secara umum R&D dianggap sebagai kegiatan penting dalam inovasi untuk menciptakan produk atau jasa baru yang memiliki nilai validitas tinggi karena telah melalui serangkaian uji coba (Rheny, 2022). Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan

meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan pada alasan bahwa tahap-tahap tersebut sederhana dan mudah diterapkan dalam pengembangan penelitian ini mencakup evaluasi soal pada saat pembelajaran dengan memanfaatkan *Educandy*, yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Wawancara kelas IV Sekolah Dasar. **2. Prosedur**

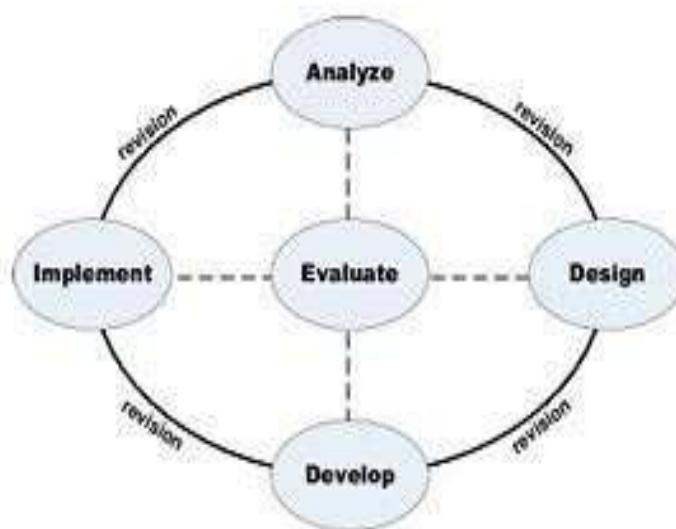
Penelitian

Pengembangan evaluasi pembelajaran *Educandy* merupakan platform *online* yang meningkatkan daya tarik, kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran bagi peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Proses penelitian ini mengacu kepada Model ADDIE.

Menurut Judijanto et al (2024) Model ADDIE adalah model pengembangan sistematis yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pelatihan dan pendidikan. ADDIE adalah akronim dari lima tahap yang berurutan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap desain dalam model ADDIE berfokus pada perencanaan dan spesifikasi rinci tentang bagaimana tujuan pembelajaran akan dicapai. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi pengembangan strategi pembelajaran, yang menentukan

metode pengajaran dan alat bantu yang akan digunakan, seperti ceramah, diskusi kelompok atau simulasi. Penyusunan rencana pelajaran mencakup pembuatan rencana rinci untuk setiap sesi, termasuk tujuan, aktivitas, dan evaluasi. Desain penilaian juga dilakukan untuk merancang alat penilaian yang akan mengukur pencapaian tujuan pembelajaran, seperti tes, proyek, atau kuis.



Gambar 3.1 Langkah–langkah Model ADDIE

(Sumber Judijanto et al., 2024)

a. *Analysis* (analisis)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah tidak relevan dengan

kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

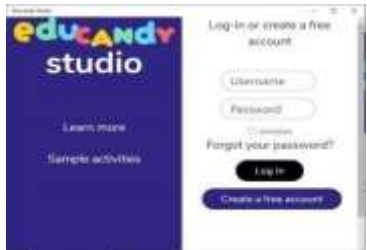
b. *Design* (desain/perancangan)

Pada tahap desain ini, dilakukan dengan merancang komponen-komponen memuat pemilihan *template*, mencari dan mengumpulkan berbagai macam sumber referensi, membuat soalsoal, pemilihan gambar yang akan ditampilkan dan pengaturan waktu dalam produk yang akan digunakan.

c. *Development* (pengembangan)

Development / 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 dalam bidang yang relevan untuk memastikan bahwa produk pengembangan sesuai dengan harapan.

Tabel 3.1 StoryBoad Pengembangan Insturemen Evaluasi Soal Berbasis Web Educandy

No	Gambar	Keterangan
1.		Berdasarkan gambar langkah pertama dalam membuat aplikasi <i>Educandy</i> yaitu dengan membuka Web <i>Educandy</i> . Kemudian log ini terlebih dahulu untuk masuk ke dalam aplikasi

2.		Berdasarkan gambar ke 2 langkah selanjutnya yaitu menentukan jenis kuis yang akan digunakan pada fitur utama <i>Educandy</i> .
3.		Berdasarkan gambar ke 3 peneliti memilih fitur quis questions, kemudian dapat memilih soal dalam bentuk tes, gambar atau audio.
4.		Berdasarkan gambar ke 4 setelah selesai menentukan jenis soal kita masukkan kedalam aplikasi.
5.		Berdasarkan gambar ke 5 Bagikan link atau kode akses kepada siswa atau peserta. Setelah aktivitas selesai, Anda dapat melihat hasil dan statistik di akun Anda.

d. *Implementation* (penerapan)

Pada tahap implementasi, sistem pembelajaran atau produk yang telah dikembangkan, di implementasikan. Dengan kata lain, produk diatur sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat digunakan. Implementasi produk digunakan untuk mencapai tujuan sebenarnya.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

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 *Educandy*. Jika tidak memiliki kekurangan atau kelemahan pada tahap implementasi maka evaluasi pembelajaran tersebut sangat layak digunakan.

Tabel 3.2 Jadwal Penelitian Evaluasi Soal Berbasis Educandy

Kegiatan	Bulan (2024-2025)										
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sep
Penyusunan proposal											
Seminar proposal											
Bimbingan skripsi											
Penyusunan evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i>											
Validasi ahli											
Validasi produk											
Pengolahan data											
Finalisasi skripsi											
Sidang Skripsi											

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kedung Halang 03 Kabupaten Bogor yang

berlokasi di Jalan Mandor Naiman Rt.05 Rw.02, Pasir Jambu, Kec. Sukaraja, Kab. Bogor, Jawa Barat, dengan kode pos 16710. Peneliti memilih tempat ini sebagai penelitian karena sekolah dasar tersebut memiliki permasalahan mengenai Instrumen evaluasi pembelajaran yang kurang bervariasi.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 yaitu sekitar pada bulan November 2024-September 2025. Berikut jadwal kegiatan Penelitian Evaluasi Soal Pembelajaran Menggunakan *Educandy*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang penting dilakukan untuk memahami kondisi awal dalam proses pembelajaran, mencakup penelusuran terhadap model pembelajaran, strategi pengajaran, bahan bacaan, dan metode evaluasi yang digunakan. Selain itu, observasi juga dilakukan secara berkelanjutan selama pengimplementasian produk untuk menilai keefektifan produk tersebut dalam praktik pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah interaksi dialog antara pewawancara dan narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Dalam konteks penelitian ini, wawancara digunakan untuk

mendapatkan informasi mengenai evaluasi soal pada saat pembelajaran yang diterapkan di sekolah serta mengidentifikasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran.

3. Angket

Angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kecocokan *Educandy* melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Alat ini bertujuan untuk menghimpun data mengenai tanggapan dari para ahli terkait validasi media, bahasa, materi, dan peserta didik.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara untuk mengumpulkan data historis menggunakan foto selama seluruh periode penelitian, dari awal observasi hingga tahap terakhir implementasi produk

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 validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media yang divalidasi oleh ahli evaluasi, ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Angket ini juga bertujuan untuk mendapatkan nilai beserta komentar dan saran dari para ahli mengenai produk instrumen penilaian yang sedang dikembangkan.

Hasil penilaian ini digunakan untuk acuan apakah produk sudah dapat diimplementasikan dan juga apakah produk ini sudah valid atau belum.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Kelayakan Tampilan Instrumen Penilaian	Kemenarikan tampilan instrumen penilaian.	1
	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban.	2
	Tingkat kepraktisan penggunaan instrumen penilaian	3
	Kemenarikan penggunaan warna	4
	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	5
	Kesesuaian video pada opsi jawaban dengan butir soal	6
	Kejelasan gambar dan video yang digunakan	7
	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	8

(Arikunto, S. 2013)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Butir Soal
Kelayakan Instrumen Penelitian	Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	1
	Kesesuaian konsep materi dengan butir soal	2
	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan materi soal	3
	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	4
	Kesesuaian durasi pengerjaan soal	5

	Kesesuaian butir soal dengan perkembangan IPTEK	6
	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum	7
Aspek	Indikator	Butir Soal
	Kesesuaian butir soal dengan daya pikir peserta didik	8
	Tampilan soal yang disajikan runtut	9
	Kemudahan bahasa yang mudah dipahami	10
	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	11

(Widoyoko, 2012)

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Butir Soal
Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	1
	Komunikasi dan sederhana	2
	Konsistensi Istilah yang di gunakan	3
	Konsistensi tanda baca	4
	Konsistensi penggunaan huruf	5
	Kemudahan penggunaan bahasa	6
	Kemudahan dalam memahami setiap butir soal	7
	Kemenarikan isi soal	8
	Jenis huruf	9
	Kenormalan penggunaan spasi	10

(Sugiyono, 2015)

2. Angket Respons Peserta didik

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

Tabel 3.6 Angket Respon Peserta didik

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Evaluasi pembelajaran sambil bermain mudah untuk digunakan.					
2	Isi materi dan quiz di dalam <i>Educandy</i> jelas dan mudah dipahami					
3	Tampilan animasi permainan sangat menarik, sehingga saya senang dan tertarik untuk melihat dan memahaminya.					
4	Kalimat dalam permainan mudah dipahami					
5	Evaluasi pembelajaran memotivasi peserta didik untuk belajar.					
6	Evaluasi pembelajaran membantu peserta didik untuk bekerja sama dengan teman.					
7	Evaluasi pembelajaran yang digunakan, membantu peserta didik mengaitkan materi dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan					
8	Evaluasi pembelajaran membantu peserta didik dalam pembelajaran materi wawancara					

9	Evaluasi pembelajaran dapat menguji pemahaman peserta didik dalam pembelajaran materi wawancara					
10	Penyajian materi mengundang minat peserta didik untuk membaca					

(Adinda ,A 2024)

E. Teknik Analisis Data

Proses analisis data adalah langkah penting untuk mengumpulkan dan menyusun data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. 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

Proses analisis data kualitatif dilakukan sejak perumusan awal masalah hingga penyelesaian laporan penelitian. Dengan menerapkan analisis data kualitatif, informasi yang diperoleh dari wawancara, observasi, saran ahli dan elemen lainnya di organisir secara sistematis untuk disampaikan dan dipahami oleh orang lain.

2. Teknik Kuantitatif Sederhana

Analisis data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari menganalisis hasil penyebaran angket kepada ahli (*expert*), guru dan peserta didik terhadap pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy*. Hasil angket yang didapat kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil dari tingkat kelayakan Instrumen evaluasi pembelajaran. Adapun data kuantitatif yang digunakan sebagai berikut:

a. Angket Validasi Ahli

Validitas ini dilakukan untuk mendapatkan hasil kelayakan dari media video animasi berbasis animaker, yang penilainnya diperoleh dari para ahli menggunakan kuesioner. Skala pengukuran yang digunakan dengan skala Likert yang berkriteria 5 tingkat, dengan tanggapan: sangat baik (SB)=5, baik (B)=4, cukup (C)=3, kurang (K)=2, sangat kurang (SK)=1. Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase kelayakan

F: Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

N: Jumlah skor maksimum (nilai harapan).

Kemudian hasil dari Persentase validasi ahli dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert

sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan instrumen penilaian kriteria.

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-25%	Sangat Tidak Layak
26%-60%	Tidak Layak
61%-80%	Cukup Layak
81%-100%	Layak

Shafiyah (2021:68)

b. Analisis Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Data hasil pengisian angket respon peserta didik berupa data kuantitatif skor penilaian yang diperoleh dari hasil pengisian angket respon peserta didik. Pemeriksaan kategori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala Guttman yang memiliki dua pilihan jawaban, antara lain sebagai berikut:

Hasil angket respon peserta didik akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Mayasari & Yonata, 2019).

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah skor setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari data di atas, maka akan diperoleh kesimpulan atas kelayakan alat evaluasi latihan soal berbasis Educandy pada materi wawancara menggunakan Skala Guttman dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru

Penilaian	Kriteria Interpretasi
-----------	-----------------------

0%-25%	Sangat tidak layak
26%-60%	Tidak layak
61%-80%	Cukup layak
81%-100%	Layak

Sumber: Shafiyah (2021:68)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Evaluasi Pembelajaran menggunakan *Educandy*

Pengembangan model yang digunakan pada penelitian ini yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada pembelajaran yaitu, langkah-langkah persiapan wawancara, Isi Laporan Hasil Wawancara pada pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi yang di bahas mengenai menggali informasi melalui wawancara. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* ini dapat diakses dengan komputer maupun handphone yang tersambung dengan internet.

Penelitian dan pengembangan ini yaitu di lakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap, diantaranya *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut merupakan deskripsi tahapan ADDIE yang dilakukan:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan ini merupakan tahap awal di dalam proses pengembangan model ADDIE. Tahap ini dilakukan pada saat proses pembuatan proposal. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan observasi dan wawancara. Tahapan secara lengkapnya sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan peserta didik

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kedunghalang 3 dengan tujuan mendapatkan informasi mengenai keadaan peserta didik, dari hasil wawancara masalah yang di dapatkan dan menjadi dasar pendukung pengembangan produk, dapat diketahui bahwa peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran masih menggunakan bentuk cetak, media evaluasi yang digunakan kurang bervariasi, belum terealisasi di semua kelas menggunakan evaluasi digital, saat menggunakan evaluasi cetak banyak peserta didik yang kurang efektif karna merasa bosan, mencontek atau melihat jawaban temannya, selain itu guru mengalami kesulitan saat mengoreksi jawaban peserta didik karna dilakukan secara manual dan pada saat peserta didik memulai mengerjakan soal guru harus menjelaskan terlebih dahulu atau mengarahkan apa yang akan peserta didik kerjakan.

b. Analisis perumusan pembelajaran

Pembelajaran SDN Kedunghalang 3 menggunakan kurikulum Merdeka, sumber belajar yang di gunakan yaitu Buku Bahasa Indonesia Lihat Sekitar Kelas IV pada penelitian ini peneliti memilih BAB 4 Meliuk dan Menerjang yang berisi muatan pembelajaran, yaitu Bahasa Indonesia. Untuk mengetahui lebih jelasnya Kompetensi Dasar dan Indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Muatan Pelajaran Bab IV Meliuk dan Menerjang pada Materi Wawancara

Muatan Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan. 4.3 Menjelaskan cara bersikap pada saat wawancara	3.3.1 Menyusun daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara. 4.3.1 Menentukan kalimat yang baik pada saat membuat daftar pertanyaan

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini adalah awal dari perancangan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Peneliti mencari berbagai sumber referensi, membuat dan menyusun soal berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, membuat kisi kisi instrumen dan lembar validasi ahli. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* di buat dengan tampilan yang menarik disertai dengan gambar, dan suara background yang dapat membuat peserta didik bersemangat.

Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* dipilih karena aplikasi ini mudah digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat di gunakan melalui perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik atau peneliti berupa handphone maupun laptop dengan menggunakan kode akses atau link untuk memulai sebuah kuis. Selain itu peserta didik dapat mengakses dimanapun karena aplikasi ini bisa untuk di kerjakan sebagai tugas di sekolah maupun pekerjaan rumah.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu merealisasikan rancangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang telah di buat, kemudian melakukan uji validitas produk untuk dapat mengetahui kelayakan produk tersebut. Produk diuji validitas oleh 4 orang validator diantaranya yaitu ahli media, ahli bahasa, dan 2 ahli materi dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner untuk mengetahui masukan dan saran sebagai perbaikan produk agar layak di uji cobakan kepada peserta didik.

a. Deskripsi Validasi Ahli

Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data mengenai masukan dan saran dari para ahli di bidangnya untuk menentukan valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang layak digunakan oleh peserta didik. Tujuan validitas yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan evaluasi pembelajaran dapatkan dari uji validasi ahli adalah masukan dan saran untuk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang akan digunakan. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator, diantaranya terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SD N Kedunghalang 3, data validasi yang diperoleh didapatkan dari angket penilaian yang di berikan oleh validator dengan memberikan produk pengembangan. Validasi ini dilakukan sampai produk dikatakan layak digunakan tanpa revisi. Adapun hasil uji validitas sebagai berikut:

1) Ahli Media

Validasi oleh media bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Ahli media yang dalam pengembangan ini yaitu Agung Prajuhana Putra, M.Kom, yang merupakan dosen program studi ilmu komputer di Universitas Pakuan. Aspek yang dinilai yaitu desain gambar, penggunaan background audio dan desain pemakaian evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*. Hasil validasi oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran

Menggunakan *Educandy* oleh Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Tampilan pada aplikasi penilaian yang menarik	5
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	4
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	5
5.	Penyesuaian tampilan warna pada opsi jawaban dengan butir soal	5
No	Pertanyaan	Nilai
6.	Kesesuaian pada opsi jawaban dengan butir soal	3
7.	Suara audio bayang digunakan jelas	3
8.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5
Total penilaian		35
Skor maksimal		40
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		87,5

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap

pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Melihat angket berisi 8 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 8 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 35

$$\text{Persentase} = \frac{35}{40} \times 87,5\%$$

Apabila di konversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi “layak” karena memiliki nilai antara 75%-100%, dengan arti pengembangan produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik. Adapun data kualitatif yang di himpun dari masukan dan saran dari ahli media setelah mengamati dari semua komponen produk saran yang diberikan sebagai berikut:



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 4.1 Komponen Produk

Tabel 4.3 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educandy* oleh Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Tampilan pada aplikasi penilaian yang menarik	5
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	5
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	5
5.	Penyesuaian tampilan warna pada opsi jawaban dengan butir soal	5
6.	Kesesuaian pada opsi jawaban dengan butir soal	5
No	Pertanyaan	Nilai
7.	Suara audio bayang digunakan jelas	5
8.	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5
Total penilaian		40
Skor maksimal		40
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		100

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media terhadap

pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Melihat angket berisi 8 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 8 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 40.

$$\text{Persentase} = \frac{40}{40} \times 100\%$$

Apabila di konversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi “layak” karena memiliki nilai antara 75%-100%, dengan arti pengembangan produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik.

2) Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa ini bertujuan untuk mengevaluasi penulisan dan tata bahasa yang digunakan dalam pengembangan ini dilakukan oleh Bapak Dr. H. Aam

Nurjaman, M.Pd selaku dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. Dalam penilaian ahli bahasa memberikan masukan dan saran terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*, aspek yang di nilai oleh ahli bahasa yaitu kelayakan bahasa, komunikatif dan kesesuaian kaidah bahasa. Data hasil penilaian oleh ahli bahasa disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran
Menggunakan Quizizz oleh Ahli Bahasa**

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	5
3.	Konsistensi dalam penggunaan istilah	5
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca	4
5.	Penggunaan ukuran huruf yang konsisten	4
No	Pertanyaan	Nilai
6.	Penggunaan bahasa pada soal memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal	4
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami	4
8.	Isi soal menarik	5
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5
10.	Spasi antar baris susunan teks normal	5
Total penilaian		45
Skor maksimal		50
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		90

Tabel tersebut menunjukkan data hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*. Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Melihat angket berisi 10 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 10 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 50.

$$\text{Persentase} = \frac{45}{50} \times 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang di kembangkan lebih baik.

Berikut hasil validasi bahasa setelah dilakukannya revisi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran

Menggunakan Quizizz oleh Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
----	------------	-------

1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	5
3.	Konsistensi dalam penggunaan istilah	5
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca	5
5.	Penggunaan ukuran huruf yang konsisten	5
6.	Penggunaan bahasa pada pada soal memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal	5
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami	5
8.	Isi soal menarik	5
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5
10.	Spasi antar baris susunan teks normal	5
No	Pertanyaan	Nilai
Total penilaian		50
Skor maksimal		50
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		100

Tabel tersebut menunjukkan data hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi Educandy. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*. Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui

rumus berikut :

Jumlah skor yang di peroleh

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor aktual}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Melihat angket berisi 10 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 10 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil diperoleh yaitu 50.

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan

Educandy yang di kembangkan lebih baik.

Tabel 4.6 Hasil Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Hasil Revisi
Apa yang harus kita lakukan saat wawancara?	Apa yang harus kita lakukan saat wawancara?
Apa yang perlu dipersiapkan sebelum mulai wawancara?	Apa yang perlu dipersiapkan sebelum mulai wawancara?
Apa yang dimaksud dengan wawancara?	Apa yang dimaksud dengan wawancara?
Dalam laporan hasil wawancara kita mencantumkan?	Dalam laporan hasil wawancara kita mencantumkan.....
Saat Berbicara kita sebaiknya?	Saat Berbicara kita sebaiknya.....
Orang yang memberikan jawaban wawancara adalah?	Orang yang memberikan jawaban wawancara adalah.....
Orang yang bertugas mengajukan wawancara adalah?	Orang yang bertugas mengajukan wawancara adalah.....

Cara Berbicara yang baik saat wawancara adalah ?	Cara Berbicara yang baik saat wawancara adalah
Orang yang bertugas mengajukan pertanyaan dalam wawancara disebut?	Orang yang bertugas mengajukan pertanyaan dalam wawancara disebut
Tujuan utama dari kegiatan wawancara ?	Tujuan utama dari kegiatan wawancara

3) Ahli Materi

Validitas ahli materi dilakukan oleh Roy Efendi, M.Pd. Merupakan Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang memahami bidang Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan, Penilaian kelayakan soal evaluasi pembelajaran, serta ketepatan soal evaluasi pembelajaran. Berikut disajikan hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Isi soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik	4
2.	Kesesuaian konsep materi dengan soal yang disajikan	5
3.	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan soal yang disajikan	5
4.	Kesesuaian waktu dengan pengerjaan soal	5
5.	Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal	5
6.	Isi soal yang digunakan sesuai dengan Perkembangan IPTEK	4
7.	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	4

8.	Isi soal yang disajikan dapat meningkatkan daya pikir peserta didik	4
9.	Isi soal yang disajikan runtut	5
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	5
11.	Bahan yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
Total penilaian		50
Skor maksimal		55
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		90

Tabel tersebut menunjukkan data hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*. Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Melihat angket berisi 11 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 11 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 55

$$\text{Persentase} = \frac{50}{50} \times 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang di kembangkan lebih baik.

Adapun Validitas ahli materi dilakukan oleh Evita Putri Anggraini, S.Pd. Merupakan guru kelas IV SD N Kedunghalang 3 Kota Bogor yang berpengalaman mengajar khususnya di Sekolah Dasar, aspek yang dinilai oleh ahli materi diantaranya Kesesuaian soal evaluasi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan, Penilaian kelayakan soal evaluasi pembelajaran, serta ketepatan soal evaluasi pembelajara. Berikut disajikan hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran

Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Isi soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik	4
2.	Kesesuaian konsep materi dengan soal yang disajikan	5
3.	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan soal yang disajikan	4
4.	Kesesuaian waktu dengan pengerjaan soal	4

5.	Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal	5
6.	Isi soal yang digunakan sesuai dengan Perkembangan IPTEK	4
7.	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	4
8.	Isi soal yang disajikan dapat meningkatkan daya pikir peserta didik	4
9.	Isi soal yang disajikan runtut	4
No	Pertanyaan	Nilai
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4
11.	Bahan yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
Total penilaian		47
Skor maksimal		55
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		85,4

Tabel tersebut menunjukkan data hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*. Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Melihat angket berisi 11 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 11 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 55

$$\text{Persentase} = \frac{47}{55} \times 100\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk Pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang di kembangkan lebih baik.

Tabel 4.9 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Isi soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik	5
2.	Kesesuaian konsep materi dengan soal yang disajikan	5
3.	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan soal yang disajikan	4
4.	Kesesuaian waktu dengan pengerjaan soal	4
5.	Kesesuaian kunci jawaban dengan isi soal	5
6.	Isi soal yang digunakan sesuai dengan Perkembangan IPTEK	4
7.	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	5
8.	Isi soal yang disajikan dapat meningkatkan daya pikir peserta didik	4

9.	Isi soal yang disajikan runtut	4
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4
No	Pertanyaan	Nilai
11.	Bahan yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
Total penilaian		48
Skor maksimal		55
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		87,2

Tabel tersebut menunjukkan data hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*. Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, maka dapat ditentukan Persentase melalui rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Melihat angket berisi 11 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 11 spek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 55.

$$\text{Persentase} = \frac{48}{55} \times 87,2\%$$

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan

sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang di kembangkan lebih baik. Setelah memperoleh data dari hasil penilaian total validitas maka akan disajikan untuk mendapatkan kesimpulan dari ketiga ahli mengenai validitas evaluasi pembelajaran Menggunakan *Educandy* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.10 Penilaian Validator Terhadap Aspek Kevalidan

Validator	Total Kevalidan	Kriteria
Ahli Media	100 %	Sangat layak
Ahli Bahasa	100 %	Sangat layak
Ahli Materi	90 %	Sangat layak
Rata-rata Persentase Penilaian	95,7%	Sangat layak

Adapun hasil penilaian kelayakan terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Penilaian validator mengenai aspek kelayakan

Validator	Penilaian evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i> secara keseluruhan
Ahli Media	Layak, direvisi seperlunya

Ahli Bahasa	Layak, direvisi seperlunya
Ahli Materi	Sangat layak tidak perlu direvisi

Tabel 4.12 Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-25%	Sangat Tidak Layak
26%-60%	Tidak Layak
61%-80%	Cukup Layak
81%-100%	Layak

4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Setelah produk pengembangan telah selesai direvisi berdasarkan Saran dan masukan dari ketiga ahli, tahap selanjutnya maka dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV, yang diselenggarakan pada tanggal 10 Mei 2025, peserta didik diberikan soal sebanyak 10 butir soal untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan soal yang telah dibuat.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahapan akhir dalam model ADDIE. Produk ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD N Kedunghalang 3 berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan diantaranya yaitu belum menggunakan evaluasi pembelajaran digital, kurang efektif dengan evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara manual, alat evaluasi yang kurang menarik dan praktis, sehingga dijadikan produk ini sebagai penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini dapat mengetahui respon peserta didik terhadap produk pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*

pada bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara yang telah peserta didik gunakan, melalui lembar kuesioner sebanyak 10 butir pertanyaan. Tujuan dari evaluasi yaitu untuk mengetahui kelayakan produk dan data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah.

Respon peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* dapat diketahui dengan menggunakan data perhitungan kuantitatif sederhana dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

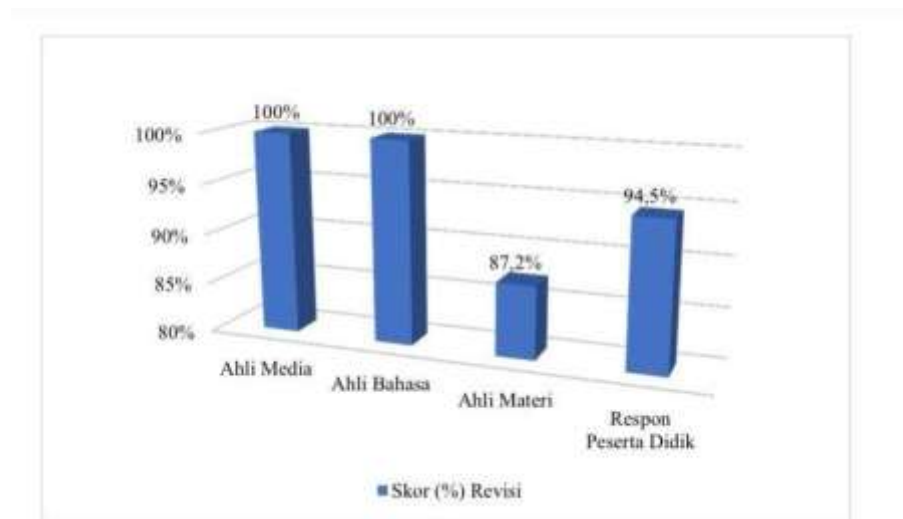
Berikut ditampilkan rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi

Educandy.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Evaluasi Pembelajaran menggunakan *Educandy*

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	280	300	93,3	94,5
2	282	300	94	
3	256	300	85,3	
4	288	300	96	
5	258	300	86	
6	260	300	86,7	
7	270	300	90	
8	278	300	93	
9	290	300	97	
10	278	300	92,7	
11	289	300	96	
12	286	300	95,3	
13	285	300	95	
14	287	300	95,7	
15	288	300	96	
16	288	300	96	
17	289	300	96,3	
18	290	300	96,7	
19	286	300	95	
20	285	300	95	
21	286	300	95,3	
22	288	300	96	
23	284	300	94,7	
24	283	300	94	
25	284	300	94,7	
26	282	300	94	
27	288	300	96	
28	289	300	96,3	
29	288	300	96	
30	299	300	99,7	
31	285	300	95	
32	300	300	100	

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan 32 peserta didik, maka evaluasi pembelajaran menggunakan Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara memperoleh nilai respon peserta didik yang sangat baik, hal tersebut dilihat dari nilai rata rata Persentase yang diberikan peserta didik yaitu, 94,5 % penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* dinyatakan sangat layak di gunakan dalam pembelajaran Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara karena memiliki nilai antara 90 % - 100 %, sehingga tidak di perlukan revisi. Data lengkap pada lampiran.



**Gambar 4.2 Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Bab 4
Meliuk dan Menerjang**

B. Pembahasan

Pada abad 21 banyak sekali perubahan khususnya pada dunia pendidikan memberikan dampak positif pada kemajuan pendidikan. Perkembangan teknologi di dunia Pendidikan memiliki banyak inovasi untuk mendukung proses pembelajaran yang bervariasi akan tetapi pembelajaran di sekolah khususnya di perdesaan masih memanfaatkan pembelajaran kurang elektronik pembelajarannya, Alat evaluasi yang digunakan masih berbentuk cetak dan belum menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis elektronik, maka dari itu pengembangan media evaluasi dirasa sangat penting untuk membuat media evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik. Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh informasi agar dapat mengukur sejauh mana pembelajaran yang telah dikuasai oleh peserta didik. Dalam proses evaluasi diperlukan adanya sebuah alat. Alat yang dimaksudkan adalah alat yang berfungsi untuk memudahkan pada saat proses evaluasi. Adapun menurut (Syaifulloh, 2020) Alat evaluasi adalah

instrumen yang mengakomodasi guru untuk menilai dan mengontrol siswa selama proses belajar, memudahkan guru dalam mengidentifikasi kompetensi siswa, dan mengetahui kesulitan belajar siswa.

Dengan adanya evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*, alat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, di dalam aplikasi *Educandy* memuat banyak fitur tampilan diantaranya *match-up*, *memory*, *crosswords*, *noughts & crosses*, *quiz questions*. Adapun Menurut Rohmah & Ulya (2021), *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis *edugame* atau game edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar. Aplikasi *Educandy* sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas.

Peneliti membuat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* menggunakan ADDIE meliputi analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi. Pada tahapan pertama dimulai dengan analisis pada study di lapangan yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kedunghalang 3 bahwa guru masih menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk cetak dan belum memanfaatkan alat evaluasi digital secara menyeluruh di semua kelas. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang bersemangat saat mengerjakan soal dan belum pernah menggunakan aplikasi *Educandy* sebagai alat evaluasi.

Setelah tahap kedua yaitu perancangan atau desain, pada tahap ini diawali dengan mencari sumber, membuat dan menyusun soal

berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, membuat kisi-kisi instrumen, membuat lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik.

Selanjutnya tahap yang ketiga yaitu proses pengembangan. Pada tahap ini produk yang peneliti buat akan dilakukan uji coba produk melalui para ahli, diantaranya ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz, validasi digunakan agar produk yang dibuat dapat di perbaiki terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba di lapangan sehingga saat digunakan oleh peserta didik menjadi lebih efektif tidak memerlukan revisi lagi.

Hasil uji coba validasi media pada *Educandy* dilakukan oleh Agung Prajuhana Putra, M.Kom. menilai bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli media. Total skor yang di peroleh yaitu 55 dari skor maksimal 55 dengan Persentase 100 %.

Hasil uji coba validasi bahasa pada *Educandy* dilakukan oleh Dr. Aam Nurjaman, M.Pd menilai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara sangat layak digunakan. Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli bahasa. Total skor yang di peroleh yaitu 50 dari skor maksimal 50 dengan Persentase 100%.

Hasil uji coba validasi pada *Educandy* dilakukan oleh Roy Efendy M.Pd menilai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, sangat

layak digunakan. Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli materi. Total skor yang di peroleh yaitu 50 dari skor maksimal 55 dengan Persentase 90 %.

Hasil uji coba validasi pada *Educandy* dilakukan oleh Evita Putri Anggraini, S.Pd menilai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, sangat layak digunakan. Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli materi. Total skor yang di peroleh yaitu 48 dari skor maksimal 55 dengan Persentase 87,2 %.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian penelitian oleh Nurhabibah, Fikriyah, & Dewi (2021) yang berjudul "Pengembangan *Website Educandy* Sebagai Alat Evaluasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V." Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk evaluasi yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan Persentase validitas dari ahli media sebesar 86,67% dan dari ahli materi sebesar 93,33%. Penelitian ini menunjukkan potensi *Educandy* sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif, meskipun tidak secara langsung berfokus pada materi wawancara.

Adapun Penelitian lain dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Educandy Match-Up* pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV." Yang di teliti oleh Dyah Ayu Buana Tungga Dewi dan Nurafni (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan valid, dengan Persentase 90,48% dari ahli materi dan 95,83% dari ahli media. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini juga positif, dengan Persentase 82,78%. Selain itu, hasil *post-test* menunjukkan bahwa

kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 75,45%, sementara kelas eksperimen mencapai 81,48%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan numerasi pada peserta didik yang menggunakan media interaktif tersebut, sehingga pengembangan media ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada materi pecahan.

Adapun Penelitian lain dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" yang diteliti oleh Natalia, Sirojudin Wahid, dan Arif Muchyidin (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi ahli dengan kategori sangat layak. Selain itu, media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari hasil N Gain tes dan angket motivasi belajar, serta respon positif dari siswa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan.

BAB V SIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis

Educandy ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).

- a. Tahap pertama yaitu Analysis di SDN Kedunghalang 3 dengan wawancara guru yang dapat diketahui bahwa lembar kerja peserta didik yang digunakan dalam pembelajaran masih berbentuk cetak sehingga belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Tahap kedua yaitu Design, pada tahap ini dibuatnya rancangan produk Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara.
- c. Tahap ketiga yaitu Development, pada tahap ini produk dikembangkan menjadi produk Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* yang didalamnya memuat soal quiz yang didalamnya terdapat teks dan gambar. Setelah itu produk di validasi oleh ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

2. Hasil uji coba evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* ini telah divalidasi oleh para ahli diantara yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Hasil Persentase ahli media yaitu 100 % dengan kriteria layak, hasil Persentase ahli bahasa 100% dengan kriteria sangat layak dan Persentase ahli materi 90% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* layak digunakan setelah adanya revisi. Sedangkan dari angket hasil respon peserta didik mendapatkan hasil rata- rata

Persentase sebesar 94,5 % dengan kriteria sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* diharapkan dapat digunakan saat proses evaluasi, karena produk ini mendapatkan hasil yang sangat layak untuk digunakan.
2. Bagi guru, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* dapat digunakan di semua kelas tinggi, kecuali di kelas rendah masih dengan pengawasan guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan saat melakukan uji coba produk sediakan data dan signal internet yang stabil agar saat penggunaan tidak ada kendala.

C. Rekomendasi

Rekomendasi pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat menambahkan soal yang lebih variatif jenisnya dan isian soal disesuaikan dengan materi pembelajaran di sekolah yang dijadikan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinasari, A., Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). *Peningkatan Kemampuan Guru Sman 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 4(2), 273–280.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). *Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy dan Quizizz pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 5(6), 3391–3399.
- Hafidah, I. (2021). *Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Retrieved from ATB Bandung Article website: <https://atb-bandung.ac.id/berita/penelitian-danpengembangan-research-development>
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... Yunus, M. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). *Penggunaan Educandy dan Dampaknya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 6(2), 259–265.
- Mahdalena, E. D. S., Putri, S., & Kurnia, B. (2024). *Prinsip dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. AR-RUMMAN: *Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(1), 1-5.
- Motallip, H., & Wachidah, L. R. (2024). *Pemanfaatan Media Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi pada Siswa Kelas X DI SMA Negeri 1 Pamekasan*. Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 7(3), 785–800.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). *Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V*. Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 17(2), 255–264.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan*. Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100.

- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). *Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Putri, Y. D., & Dwijayanti, R. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP di SMKN 10 Surabaya. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1041–1047.
- Rheny, S. (2022). *Research And Development (R&D): Pengertian, Peran, Dan 3 Tipe Yang Umum Digunakan*. Retrieved from EKRUT Media website: <https://www.ekrut.com/media/research-and-development-adalah>
- Rohmah, A. N., & Ulya, H. (2021). *Pengaruh Pembelajaran CORE Melalui Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa. Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 137–150.
- Seftiani, I. (2019). *Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 284–291.
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Depok : Rajawali Pers.
- Syaifulloh, M. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malanga. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi

Lampiran Surat



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN
 NOMOR: 83/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. Ely Sukmanasa, M.Pd. : Pembimbing Utama
 Yudhie Suchyadi, M.Pd. : Pembimbing Pendamping
- sebagai pembimbing dari:
- Nama : Shafa Nabila Sulistio Putri
 NPM : 037121091
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI LATIHAN SOAL BERBASIS EDUCANDY PADA MATERI WAWANCARA
- 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



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

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

Nomor : 9200/WADEK I/FKIP/XI/2024

03 November 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Kedung Halang 03
di
Tempat

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

Nama	:	SHAFI NABILA
	:	SULISTIO PUTRI
NPM	:	037121091
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.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Santi Budiana, M.Pd.

NPM 1006025469

3

Balasan Izin Prapenelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SD N KEDUNGHALANG 03
KECAMATAN SUKARAJA

Jalan Mandor Naiman Rt.002/012 Desa Pasir Jambu Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor 16710
NSS : 101020204027 E-mail : sulnedunghalangtiga@yahoo.co.id NPSN : 20230534

Nomor : 422.2/111-SD/027/2024
Lampiran : -
Hal : Surat Balasan Pra Penelitian

Yth. Kepala Prodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan
Di

Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD N Kedunghalang 03
kec. Sukaraja Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat, dengan ini menerangkan
bahwa :

Nama : Shafa Nabila Sulistio Putri
NPM : 037121091
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bahwa nama tersebut memang benar telah melakukan Pra penelitian di SD N
Kedunghalang 03 Kabupaten Bogor pada tanggal 4 November 2024 mengenai
"PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI SOAL BERBASIS EDUCANDY PADA MATERI
WAWANCARA"

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya.

Sukaraja, 04 November 2024
Kepala Sekolah

Hj. Suhartatik, S.Pd, M.Pd
NIP.196712221988032002

Lampiran

Riwayat Hidup



Shafa Nabila Sulistio Putri lahir di Bogor, 23 April 2002.

Merupakan anak pertama dari Bapak Guruh Joko

Sulistio dan Ibu Anita Afriliana , dan memiliki satu adik

laki-laki. Tinggal di Puri Nirwana 2 Jl. Apel 3 Blok AA

No.13 RT 08 RW 12, Kecamatan Cibinong, Kabupaten

Bogor, Jawa Barat.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh peneliti yaitu di SD Negeri 02 tahun 2007 -2014. Kemudian, melanjutkan SMP Citra Nusa Tahun 2014-2017.

Selanjutnya pada tahun 2017 - 2020 peneliti menempuh Pendidikan di

SMAN 3 Cibinong Kabupaten Bogor. Peneliti melanjutkan Pendidikan S1

Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pakuan di Bogor dan lulus pada tahun 2025.