

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV UPT SD NEGERI SOKOSARI 2

Yuli Intan Sari^{1*}, Ina Agustin²

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

*Email: sariy9912@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan pada penelitian ini dikembangkan alat evaluasi pembelajaran Educaplay untuk mengetahui seberapa valid, efektif dan praktis produk ketika digunakan. Model penelitian pengembangan adalah model ADDIE dengan 5 tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Peneliti menentukan subjek penelitiannya pada siswa kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2 yang berjumlah 12 siswa. Instrumen validasi yang dibutuhkan adalah lembar validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, angket respon siswa dan angket respon guru dan soal tes siswa. Teknik analisis data pada menggunakan analisis data kevalidan, analisis data keefektifan, dan analisis data kepraktisan. Hasil penelitian pada tingkat kevalidan memperoleh validasi ahli materi sebanyak 88%, ahli media 94%, ahli bahasa 88% termasuk kategori sangat valid. Hasil tingkat kepraktisan memperoleh nilai 100% dari respon guru dan angket respon siswa didapatkan rata-rata 88% menunjukkan dalam kategori sangat praktis. Hasil tes siswa rata-rata N-Gain yang didapatkan sebanyak 0,702456374 dengan kategori “tinggi”. Data yang dihasilkan dari responden dan tes siswa tersebut menyatakan bahwa Educaplay yang dikembangkan sangat valid, efektif, dan praktis.

Kata Kunci: Educaplay; Evaluasi Pembelajaran, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat berperan penting dalam perkembangan zaman dalam berbagai sektor. Di Indonesia sendiri pendidikan telah berjalan mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan yang cukup bertahan lama di Indonesia adalah kurikulum 2013 yang dari tahun-ketahun mengalami banyak revisi, dan di lanjut dengan berubahnya kurikulum menjadi nama baru yaitu Kurikulum Merdeka (Iskandar *et al.*, 2023). Kemajuan teknologi tersebut salah satu dari berbagai sekolah seperti di UPT SD Negeri Sokosari 2 sudah sering menerapkan pembelajaran online baik saat Covid 19 melanda maupun sesudahnya. Hal tersebut tentunya didukung dengan keadaan siswa yang mayoritas memiliki smartphone yang dapat dimanfaatkan. Anak pada generasi Z, banyak permainan terbaru yang sangat mudah di akses melalui smartphone. Kebanyakan siswa sudah bisa menggunakan smartphone tanpa memerlukan bantuan orang lain atau dikatakan secara mandiri (Wulandari *et al.*, 2021).

Hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV di UPT SD Negeri Sokosari 2 memiliki 6 kelas, dari 6 kelas tersebut salah satunya adalah kelas 4 yang mempunyai siswa yang berjumlah 12 anak. 1). Guru masih menggunakan alat evaluasi secara manual dengan menggunakan kertas, 2) menggunakan soal evaluasi dari LKS, 3) masih banyak soal yang tidak HOTS. Hal tersebut menyebabkan 1) siswa merasa bosan, 2) banyak terjadi kecurangan saat evaluasi seperti mencontek, 3) siswa kurang disiplin dalam waktu mengerjakan. Siswa sekarang lebih memilih mencari sumber informasi dari internet dari pada membaca buku atau sumber belajar cetak lainnya dan evaluasi secara manual juga kurang menarik minat siswa (Yulianti & Ekohariadi, 2020).

Evaluasi pembelajaran secara manual atau dengan memakai kertas tentunya sangat memiliki banyak sekali kekurangan seperti kurang efektif, mengeluarkan banyak biaya, memakan banyak waktu, memungkinkan adanya kesalahan saat pemeriksaan jawaban secara manual, serta dikhawatirkan akan terjadi kecurangan (Pratiwi, 2016). Kekurangan tersebut harus segera diatasi agar proses belajar dapat berjalan dengan baik yakni dengan memanfaatkan teknologi komunikasi

dan informasi seperti website (Novialdi *et al.*, 2020). Seorang pendidik harus mampu berinovasi agar minat siswanya untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran meningkat.

Evaluasi pembelajaran digunakan untuk menentukan serta mengukur peserta didik terhadap penguasaan materi pelajaran setelah dilaksanakan kegiatan belajar dan mengajar (Aini *et al.*, 2024). Pemberian evaluasi terhadap siswa pada saat akhir pembelajaran. Evaluasi pembelajaran sangat penting. Akan tetapi sering kali siswa terlihat merasa resah ketika diberikan soal evaluasi, apalagi guru menggunakan tes evaluasi secara manual (Yuselmi *et al.*, 2022). Siswa terlihat bosan dengan tampilan lembar evaluasi yang menggunakan kertas dan cenderung malas sehingga hal tersebut menjadi kendala saat melakukan evaluasi pembelajaran dan mengakibatkan guru kesulitan untuk mengetahui hasil belajar siswa secara maksimal.

Pada masa sekarang ini khususnya seorang pendidik harus mampu beradaptasi dan memanfaatkan teknologi untuk membantu proses dalam pembelajaran (Mulyani & Aeni, 2023). Salah satu upaya yang dilakukan seperti menggunakan game online edukatif yang berbentuk quiz agar siswa tidak merasa jenuh, serta guru dapat mengevaluasi dan mengetahui kemampuan siswanya dengan mudah serta penilaian sudah secara otomatis muncul, sehingga membantu meringankan pekerjaan guru. evaluasi pembelajaran sangat diperlukan platform yang menarik. Salah satunya adalah menggunakan *platform educaplay* yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. Teknologi saat ini serba digital dapat menjadikan suatu pekerjaan lebih mudah, cepat, praktis dan tidak menguras banyak tenaga (Hardika *et al.*, 2018). Platform *educaplay* merupakan sebuah website yang praktis saat digunakan untuk evaluasi pembelajaran dikarenakan nilai sudah muncul secara otomatis, nilai rata-rata juga secara langsung bisa diketahui, serta ada juga persentase nilai yang membantu guru mengetahui berapa persen siswanya yang tuntas dan tidak tuntas.

Para peneliti terdahulu telah melakukan penelitian pengembangan tentang evaluasi pembelajaran dengan berbagai macam judul beserta persamaan serta perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti lain. Berikut penelitian terdahulu tentang evaluasi pembelajaran penelitian pada yang dilakukan oleh Umah *et al.* (2023) yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Melalui Web Wordwall Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” Universitas Sultan Ageng Tirtayasa pada tahun 2023 mengembangkan alat evaluasi menggunakan *web wordwall*. Hasil penelitian dikatakan “sangat layak” dengan persentase validasi media 84% untuk menunjang proses pembelajaran. Perbedaan penelitian yaitu pada website mengembangkan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *wordwall* sedangkan peneliti menggunakan *Educaplay*. Persamaannya menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Penelitian Batitusta & Hardinata (2024) yang berjudul “Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai” Universitas Brawijaya pada tahun 2024 menggunakan jenis penelitian eksperimen metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian pengembangan. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan platform *Educaplay*. Berdasarkan dari uji-t pada kelas eksperimen dihasilkan angka 89,14286 sedangkan kelas kontrol memperoleh 84,85714. Terbukti bahwa penelitian yang dihasilkan di kelas yang dikenai perlakuan lebih unggul.

Berdasarkan permasalahan, maka dengan ini peneliti memiliki inovasi untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran melalui platform *Educaplay*. Dengan digunakannya alat evaluasi ini tentunya akan memudahkan siswa dalam mengerjakan berbagai soal yang diberikan oleh guru serta dengan adanya hal tersebut akan memberikan sebuah semangat belajar. Selain itu memudahkan guru dalam mengetahui hasil belajar peserta didik. Sehingga dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang digunakan pada penelitian ini, salah satu metode penelitian sebagai suatu metode yang dapat memperoleh hasil produk serta uji coba keefektifan atau kevalidan suatu produk (Sugiyono, 2019). Metode ini dipilih untuk menghasilkan sebuah pembelajaran yang inovatif dengan mengembangkan produk yang menunjang proses pembelajaran. Penelitian R&D menghasilkan sebuah produk pada bidang administrasi, pendidikan dan sosial yang masih dalam kategori rendah (Udin & Nurdyansyah, 2018).

Model yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena cocok digunakan sebagai pengembangan pada pembelajaran. Robert Maribe Branch (2009) dalam Sugiyono (2019) menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan desain pembelajaran. Kepanjangan dari ADDIE merupakan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Peneliti mengembangkan sebuah produk yaitu alat evaluasi menggunakan platform educaplay. Penelitian bertujuan untuk menerapkan alat evaluasi pada mata pelajaran IPAS menggunakan alat evaluasi educaplay yang valid dan praktis. Pengembangan produk berupa alat evaluasi ini diharapkan memberikan kemudahan seorang guru serta siswa dalam kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi menggunakan alat evaluasi educaplay akan mengurangi kesalahan dalam pemeriksaan jawaban, tindakan kecurangan, serta masalah-masalah lainnya yang dapat menghambat proses evaluasi. Tahap-tahap penelitian ini adalah (1) Analisis, pada tahap pertama yaitu tahap analisis merupakan kegiatan mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang ada di UPT SD Negeri Sokosari 2 mengetahui karakter siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung sebelum membuat sebuah produk yang akan dibuat. (2) *Design* merupakan perancangan pada sebuah platform educaplay yaitu kemudian dari informasi yang di dapatkan peneliti memilih materi yang akan di gunakan, memilih fitur yang sesuai dengan kebutuhan, dan merancang soal evaluasi pembelajaran. (3) *Development*, pada tahap ini peneliti menciptakan atau membuat produk kemudian dilakukan uji coba kevalidan dengan beberapa dosen ahli sehingga platform educaplay dikatakan valid dan layak selain itu peneliti mendapatkan umpan balik dari subjek tersebut. (4) *Implementation* Pelaksanaan ini menerapkan platform educaplay kedalam sebuah pembelajaran pada UPT SD Negeri Sokosari 2, kemudian peneliti memantau kegiatan serta memastikan kegiatan sesuai dengan yang direncanakan. (5) *Evaluation*, Evaluasi digunakan untuk menyempurnakan, merevisi kekurangan-kekurangan, serta faktor yang menghambat pada setiap tahapannya.

Penelitian divalidasi 3 validator ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Setelah divalidasi produk diberikan kepada subjek uji coba guru dan siswa. Jenis data meliputi data kuantitatif dan kualitatif, yang pertama ada data kuantitatif merupakan data angka yang berasal dari data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Data kuantitatif merupakan data deskriptif meliputi kritik dan saran dari validator pada saat memvalidasi sebuah evaluasi. Menurut Sugiyono (2019) pengumpulan data dilihat dari tekniknya terbagi menjadi tiga yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Selain itu dokumentasi juga penting untuk menunjukkan bukti kegiatan serta tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa. Teknik pengumpulan data merupakan proses setelah mendapatkan data yang berasal dari berbagai sumber, kemudian semua data yang diperoleh tersebut dikelompokkan.

Analisis Data Kevalidan merupakan data yang diperoleh dari beberapa ahli dikumpulkan kemudian dianalisis. Dengan rumus sebagai berikut:

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

Sumber: (Putra, 2014 dalam (Zainuri, 2023)

Keterangan:

P = Persentase besar

$\sum x$ = Jumlah total skor yang didapatkan

N = Jumlah maksimal skor

Setelah ditemukan hasilnya, kemudian melihat pada tabel kriteria yaitu memiliki empat tingkatan.

Tabel 1. Tingkat Validitas Kualifikasi Berdasarkan Persentase

Interval	Kriteria
$80 < P \leq 100$	Sangat valid
$60 < P \leq 80$	Valid
$40 < P \leq 60$	Cukup valid
$20 < P \leq 40$	Kurang valid
$0 < P \leq 20$	Tidak valid

Sumber: (Agustina, 2016 dalam Zainuri, 2023)

Hasil penilaian harus mendapatkan kategori valid. Apabila belum bisa dikatakan valid maka produk tersebut perlu adanya revisi sampai dengan tingkat valid.

Analisis Data Kepraktisan pada evaluasi pembelajaran dinyatakan praktis bila pada hasil analisis angket dari respon guru dan siswa dapat dinyatakan bahwa evaluasi pembelajaran bisa digunakan dengan baik. Pada teknik analisis data ini dihitung rata-rata dalam setiap aspek adalah dengan cara pada rumus dibawah ini :

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

Keterangan:

- P = Persentase besar
- $\sum x$ = Jumlah total skor yang didapatkan
- N = Jumlah skor maksimal

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Interval	Kriteria
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis

Sumber: (Agustina, 2016 dalam Zainuri, 2023)

Analisis Data Keefektifan, data keefektifan diambil dari hasil tes siswa, ada dua jenis tes yaitu melalui pre-test kemampuan awal dan post-test menggunakan produk. Setelah hasil tes siswa dikumpulkan dan dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain (Madina & Zulherman, 2023) .

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Post Tes} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor total- skor pre test}}$$

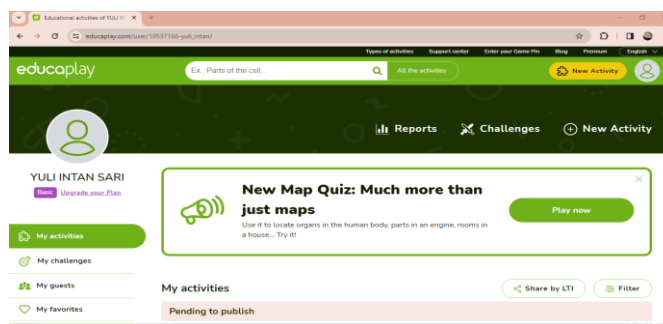
Tabel 3. Kriteria Keefektifan

Nilai <g>	Kriteria
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > G \geq 0,23$	Cukup
$G < 0,3$	Kurang

Sumber: (Madina & Zulherman, 2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diteliti dengan jenis penelitian *Research and Development* yang mengembangkan sebuah produk yaitu alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan website Educaplay. Peneliti memilih model ADDIE dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan tepatnya di bulan April sampai dengan Juni 2024 pada UPT SD Negeri Sokosari 2 dengan melalui lima tahap yaitu analisis, perancangan produk, pengembangan, implemenatasi atau penerapan, dan evaluasi.



Gambar 1. Alat Evaluasi Pembelajaran Educaplay

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

Tahapan yang pertama adalah melakukan analisis meliputi analisis kebutuhan serta analisis karakteristik siswa. Hasil yang didapatkan terkait dengan tahap analisis sebagai berikut:

a. Hasil analisis kebutuhan

- 1) Pembelajaran membutuhkan bantuan media pembelajaran lain, selain buku LKS.

- 2) Evaluasi pembelajaran membutuhkan sebuah alat evaluasi yang memudahkan pekerjaan guru dalam menghemat waktu, tenaga, dan biaya.
 - 3) Soal yang digunakan di LKS masih banyak yang belum HOTS
 - 4) Evaluasi pembelajaran membutuhkan alat evaluasi yang menarik untuk membantu proses evaluasi pembelajaran siswa.
- b. Hasil analisis karakteristik siswa
- 1) Kegiatan evaluasi pembelajaran siswa terkadang malas, tidak bisa fokus dan gaduh di dalam kelas saat mengerjakan saat diberikan soal evaluasi dengan menggunakan kertas.
 - 2) Siswa kurang disiplin dalam mengerjakan evaluasi dengan menggunakan kertas.
2. Hasil Perancangan (*Design*)
- a. Pemilihan alat evaluasi pembelajaran
- Alat evaluasi yang dipilih adalah menggunakan website Educaplay pada laman <https://www.educaplay.com>. Pada Educaplay terdapat template yang dipilih untuk membuat soal pilihan ganda pada Froggy Jump dan jawaban singkat di Crossword Puzzle. Pemaparan materi dipilih pada template Slideshow untuk membuat materi pembelajaran.
- b. Perancangan soal evaluasi pembelajaran
- Perancangan soal pada template Educaplay dengan menggunakan beberapa soal Hots. pertanyaan berjumlah 10 pada setiap template salah satu soal bergambar. Soal pilihan ganda terdapat tiga pilihan jawaban.
- c. Pengaturan skor dan durasi alat evaluasi pembelajaran berbasis game educaplay. Pengaturan skor dan durasi waktu klik "*Options*" terdapat beberapa peraturan permainan yang dapat di aktifkan dan ditentukan sesuai kebutuhan.
- d. Hasil perancangan produk evaluasi pembelajaran berbasis educaplay soal jawaban pada link https://www.educaplay.com/learning-resources/18704265-soal_evaluasi.html. Sedangkan untuk soal pilihan ganda pada link https://www.educaplay.com/learning-resources/18704261-soal_evaluasi.html
3. Hasil Pengembangan (*Development*)
- Tahap pengembangan produk yang di hasilkan di lakukan validasi pada produk yang di kembangkan. Educaplay di kembangkan dengan validasi kepada tiga para ahli yakni ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Kegiatan validasi ini dibutuhkan peneliti yang tujuannya menguji tingkat kevalidan produk sehingga produk dapat di ketahui kelayakannya dan hal yang perlu di lakukan perbaikan atau revisi. Revisi itu sendiri di gunakan peneliti untuk menyempurnakan produk.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Materi pembelajaran divalidasi materi dalam produk dengan tingkat kelayakan yang di kembangkan oleh seorang peneliti. pelaksanaan validasi melalui penilaian terhadap materi dengan cara mengisi angket serta memberikan komentar dan saran. Berikut ini adalah data nilai hasil analisis validasi ahli materi:

Tabel 4 validasi ahli materi

No.	Butir Penilaian	Skor
A. Aspek Kurikulum		
1	Kesesuaian materi terhadap media yang menggunakan <i>Educaplay</i> dengan capaian pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran.	5
2	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran.	5
3	Kesesuaian butir soal dengan materi.	4
B. Aspek Kelayakan Inti		
4	Struktur materi mudah dipahami	4
5	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan perkembangan berpikir peserta didik	4
6	Menghubungkan konsep materi dengan kehidupan sehari- hari	4
7	Menyediakan soal- soal HOTS dalam evaluasi pembelajaran	5

8	Soal evaluasi dirumuskan dengan singkat, jelas dan mudah dipahami.	4
9	Penggunaan Stimulus pada butir soal dan pengecoh	5
10	Soal mengukur level Kognitif	4
Jumlah		44
Persentase		88%
Kategori		Sangat Valid

Nilai yang didapat dari validasi ahli materi sebanyak 88% dalam kategori “sangat valid”. Saran yang diberikan adalah perlu adanya petunjuk penggunaan dan menyederhanakan kalimat. Validator menyatakan materi layak digunakan dengan revisi.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran di validasi mengukur tingkat kelayakan media educaplay untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Validator memberikan penilaian melalui angket dan menyampaikan komentar serta saran perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah data nilai hasil analisis validasi ahli media:

Tabel 5 validasi ahli media

No.	Butir Penilaian	Skor
A. Intruksional		
1	Interaktivitas pada media pembelajaran menarik	5
2	Lebih mudah digunakan guru	5
3	Lebih mudah digunakan siswa	5
4	Umpan balik yang diberikan membantu peserta didik jika melakukan kesalahan	4
5	Pertanyaan yang diberikan menarik	4
B. Teknis atau Tampilan		
6	Desain media pembelajaran menarik	5
7	Kemenarikan warna ayang digunakan	4
8	Kejelasan teks, bahasa, gambar, dan audio	5
9	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	5
10	Dapat berfungsi dengan baik	5
Jumlah		47
Persentase		94%
Kategori		Sangat Valid

Nilai didapatkan sebanyak 94% dalam kategori sangat valid. Saran yang disampaikan adalah disertakan petunjuk penggunaan dan penambahan materi sebelum soal evaluasi. Validator menyatakan bahwa alat evaluasi layak digunakan dengan revisi.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Bahasa di validasi untuk mengukur layak atau tidak bahasa pada media pembelajaran yang akan diterapkan. Validator memberikan penilaian melalui angket serta memberikan komentar dan saran perbaikan. Berikut ini adalah data nilai hasil analisis validasi ahli bahasa:

Tabel 6 Validasi Ahli Bahasa

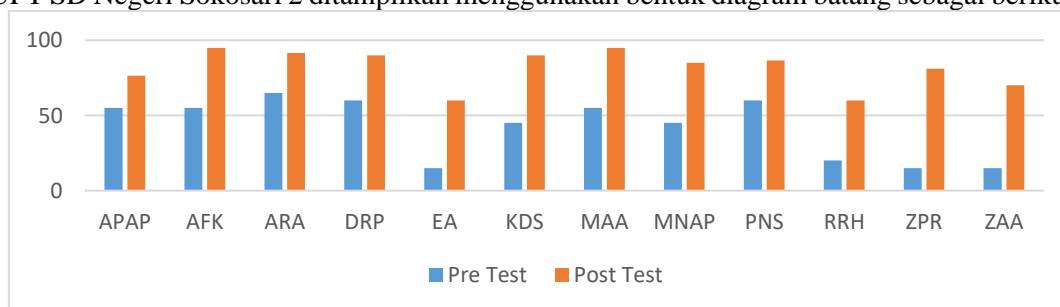
No.	Butir Penilaian	Skor
A. Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa Indonesia		
1	Bahasa disesuaikan dengan menggunakan ejaan yang disempurnakan (EYD)	5
2	Ketepatan tata bahasa	5
3	Tidak mengandung penafsiran ganda dari kata- kata pada media dan soal.	5
4	Keefektifan kalimat	5
B. Komunikatif dan Interaktif		
5	Bahasa pada materi yang disajikan mudah dipahami.	4
6	Bahasa menyesuaikan dengan kemampuan berbahasa anak usia SD.	4
7	Menggunakan bahasa yang komunikatif.	4

8	Kalimat mengandung pesan atau informasi yang sesuai tujuan yang ingin disampaikan.	4
9	Huruf yang digunakan sederhana	4
10	Bahasa yang digunakan interaktif	4
Jumlah		44
Persentase		88%
Kategori		Sangat Valid

Nilai yang diberikan validator sebanyak 88% dalam kategori “sangat valid”. Saran yang diberikan adalah sudah layak di uji cobakan. validator menyatakan bahwa bahasa pada evaluasi pembelajaran berbasis educaplay layak digunakan tanpa revisi.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Tahap kegiatan implementasi evaluasi pembelajaran berbasis educaplay ini dilakukan pada UPT SD Negeri Sokosari 2. Tujuan pada tahap ini menentukan keefektifan dan kepraktisan alat evaluasi pembelajaran educaplay pada siswa kelas 4. Analisis data keefektifan diperoleh dari data nilai siswa pada kegiatan uji coba melalui pre test dengan menggunakan kertas dan post test dengan educaplay. Data hasil uji coba pre test dan post tes pada kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2 ditampilkan menggunakan bentuk diagram batang sebagai berikut:



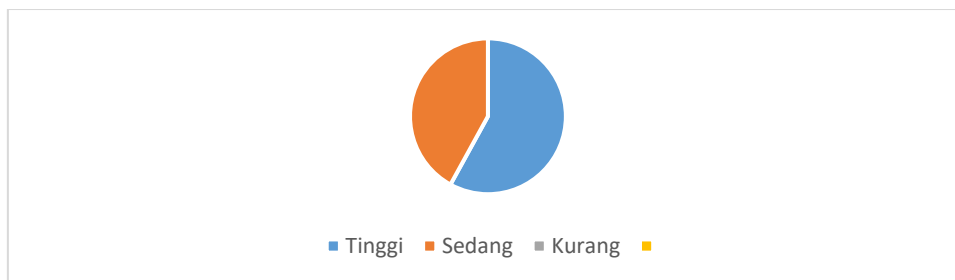
Gambar 2 Diagram Batang Post Test Dan Pre Test

Perhitungan hasil Pre test dan post tes untuk menentukan data nilai hasil analisis skor dengan menggunakan uji N- Gain:

Tabel 7 Hasil Analisis Skor Uji N-Gain

No.	Nilai				N- Gain score	kriteria
	Pre-Test	Post Test	Post-pre	skor ideal (100-pre)		
1	55	76,5	21,5	45	0,477777778	Sedang
2	55	95	40	45	0,888888889	Tinggi
3	65	91,5	26,5	35	0,757142857	Tinggi
4	60	90	30	40	0,75	Tinggi
5	15	60	45	85	0,529411765	Sedang
6	45	90	45	55	0,818181818	Tinggi
7	55	95	40	45	0,888888889	Tinggi
8	45	85	40	55	0,727272727	Tinggi
9	60	86,5	26,5	40	0,6625	Sedang
10	20	60	40	80	0,5	Sedang
11	15	81,5	66,5	85	0,782352941	Tinggi
12	15	70	55	85	0,647058824	Sedang
Jumlah	505	981	476	695	8,429476488	Tinggi
Rata-rata	42,0833	81,75	39,6667	57,91666667	0,702456374	Tinggi

Persentase yang didapatkan dari kategori tinggi, sedang dan kurang disajikan dalam diagram lingkaran sebagai berikut:



Gambar 3 Hasil Persentase Kategori N- Gain

Pada persentase diagram lingkaran diketahui bahwa 58% peserta didik dikategori tinggi, 42% peserta didik dikategori sedang dan 0% peserta didik dikategori kurang. Kepraktisan produk dilihat dari data hasil evaluasi di lihat dari angket respon guru sekaligus respon siswa. Kepraktisan ditentukan dari angket respon dari guru pada saat produk dipergunakan oleh guru memperoleh nilai 100% dalam kategori “sangat praktis”.

Tabel 8 Hasil Angket Guru

No.	Butir Penilaian	Skor
1.	Kemenarikan tampilan media di pelajari oleh siswa.	5
2.	Media mudah di operasikan.	5
3.	Media lebih menghemat biaya.	5
4.	Media efisien ketika digunakan.	5
5.	Media dapat di gunakan dengan waktu yang fleksibel.	5
6.	Media dapat di gunakan tanpa ada batasan ruang.	5
7.	Media dapat diperbarui sesuai perkembangan materi.	5
8.	Media dapat di gunakan melalui smartphone ataupun laptop dan lain- lain.	5
9.	Materi yang di sajikan sesuai dengan CP dan ATP	5
10.	Butir soal sesuai materi dan tujuan pembelajaran.	5
Jumlah		50
Persentase		100%

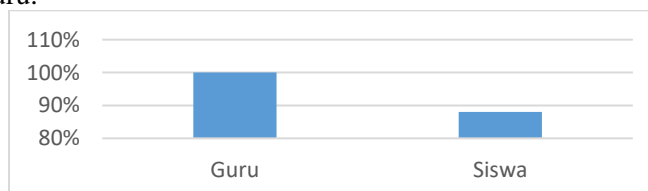
Angket respon dari siswa untuk menentukan kepraktisan ketika digunakan oleh siswa. Angket ini diberikan kepada siswa kelas IV yaitu berjumlah 12 siswa. Memperoleh nilai rata- rata 88% dinyatakan pada kategori “sangat praktis”.

Tabel 9 Angket Respon Siswa

No.	Nama Inisial siswa	Total Skor	Presentase
1.	APAP	32	80%
2.	AFK	32	80%
3.	ARA	35	88%
4.	ARP	39	98%
5.	EA	39	98%
6.	KDS	39	98%
7.	MAA	32	80%
8.	MNAP	31	78%
9.	PNS	37	93%
10.	RRH	29	73%

11.	ZPR	36	90%
12.	ZAA	39	98%
JUMLAH TOTAL		420	1050%
RATA -RATA		35	88%
KRITERIA		Sangat Praktis	

Dari hasil rata- rata respon guru dan siswa mendapatkan nilai dengan persentase 94% dinyatakan pada kriteria “Sangat Praktis” dapat di artikan bahwa alat evaluasi educaplay praktis digunakan siswa dan guru.



Gambar 4 Diagram Batang Respon Guru dan Siswa

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil dari evaluasi penelitian yang telah dilaksanakan merupakan kegiatan yang menentukan keberhasilan produk evaluasi pembelajaran berbasis game educaplay. Jika hasil tes meningkat maka produk bisa dikatakan berhasil. Peneliti mengolah data- data kuantitatif yang di dapatkan dari tahap- tahap penelitian.

Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan peneliti untuk menyempurnakan serta memperbaiki kekurangan produk. Pedoman yang digunakan peneliti untuk merevisi yaitu dari penilaian pada butir penilaian dan saran dari para ahli.

Tabel 10 Saran validator

No.	Validator	Saran
1	Ahli materi	Perlu petunjuk penggunaan produk dan menyederhanakan kalimat.
2	Ahli media	Perlu petunjuk penggunaan dan menambahkan materi pada produk untuk memaksimalkan hasil belajar
3	Ahli bahasa	Layak di uji cobakan

Menurut validator ahli materi alat evaluasi belum ada petunjuk penggunaan alat evaluasi serta menyederhanakan kata agar mudah dipahami siswa. Peneliti melakukan revisi yaitu dengan menambahkan petunjuk penggunaan produk pada educaplay setelah siswa scan barcode kemudian masuk laman. Penyederhanaan kalimat dengan mengganti kata “peserta didik” menjadi “siswa”. Menurut validator ahli media juga memberikan pendapat yang sama dengan validator ahli materi yaitu harus menyertakan petunjuk. Selain itu validator ahli media memberikan saran agar diberikan materi sebelum mengerjakan soal evaluasi. Peneliti menambahkan materi pada template slideshow pada educaplay agar siswa mempelajari materi sebelum mengerjakan soal evaluasi. Pada slideshow peneliti menambahkan materi dan gambar agar tampilan tidak hanya kalimat. Hasil dari revisi produk digunakan untuk memaksimalkan hasil penelitian dan memperbaiki kekurangan-kekurang produk. Kegiatan revisi dilakukan sebelum di implementasikan kepada siswa untuk mendukung kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan dengan baik dan meminimalisir kendala-kendala yang terjadi pada saat kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Bebrbasis Game Educaplay Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV UPT SD Negeri Sokosari 2” diuraikan sebagai berikut.

Pada validator ahli materi diperoleh persentase 88% pada kategori “sangat valid”,saran di dapatkan dari validator ahli materi yaitu menyederhanakan kalimat soal dan menambahkan petunjuk penggunaan. Pada validator ahli media mendapatkan nilai 94% dikategorikan “sangat valid”, validator ahli media juga memberikan saran yaitu menambahkan materi dan menambahkan petunjuk

penggunaan. Pada validator ahli bahasa mendapatkan persentase 88% dinyatakan dengan kategori “sangat valid”, saran yang didapatkan dari validator ahli bahasa yaitu “layak di uji cobakan”. Hasil validasi yang dilaksanakan oleh tiga validator ahli dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbasis game educaplay dapat dikategorikan sangat valid atau sangat layak di uji coba.

Implementasi dilaksanakan pada UPT SD Negeri Sokosari 2 mendapatkan rata-rata N-Gain yang didapatkan sebanyak 0,702456374 dinyatakan kategori “tinggi”, hal tersebut dapat diartikan bahwa educaplay “efektif” sebagai sarana pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan uji coba kepraktisan di dapatkan dari angket respon guru dan siswa. Hasil uji coba dari angket dari respon guru memperoleh nilai sebanyak 100% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Sedangkan hasil uji coba dari angket siswa rata-rata dengan hasil persentase 88% yang dapat dikatakan “sangat praktis”. Hasil rata-rata nilai angket respon siswa sekaligus guru kelas adalah 94% dapat disimpulkan bahwa sangat praktis digunakan guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Novidayanti, & Basith, A. (2024). Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2023 | 69. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 69–74.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7, 2685–2690.
- Hardika, Aisyah, N. E., & Gunawan, I. (2018). *Transformasi Belajar Generasi Milenial*. Universitas Negeri Malang.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 2322–2336.
- Madina, N. P., & Zulherman. (2023). Pengembangan E- Book Berbantuan Book Creator Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Research and Development Journal Of Education*.
- Mulyani, K., & Aeni, C. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Kemasan Dan Pemasaran Produk. *SNasPPM*, 8(1), 795–805.
- Novialdi, Mz, Z. A., & Thahir, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru*. 1(1), 25–33.
- Pratiwi, V. (2016). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator pada Materi Penyusutan Aset Tetap. *JPAK*, 4.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan* (Apri Nuryanto (ed.); 3rd ed.). ALFABETA.
- Udin, M. B., & Nurdyansyah. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. UMSIDA PRESS.
- Umah, I. M. K., Yandari, I. A. V., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital melalui Web Wordwall pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9, 269–278.
- Wulandari, A. D., Juni'ah, & Susilawati. (2021). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Yulianti, A., & Ekohariadi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-EDU*, 05, 257–533.
- Yuselmi, R., Zulyusri, & Lufri. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal ESABI*, 4(1), 21–25.
- Zainuri, A. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Pada Pelajaran Matematika Kelas V MI Al Barokah An Nur Ajung Jember. *Digital Library UIN KHAS Jember*.