

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS DIGITAL DENGAN APLIKASI *EDUCANDY* UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Saadatin Nazaidah¹, Wendri Wiratsiwi²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

¹ Email: zaidaveverlastingfriend@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan alat evaluasi berbasis digital dengan aplikasi *educandy* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk mengerti tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan ini dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Hasil uji validasi diperoleh bahwa alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* yang dikembangkan mempunyai kriteria layak dan valid untuk digunakan dengan presentase ahli materi 75% ,ahli media 73% dan ahli bahasa 80 %, dan telah dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji coba. Hasil angket respon guru dan siswa diperoleh bahwa alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* yang dikembangkan mempunyai kriteria praktis digunakan dengan presentase angket respon guru 84% dan angket respon siswa 86%. Serta hasil tes siswa menentukan kriteria efektif digunakan dengan nilai ketuntasan klasikal memperoleh hasil sebesar 81% dengan 26 siswa memperoleh nilai di atas KKM dan 6 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Data dari validasi, angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* yang dikembangkan layak / valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: alat evaluasi berbasis digital; aplikasi *educandy*

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan manfaat perkembangan teknologi semakin dirasakan, dan di era milenial ini seorang pendidik dituntut untuk lebih berinovasi. Adanya peningkatan proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang berkualitas dapat meningkatkan pendidikan yang maju dan berkualitas. Untuk mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tidak lepas dari penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2022 di SDN Sambonggede 1 tahun pelajaran 2021 / 2022 dengan objek penelitian kelas IV. Dapat diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan pada saat evaluasi masih bersifat konvensional (menggunakan kertas) dengan soal pilihan ganda, dan soal evaluasi belum berbasis HOTS (High Order Thinking Skills). Oleh karena itu banyak siswa yang bosan saat proses evaluasi berlangsung. Selain itu dalam pelaksanaannya kurang praktis karena menggunakan media konvensional (kertas) dan untuk perhitungan nilai guru membutuhkan waktu yang cukup lama.

evaluasi adalah kegiatan berbasis lahan untuk menentukan status objek tertentu dengan menggunakan instrumen, dan hasilnya dapat dibandingkan dengan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas tersebut. Menurut [1], evaluasi merupakan komponen dan langkah penting yang harus dilakukan guru untuk menentukan efektivitas belajar siswanya. Selain itu, menurut [1] evaluasi adalah proses yang sistematis dan memakan waktu untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) sesuatu berdasarkan kemajuan dan kriteria dalam proses penentuan suatu masalah.

Kata " alat" juga digunakan untuk istilah " instrumen ". Oleh karena itu , alat penilaian disebut juga sebagai instrumen evaluasi . Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) , alat adalah benda yang digunakan untuk melakukan sesuatu . Secara umum menurut [2], instrumen atau alat adalah sesuatu yang dapat digunakan seseorang untuk mempermudah melakukan suatu tugas atau mencapai suatu tujuan dengan lebih efektif dan efisien . Dalam kegiatan evaluasi fungsi alat adalah untuk mengetahui dan menerima hasil belajar. Sedangkan menurut [3], alat penilaian pembelajaran matematika adalah alat ukur yang digunakan dalam pembelajaran untuk menilai dan mengevaluasi seberapa baik proses pembelajaran

matematika telah mencapai tujuannya. Sedangkan dalam kenyataannya kata evaluasi sering dikaitkan dengan kata penilaian. Karena dalam evaluasi salah satu tujuannya adalah menilai hasil belajar. Maka bisa saja alat evaluasi juga disebut instrumen penilaian, yaitu merupakan alat (ukur) yang digunakan dalam rangka kegiatan mengumpulkan dan mengolah informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik.

Tujuan evaluasi pembelajaran secara umum adalah untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran secara luas. Selain tujuan tersebut evaluasi pembelajaran juga ditujukan untuk menilai efektifitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektifitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan efektifitas pembelajaran, membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, dan untuk membantu menyediakan data dalam membuat suatu keputusan.

Evaluasi bisa berupa *game* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan *game* dalam proses evaluasi yang didesain dengan baik bisa digunakan sebagai pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Sesuai dengan pendapat Mayke Tedjasaputro yang menyatakan bahwa belajar dengan bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep [4]. Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Game edukasi memiliki beberapa kelebihan daripada dengan edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata [5]. Permainan atau game bisa berupa permainan tradisional seperti gobak sodor, ular tangga, petak umpat, atau berupa android seperti *playstation*, *hago*, yang bisa diakses melalui *smartphone*.

Educandy merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Semua orang memiliki akses untuk membuat dan bermain kuis ini. Dengan memiliki slogan '*making learning sweeter*' (membuat belajar lebih manis).

Dengan memiliki 3 fitur utama permainan *educandy*, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. Namun, fitur itu dapat dikreasikan menjadi beberapa jenis permainan, seperti *word search*, *hangman*, *anagrams*, *nought & crosses*, *crosswords*,

match-up, *memory*, dan *multiple choice*. Kuis sangat cocok menggunakan aplikasi *educandy* ini karena tidak membosankan.

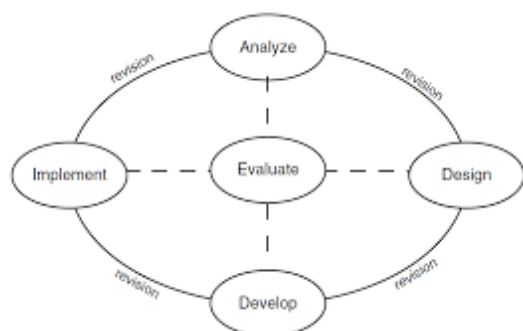
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *educandy* sehingga membuat proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan dapat menanamkan nilai – nilai karakter berupa disiplin dan bertanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan suatu produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode *survey* atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen). Produk yang dihasilkan penelitian dan pengembangan adalah bahan ajar seperti modul, *e-book*, dan lainnya, Menurut [6]

Menurut Borg & Gall [7] penelitian dan pengembangan dalam pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri dengan melalui beberapa tahapan yang mempunyai tujuan menghasilkan suatu produk pembelajaran memenuhi standarisasi tertentu, yaitu efektif, efisien, dan berkualitas.

Diperlukan model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan untuk melaksanakan mengembangkan alat evaluasi. Dalam penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE, karena langkah – langkah dari model ini lebih efektif untuk penelitian dan pengembangan alat evaluasi. Model ADDIE yang mempunyai 5 (lima) langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Artinya langkah pertama hingga langkah terakhir harus dilakukan secara berurutan. Menurut Sugiyono [8] model ADDIE mempunyai 5 (lima) langkah yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Untuk mengetahui langkah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE dapat diperhatikan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. langkah penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis yang akan dilakukan adalah menganalisis masalah yang terjadi di SD Negeri Sambonggede 01. Ada 3 (tiga) tahap analisis, yaitu 1) Analisis kebutuhan, digunakan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di SD Negeri Sambonggede 01; 2) Analisis karakteristik siswa, digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum mengembangkan alat evaluasi; 3) Analisis kurikulum, digunakan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Desain (*Design*)

Hal yang harus dilakukan saat mendesain alat evaluasi adalah menyusun pembuatan soal dengan menyusun kerangka pembuatan soal evaluasi beberapa langkah dalam mendesain alat evaluasi menggunakan aplikasi *educandy* yaitu: pemilihan materi, merancang evaluasi, menyusun desain alat evaluasi, dan menyusun instrumen penilaian alat evaluasi.

Pengembangan (*Develop*)

Desain produk yang telah disusun kemudian dikembangkan berdasarkan langkah-langkah berikut ini:

- a. bahan-bahan yang telah dikumpulkan digabungkan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan alat evaluasi. Kemudian hasil pengembangan sebelum melakukan validasi peneliti mengoreksi ulang *alat evaluasi*, apabila sudah sesuai dengan yang diharapkan selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
- b. Membuat instrumen validasi *alat evaluasi* untuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Instrumen validasi para ahli terdiri dari beberapa aspek.

- c. Melakukan validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi mengenai kelayakan dan kevalidan materi dan tampilan media.
- d. Setelah mendapatkan masukan dari para ahli diketahui kelemahan dari alat evaluasi yang dikembangkan. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki agar alat evaluasi yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Produk yang telah direvisi dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Implementasi (*Implement*)

Pada tahap penerapan atau implementasi dilakukan uji coba lapangan pada kelas IV SDN Sambonggede 01 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Saat uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala yang terjadi ketika menerapkan atau mengimplementasikan alat evaluasi. Setelah dilakukan uji coba siswa diberi tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari suatu alat evaluasi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari alat evaluasi guru dan siswa diberi angket respon.

Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis data kuantitatif alat evaluasi pada tahap implementasi. Jika data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan, maka alat evaluasi yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mencari data secara sistematis yang diperoleh dari hasil validasi, angket, dan tes dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Data Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV SDN Sambonggede 01. Data yang dihasilkan merupakan data kualitatif yang dapat dilihat pada lampiran. Data wawancara ditulis dalam kalimat deskriptif sesuai dengan pertanyaan yang diajukan serta sesuai dengan kondisi di SDN Sambonggede 01.

Analisis Data Kevalidan

Data pengembangan alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* yang berupa hasil validasi para ahli. Data validasi diperoleh dari hasil penilaian instrumen penilaian alat

evaluasi menggunakan aplikasi *educandy* kelas IV. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan dalam kalimat deskriptif. Analisis ini dilakukan secara statistik dengan ketentuan penilaian menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengetahui apakah alat evaluasi yang dikembangkan layak atau tidak layak untuk digunakan. Menurut Naimah (2020:61) menghitung hasil perolehan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

p = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian validasi pengembangan alat evaluasi sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Tingkat Kevalidan alat evaluasi

Presentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Layak (tidak perlu revisi)
61-80	Layak (tidak perlu revisi)
41-60	Cukup Layak (sedikit revisi)
21-40	Tidak Layak (revisi)
0-20	Sangat Tidak layak (revisi)

Sumber : Riduwan [9]

Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan pengembangan alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* kelas IV dapat diperoleh dari angket respon. Perhitungan skor untuk angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert. Menurut [10] berikut adalah rumus untuk menghitung hasil perolehan:

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

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen angket respon guru dan siswa untuk *alat evaluasi* sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Tingkat Kepraktisan alat evaluasi

Skor	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
------	---------------------	------------

85-100	Sangat praktis	Tidak revisi
70-84	Praktis	Tidak revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Sumber: Arikunto (dalam Khoirudin. 2019:48)

Analisis Data Keefektifan

Alat evaluasi dianggap efektif apabila memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar siswa harus memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat nilai lebih tinggi atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Ketuntasan dapat tercapai jika hasil belajar siswa ≥ 75 dari nilai maksimum yaitu 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai apabila 75% dari jumlah siswa di kelas mencapai skor ≥ 75 .

Menurut Afandi (dalam Yuliantina, 2018:40), perhitungan yang digunakan untuk memperoleh ketuntasan klasikal siswa yang tuntas menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan klasikal

$\sum ST$ = Jumlah siswa yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh siswa

alat evaluasi dinyatakan efektif apabila hasil dari belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ jumlahnya lebih banyak dari jumlah siswa yang mencapai nilai ≤ 75 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (Analisis)

Hasil analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan alat evaluasi di kelas IV SDN Sambonggede 01. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada tanggal 22 Maret 2022 dengan subjek guru kelas IV. Berikut hasil hasil wawancara diperoleh informasi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil analisis kebutuhan

No	Hasil diperoleh
1	Kurikulum yang diterapkan di SDN Sambonggede 01 adalah kurikulum 13.
2	Evaluasi masih dilakukan secara konvensional.
3	Banyak siswa yang merasa bosan saat diadakan evaluasi.
4	Guru membutuhkan waktu untuk melakukan perhitungan nilai.

Hasil Design (Desain)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang alat evaluasi yang akan dikembangkan. Langkah pengembangan yang dilakukan diantaranya menentukan materi yang akan digunakan, merancang soal, menyusun desain alat evaluasi, dan menyusun instrumen penilaian alat evaluasi. Berikut merupakan hasil rancangan alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar:

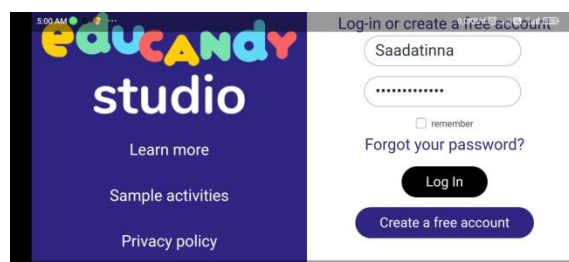
Tabel 4 Rancangan Pembuatan alat evaluasi

No	Tahap Perancangan	Hasil yang Diperoleh
1	Menentukan materi yang akan digunakan	Materi yang dipilih untuk dijadikan evaluasi yaitu Tema 9 (Kayanya Negeriku) Sub tema 1.
2	Merancang soal	Ditahap ini, peneliti merancang soal yang sesuai kurikulum 2013 revisi 2018 yang digunakan di SDN Sambonggede 1. Adapun perancangan soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi <i>educandy</i> . buku acuan yang digunakan adalah dari Kemendikbud dan buku tema 9 kelas IV sekolah dasar.
3	Menyusun Desain alat evaluasi <i>educandy</i>	Penyusunan desain alat evaluasi <i>educandy</i> yaitu peneliti menentukan bentuk

No	Hasil diperoleh	evaluasi yang akan digunakan
4	Menyusun Instrumen Penilaian alat evaluasi <i>educandy</i>	Membuat instrumen validasi alat evaluasi <i>educandy</i> , instrumen angket respon siswa dan guru, dan instrumen tes siswa.

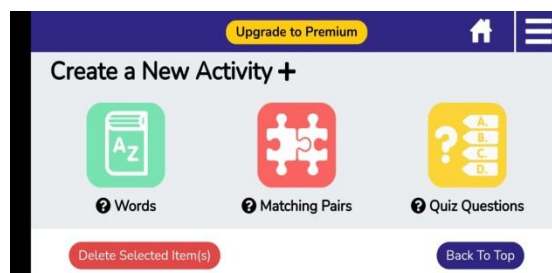
Hasil Develop (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menggabungkan soal – soal yang telah ditentukan dengan aplikasi *educandy*. Kemudian menguji kevalidan dan kelayakan alat evaluasi dengan aplikasi *educandy*. Berikut langkah – langkah perancangan alat evaluasi yaitu: membuat soal terlebih dahulu yang sesuai materi yang telah diajarkan disekolah.



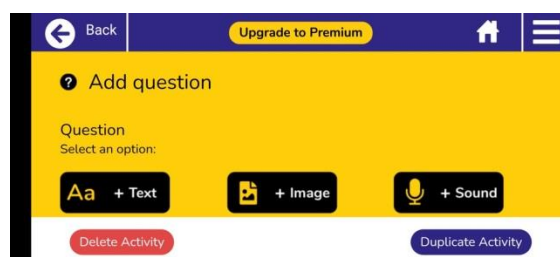
Gambar 2 Membuka aplikasi *educandy*

Berdasarkan gambar 2 langkah pertama dalam membuat alat evaluasi dengan aplikasi *educandy* yaitu dengan membuka aplikasi *educandy*. Kemudian *log in* terlebih dahulu untuk masuk kedalam aplikasi.



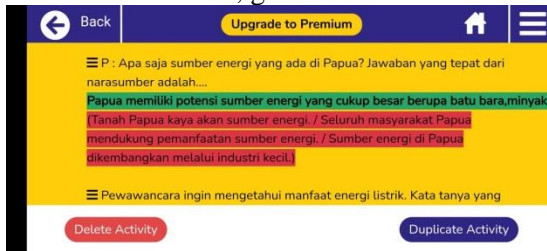
Gambar 3 menentukan jenis kuis

Berdasarkan gambar 3 langkah selanjutnya yaitu menentukan jenis kuis yang akan digunakan pada fitur utama *educandy*.



Gambar 4 tampilan *quiz question*

Berdasarkan gambar 4 peneliti memilih fitur *quiz question* kemudian dapat memilih soal dalam bentuk teks, gambar atau audio.



Gambar 5 pembuatan kuis

Berdasarkan gambar 5 setelah selesai menentukan soal kita masukkan kedalam aplikasi . Kemudian kita bagikan link kepada peserta didik.



Gambar 6 membagikan kuis

Setelah produk disusun kemudian dilakukan uji validasi oleh 3 (tiga) validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun ketentuan dalam memilih subjek ahli yaitu: 1). Berpengalaman dalam bidangnya, dan 2). Berpendidikan minimal S2. Instrumen validasi yang digunakan instrumen validasi yang menggunakan skala likert lima. Berikut hasil validasi para ahli :

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang akan digunakan didalam alat evaluasi. Ahli materi yang menilai adalah dosen UNIROW Tuban. Penilaian kelayakan materi dilakukan hingga mendapat kategori minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor
1	Butir soal sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.	3
2	Butir soal sesuai dengan materi.	4
3	Gaya bahasa yang digunakan dalam butir soal sudah jelas.	3
4	Butir soal sesuai dengan jawaban	3
5	Butir soal sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
6	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	5
7	Soal yang disajikan urut	4
8	Memberikan motivasi belajar	4
9	Penggunaan stimulus pada butir soal dan pengecoh opsi jawaban	4
Jumlah Skor		34
Presentase Skor		75,5 %
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel 5 hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh adalah 34, presentase skor yang diperoleh adalah 75,5 % . Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

Saran dan masukan yang perlu diperbaiki antara lain salah satu pertanyaan tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharui terdapat dua jawaban yang ambigu dan banyak kata yang ketikannya masih salah. Berdasarkan saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan.

Hasil Validasi ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan tampilan alat evaluasi. Ahli media yang menilai adalah dosen UNIROW Tuban. Hasil penilaian ahli media disajikan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor
1	tampilan alat evaluasi menarik	4
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	4
3	Kejelasan tulisan dalam butir soal dan opsi	4

jawaban		
4	Kemenarikan penggunaan warna	4
5	Penggunaan huruf pada alat evaluasi	5
6	Kesesuaian latar dengan warna teks	4
7	Sajian soal menarik	3
8	Variasi isi kuis	3
9	Dapat digunakan secara individu dan kelompok	2
Jumlah Skor		33
Presentase Skor		73 %
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel 6 hasil validasi ahli media skor yang diperoleh adalah 33, presentase skor yang diperoleh adalah 73% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

Saran dan masukan yang perlu diperbaiki antara lain pengembangan soal berbasis HOTS bisa dilengkapi dan isi kuis dibuat lebih bervariasi. Berdasarkan saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan.

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk kelayakan tata bahasa yang digunakan dalam alat evaluasi. Ahli bahasa yang menilai adalah dosen UNIROW Tuban. Hasil penilaian ahli bahasa disajikan dalam tabel 7 sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Skor
1	Ketepatan struktur kalimat	4
2	Penggunaan kata dan kalimat sesuai dengan EYD	3
3	Kesesuaian kata dan kalimat dengan materi pembelajaran	4
4	Ketepatan penggunaan tanda baca	3
5	Gaya basaha sudah jelas yang digunakan dalam butir soal	5
6	Setiap kata mudah dipahami oleh siswa	5
Jumlah		24
Presentase		80 %
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel 7 hasil validasi ahli bahasa skor yang diperoleh adalah 24,

presentase skor yang diperoleh adalah 80% . Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

Saran dan masukan yang perlu diperbaiki antara lain diperhatikan penggunaan tanda baca. Berdasarkan saran dan masukan tersebut perlu adanya perbaikan.

Hasil Implemen (Penerapan)

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari alat evaluasi educandy adalah dengan mengisi angket respon guru dan siswa. Aspek yang dinilai dari angket respon yaitu tampilan, tata bahasa, dan isi dari alat evaluasi. Penilaian angket respon ini diharapkan minimal mendapat kategori cukup praktis.

Tabel 8 Hasil Angket Respon Guru

Berdasarkan tabel 8 hasil angket respon guru diperoleh skor 42 dengan presentase 84%.

No	Pertanyaan	Skor
1	Tampilan kuis dengan aplikasi educandy ini menarik	5
2	butir soal sesuai dengan opsi jawaban	4
3	butir soal sesuai dengan kemampuan peserta didik	4
4	Kalimat dalam soal mudah dipahami	4
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
6	Aplikasi educandy mudah diakses	4
7	Soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	4
8	Tulisan terlihat jelas	4
9	Evaluasi dengan aplikasi educandy mudah untuk mengerjakannya	5
10	Aplikasi educandy mudah untuk digunakan	4
Jumlah		42
Presentase		84 %
Kriteria		Praktis

Dari hasil tersebut didapatkan bahwa alat evaluasi pada kriteria praktis untuk digunakan.

Hasil Evaluate (Evaluasi)

Data hasil tes siswa dinyatakan efektif jika hasil ketuntasan klasikal mencapai > 75% dengan KKM 75. Data hasil angket respon guru dan siswa dikatakan praktis jika skor

minimal 55% dengan kriteria cukup valid. Dari data tes siswa diperoleh hasil 81% sehingga menunjukkan bahwa alat evaluasi efektif digunakan. Dan dari data angket respon guru dan siswa didapatkan hasil presentase 84% untuk angket respon guru dan 86% untuk angket respon siswa, dari presentase data angket respon guru dan siswa diperoleh kriteria praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli materi adalah 75,5 % dan hasil validasi ahli media adalah 73% . Sedangkan hasil validasi ahli bahasa adalah 80% . Maka dinyatakan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil tes siswa dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal sebesar 81%. Alat evaluasi dinyatakan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ artinya lebih besar siswa yang memperoleh nilai di atas KKM daripada nilai dibawah KKM. Maka alat evaluasi dengan aplikasi educandy dinyatakan efektif.

Berdasarkan hasil angket respon guru presentase 84% dan angket respon siswa 86 % . Menurut Arikunto (dalam Khoirudin, 2019:48) produk alat evaluasi dikatakan praktis apabila mencapai rentang skor sebesar 70% - 84%. Maka hasil dari angket respon guru dan siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi educandy ini praktis digunakan.

Daftar Pustaka

- [1] Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2016 . *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Budiarti, Ariyani. 2017. *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. University of Muhammadiyah Malang. (Online). (<https://eprints.umm.ac.id/35515/>). Diakses pada tanggal 30 April 2022)
- [4] Kurnia Dewi, Cahya. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X.. UIN Raden Intan Lampung (<http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI%20CAHYA%20KURNIA.pdf>). Diakses pada tanggal 7 Mei 2022).
- [5] Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pendidikan Matematika*. Jakarta: Rajawali.
- [6] Isnaini, Eri. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi. (Online). (<https://eprints.uny.ac.id/18586/>). Diakses pada tanggal 06 Mei 2022)
- [7] Khoirudin, Rizal Miftakhul. 2019. *Pengembangan Modul Biologi Berbasis PQAR (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) pada Materi Animalia Kelas X-Mipa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. (Online). (<http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11570/>). Diakses pada tanggal 30 April 2022)
- [8] Naimah, Siti Maimudah. 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Realistic Mathematics Education (RME) Materi Kecepatan dan Debit untu Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Tuban: Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- [9] Reynaldo, Imam. 2020. *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Sigil pada Materi Alat Optik SMA/MA*. UIN Raden Intan Lampung. (Online). (<http://repository.radenintan.ac.id/10732/1/PUSAT%201-2.pdf>). Diakses pada tanggal 06 Mei 2022)
- [10] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- [11] Vitianingsih, A. V. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. 1 (1): 1-8.
- [12] Yuliantina, Ivone. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pasurlut dalam Materi Pasang Surut Air Laut pada Kelas 6 SD*. University of Muhammadiyah Malang. (Online). (<https://eprints.umm.ac.id/39449/>). Diakses pada tanggal 10 Mei 2022)
- [13] Yumarlin MZ. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sins Sekolah Dasar. Vol.3, No.1 & pp. 1-10.