

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB* *EDUCAPLAY* UNTUK MENGUKUR KEMAMPUAN SISWA FASE D PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI

Indah Widyawati^{1*}, Candra Aeni²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: indahwidyawati902@gmail.com

ABSTRAK

Pada zaman seperti sekarang ini, diperlukan adanya pendidikan yang memiliki mutu dan kualitas yang baik, mulai dari rencana pendidikan, bahan pengajaran, media pembelajaran, dan pengelolaannya hingga proses evaluasi pembelajarannya. Maka sangat penting untuk guru meningkatkan mutunya di bidang kompetensi guru terhadap teknologi dan informasi untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menanggapi hal tersebut, peneliti berkeinginan melakukan penelitian pengembangan di SMP Negeri 4 Tuban ditujukan untuk menyusun perangkat evaluasi proses belajar menggunakan *Web Educaplay* untuk mengukur kemampuan siswa Fase D pada materi kegiatan ekonomi serta respon siswa dan guru terhadap *Web Educaplay* sebagai alat evaluasi. Menggunakan model ADDIE, penelitian ini menggunakan 30 siswa dari kelas VII pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 sebagai kelas uji coba. Produk yang dikembangkan berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir. Memenuhi kriteria kevalidan yang sangat tinggi, dengan memperoleh skor 97% dari validator pertama, 94% dari validator kedua, 81% dari validator ketiga, dan 88% dari ahli media. Hasil validasi ahli materi dilakukan analisis reliabilitas menggunakan rumus *ICC* yang memperoleh tingkat reliabilitas sangat tinggi dengan skor 0,933. Berdasarkan analisis yang dilakukan, 30 soal yang dibuat dinyatakan valid dan sangat reliabel dengan memperoleh tingkat reliabilitas sebesar 0,911. Dalam hal daya diskriminasi butir soal, 4 butir soal memiliki daya diskriminasi lemah, 16 butir soal memiliki daya diskriminasi sedang, dan 10 butir soal memiliki daya diskriminasi baik. Dalam hal tingkat kesulitan butir soal, 2 butir soal sulit, 9 butir soal sedang, dan 19 butir soal mudah. Para siswa memberikan tanggapan baik berdasarkan angket respon yang telah dibagikan dengan memperoleh hasil dengan persentase 84% serta mendapat respon yang baik pula dari guru mata pelajaran IPS yang memperoleh hasil dengan persentase 78%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa alat penilaian pembelajaran menggunakan *Web Educaplay* telah memenuhi kriteria layak untuk diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan; Evaluasi pembelajaran; *Web educaplay*; Materi kegiatan ekonomi; Siswa fase D

PENDAHULUAN

Evaluasi atau penilaian pembelajaran merupakan proses yang tersusun sistematis: mulai dari mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi untuk memahami seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dan mencapai tujuan pembelajaran (Yadnyawati, 2019). Idrus (2019) juga berpendapat bahwa kegiatan evaluasi termasuk pada bagian penting yang sangat erat dengan kegiatan pembelajaran. Evaluasi sangat penting dilakukan karena evaluasi merupakan alat pengukur tingkat pencapaian peserta didik terhadap materi yang telah diberikan, penilaian memungkinkan pengungkapan tujuan pembelajaran yang lebih tepat. Mulyasana dan Fauziah dalam (Halimah, 2021) mengatakan bahwa pada zaman seperti sekarang ini, diperlukan adanya pendidikan yang memiliki mutu dan kualitas yang baik, mulai dari rencana pendidikan, bahan pengajaran, media pembelajaran, dan pengelolaannya hingga proses evaluasi pembelajarannya serta diselenggarakan oleh guru-guru yang unggul dan berkompeten. Beberapa hal tersebut merupakan komponen yang ada dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Selain itu, kemajuan teknologi pada saat ini harus dimanfaatkan oleh para guru untuk mendukung proses pembelajaran, guru-guru diharapkan mampu menguasai teknologi digital. Komponen terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah peran seorang guru, karena guru merupakan bagian terpenting yang akan memastikan kesuksesan peserta didik dalam kegiatan belajar. Karena hal tersebutlah, sangat penting untuk guru meningkatkan mutunya pada zaman yang sudah canggih ini, khususnya dibidang kompetensi guru terhadap teknologi dan informasi (Khuluqo 2017). Peningkatan mutu tersebut benar-benar harus dilakukan utamanya di zaman sekarang ini yang

mana segala bidang serba menggunakan IT, khususnya pada bidang Pendidikan (Halimah, 2021) untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di kelas, perlu dilakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi bisa dilakukan dengan memberikan kuis, presentasi kelompok ataupun individu, tes tulis (Tanwir, 2023) dan bisa juga melakukan evaluasi dengan menggunakan media berbasis internet seperti menggunakan Web edukasi berbasis games seperti *Web Educaplay*. *Educaplay* merupakan platform yang bisa diakses melalui internet untuk menciptakan aktivitas dalam pembelajaran. Pada platform ini ada banyak permainan edukasi yang bisa mengurangi rasa jenuh peserta didik saat diadakannya evaluasi pembelajaran.

Di masa sekarang ini, game edukasi seperti *Web Educaplay* bisa diterapkan sebagai alat evaluasi berbasis digital, media edukasi digital berbasis games ini merupakan media digital yang dapat diterapkan saat evaluasi pembelajaran siswa dan tentunya sangat menarik bagi siswa, karena penggunaan *Web Educaplay* ini tidak hanya bisa didengar dan dilihat saja, namun bisa menciptakan perasaan senang pada peserta didik berdasarkan macam-macam fitur yang ada di dalamnya. Seperti *froggy jumps, yes or no, matching pairs, slide show, crossward puzzle*, dan masih banyak lagi (Febrianti dkk., 2024). Saat ini, ada banyak aplikasi maupun web yang menyediakan berbagai fitur berbasis games yang dapat diakses dengan mudah dan gratis, bahkan web ini bisa diakses tanpa perlu mengunduh aplikasi. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan *Web Educaplay* sebagai alat evaluasi di sekolah.

Peneliti memilih melakukan penelitian di SMP Negeri 4 Tuban, karena berdasarkan pengamatan dan tanya jawab dengan salah satu guru di sekolah tersebut, diketahui bahwa terdapat sebuah permasalahan terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan di sana, dimana dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau berbasis kertas, evaluasi pembelajaran dengan media digital masih jarang digunakan. Jadi penelitian ini berfokus untuk mengembangkan soal dengan materi kegiatan ekonomi yang akan diuji cobakan di salah satu kelas VII atau yang biasa disebut dengan Fase D berdasarkan rekomendasi dari guru pengampu mata pelajaran IPS.

Web Educaplay sudah pernah digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran sebelumnya oleh Alifya dkk. (2025) dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah” dengan hasil penelitian bahwa pengembangan evaluasi menggunakan *Web Educaplay* tergolong sangat layak diterapkan, dibuktikan melalui analisis kuesioner ahli media yang mencapai 80%, ahli bahasa dengan skor sebesar 100%, ahli materi dengan skor sebesar 93,3% dan 100%. Selain itu, berdasarkan respon peserta didik juga memperoleh respon baik dengan skor 88,52%. Penelitian juga dilakukan oleh Ibrahim Fachruddin Nurhudan (2024) sebagai media pembelajaran dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Educaplay Materi Penjumlahan dan Pengurangan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 94,28% guru dan 95,23% siswa mengatakan bahwa penggunaan *Web Educaplay* untuk pembelajaran sangat praktis..

METODE PENELITIAN

Dalam studi ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, terkadang disebut “*Research and Development (RandD)*”. Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan merupakan sebuah pendekatan yang diaplikasikan guna menghasilkan produk tertentu serta mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Produk yang disebutkan di sini tidak selalu berupa benda fisik atau keras, seperti modul, buku, atau alat bantu belajar lainnya (Mulyana 2020), namun produk di sini adalah berupa soal pilihan ganda yang diberikan dengan menggunakan *Web Educaplay* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan- tahapan pada penelitian pengembangan yaitu, analysis, design, development, implementation, evaluation (Meisavetri dkk., 2023)

Dengan menggunakan dua pendekatan untuk menganalisis data, yaitu kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini mengumpulkan informasi terkait proses pembelajaran yang dilakukan, khususnya pada proses evaluasi pembelajaran dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melakukan wawancara kepada salah seorang guru yang mengampu mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 4 Tuban untuk aspek kualitatifnya. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Data kuantitatif diperoleh dari validitas dari para ahli

untuk mengetahui tingkat kevalidan produk melalui beberapa aspek seperti aspek materi, konstruksi, bahasa, dan media dari produk evaluasi berupa butir soal materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan *Web Educaplay*, kemudian hasil validasi yang diperoleh dari para ahli materi dianalisis dengan menggunakan rumus *Intraclass Correlation Coefficient (ICC)*. Untuk hasil validasi dari ahli media dilakukan perhitungan hanya dengan menggunakan persentase. Peneliti juga menyebarkan angket respon kepada siswa dan guru sebagai pengguna produk pengembangan, serta bertujuan untuk mengukur kapraktisan alat evaluasi yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang pengembangan alat penilaian pembelajaran untuk materi kegiatan ekonomi menggunakan *Educaplay Web* menghasilkan analisis berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 17 April 2025 oleh validator 1 pada tanggal 22 April 2025 oleh validator 2 dan pada tanggal 24 April 2025 oleh validator 3 selaku dosen Prodi Pendidikan Ekonomi di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban. Tinjauan ahli mencakup tiga aspek: materi, struktur, dan bahasa. Berikut adalah skor tinjauan ahli:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Penilaian			Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
	Materi	Konstruksi	Bahasa			
Validator 1	25	33	24	85	97%	Sangat Valid
Validator 2	22	33	25	85	94%	Sangat Valid
Validator 3	20	26	22	85	81%	Sangat Valid

2) Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya adalah penilaian yang dilakukan ahli media, yang merupakan salah satu dosen Prodi Teknik Informatika di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban yang dilakukan pada tanggal 25 April 2025. Berikut ini adalah skor yang diverifikasi oleh pakar media.:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Media	44	50	88%	Sangat Valid

3) Hasil Analisis Reliabilitas

Berikut adalah hasil analisis reliabilitas penilaian para ahli materi dengan menggunakan rumus *Intraclass Correlation Coefficient (ICC)*:

Tabel 3. Hasil Analisis Reliabilitas Validasi Para Ahli

	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig.
Single Measures	.449 ^a	.132	.972	14.876	2	32	.000
Average Measures	.933 ^c	.721	.998	14.876	2	32	.000

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

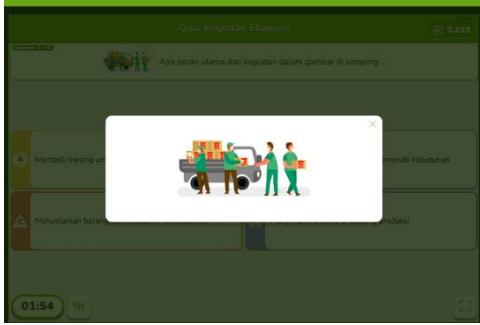
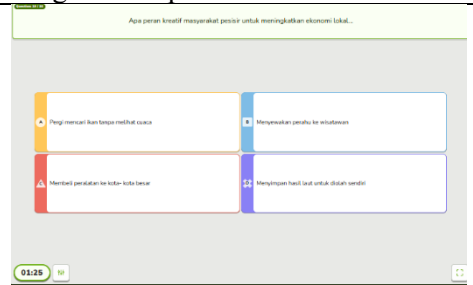
a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.

- b. *Using the definition of consistency, the Type C intraclass correlation coefficient is calculated. The variance between the measurements is not included in the denominator variance.*
- c. *This estimate is calculated assuming no interaction effect, which would otherwise be impossible to estimate*

Berdasarkan hasil uji reliabilitas antar rater menggunakan SPSS dengan rumus “*Intraclass Correlation Coefficient (ICC)*” memperoleh hasil 0,933 yang termasuk ke dalam kategori sangat tinggi.

Validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa alat evaluasi dengan menggunakan *Web Educaplay* yang dibuat peneliti telah memenuhi kriteria validitas yang baik untuk diimplementasikan sebagai alat evaluasi pembelajaran dalam mata pelajaran IPS. Validitas yang baik ini diperoleh karena peneliti membuat soal- soal yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran serta kisi- kisi. Meskipun dikategorikan sangat valid, para ahli juga memberikan beberapa masukan dan saran yang berfungsi meningkatkan mutu dari produk yang dikembangkan. Berikut adalah revisi produk alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Web Educaplay* berdasarkan saran dari para ahli:

Tabel 4. Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Ada beberapa soal yang menggunakan gambar kartun.	 Setelah revisi diganti dengan gambar yang bersifat kontekstual, yang sesuai dengan kehidupan sehari- hari siswa.
 ada beberapa soal dengan panjang alternatif jawaban yang berbeda.	 Setelah direvisi, panjang alternatif jawaban menjadi relatif sama.

4) Hasil Analisis Validitas Butir Soal

Berdasarkan hasil analisis validitas butir soal, 30 soal pilihan ganda yang dikembangkan adalah valid, yang mana berarti bahwa semua soal telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses evaluasi.

5) Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal

Tabel 5. Hasil Analisis Reliabilitas Butir Soal

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.745
		N of Items	15 ^a
	Part 2	Value	.784
		N of Items	15 ^b
	Total N of Items		30
	Correlation Between Forms		.841
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.913
	Unequal Length		.913
Guttman Split-Half Coefficient			.911

a. The items are: soal1, soal2, soal3, soal4, soal5, soal6, soal7, soal8, soal9, soal10, soal11, soal12, soal13, soal14, soal15.

b. The items are: soal16, soal17, soal18, soal19, soal20, soal21, soal22, soal23, soal24, soal25, soal26, soal27, soal28, soal29, soal30.

Berdasarkan perhitungan reliabilitas soal menggunakan rumus *spearman- brown*, Koefisien reliabilitas ke-30 soal tersebut adalah sebesar 0,911 yang menunjukkan ke-30 soal tersebut mempunyai reliabilitas yang tinggi.

6) Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Tabel 6. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

KETERANGAN DAYA BEDA	SOAL
BAIK	2,8,9,12,13,16,17,21,22,23
CUKUP	1,5,6,7,10,11,18,19,20,23,24,25,26,27,28,29
LEMAH	3,4,14,15

Melalui analisis daya pembeda soal ujian, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 soal yang mempunyai daya pembeda lemah, 16 soal mempunyai daya pembeda cukup, dan 10 soal mempunyai daya pembeda baik.

7) Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

KETERANGAN TINGKAT KESUKARAN	SOAL
MUDAH	1,2,3,4,6,8,10,11,14,15,17,18,19,22,23,24,25,26,27

SEDANG	7,9,12,13,16,20,21,29,30
SUKAR	5,28

Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran soal, dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 butir soal kategori sukar, 9 butir soal kategori sedang, dan 19 butir soal kategori mudah.

8) Hasil Analisis Respon Siswa

Tabel 8. Hasil Analisis Respon Siswa

No.	Pernyataan	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Saya merasa <i>educaplay</i> mudah digunakan untuk mengerjakan soal evaluasi			4	13	13
2.	Saya tidak mengalami kesulitan saat menjawab soal menggunakan <i>educaplay</i>		2	10	14	4
3.	Penggunaan <i>Educaplay</i> lebih praktis karena tidak perlu menginstall aplikasi			2	10	18
4.	Saya lebih semangat mengerjakan soal menggunakan <i>Web Educaplay</i>			9	13	8
5.	Tampilan <i>educaplay</i> menarik dan tidak membosankan			1	17	12
6.	Soal- soal yang disajikan dalam <i>Educaplay</i> lebih menarik			5	18	7
7.	Saya menjadi lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan soal			7	14	9
8.	Penggunaan <i>Web Educaplay</i> membantu saya memahami materi lebih baik			6	15	9
9.	Saya tertarik mengerjakan soal dengan gadget/ computer/ laptop		1	1	12	16
10.	Saya berharap <i>Web Educaplay</i> dapat lebih sering diterapkan dalam mengerjakan soal (evaluasi pembelajaran)			10	14	6
11.	Pertanyaan dalam tes dirancang berdasarkan materi yang sudah diajarkan saat kegiatan belajar di kelas	1	1	2	14	12
12.	Soal yang diberikan membantu saya mengingat kembali pelajaran			3	15	12

13.	Bahasa yang digunakan dalam soal mudah saya pahami			4	12	14
14.	Gambar yang ada dalam soal sesuai dengan materi		1	4	11	14
15.	Soal pada <i>Educaplay</i> membantu saya memahami materi dengan cara menyenangkan			6	12	12

Berdasarkan perolehan data menunjukkan bahwa pada pelaksanaan uji coba alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Web Educaplay* yang dilakukan mendapatkan tanggapan baik dari para siswa yang memperoleh skor dengan persentase sebesar 84% dan beberapa dari mereka merasa lebih semangat mengerjakan soal menggunakan *Web Educaplay*.

9) Hasil Analisis Respon Guru

Tabel 9. Hasil Analisis Respon Guru

Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
101	130	78%	Layak

Berdasarkan pada analisis respon guru, diperoleh hasil rata-rata sejumlah 78%, yang mana dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap alat evaluasi menggunakan *Web Educaplay* tergolong Baik. Oleh karena itu, alat evaluasi berbasis Web Educaplay ini dikatakan layak digunakan karena telah memenuhi persyaratan kevalidan, dan kepraktisan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ibrahim Fachruddin (2024) yang menunjukkan bahwa media *Educaplay* yang digunakan praktis, efektif, dan efisien dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Web Educaplay* terbukti layak dan memiliki kualitas soal yang baik. Tahapan-tahapan yang dilakukan mencakup perencanaan evaluasi, mengumpulkan data, menganalisis data, dan memberikan kesimpulan. Alat evaluasi yang dikembangkan ini khusus untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan topik “kegiatan ekonomi” dengan penekanan pada siswa kelas tujuh di SMP Negeri 4 Tuban sebagai kelas uji coba. Validitas produk dapat dilihat dari penilaian yang diberikan para ahli. Dari validator pertama memperoleh skor 97%, validator kedua memperoleh skor 94%, validator ketiga memperoleh skor 81%, dan dari ahli media memperoleh skor 86%. Penilaian meliputi beberapa aspek, yakni materi, konstruksi, bahasa, dan media yang digunakan. Berdasarkan penilaian dari para ahli, alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Web Educaplay* telah memenuhi kriteria kelayakan dan sesuai untuk digunakan sebagai alat penilaian dalam kegiatan Pendidikan.

Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 4 Tuban dan menghasilkan beberapa data yang kemudian dianalisis dengan beberapa teknik analisis data meliputi validitas dan reliabilitas soal, daya pembeda soal, tingkat kesukaran, dan validitas pengecoh. Berdasarkan analisis, terdapat 30 soal yang dinyatakan valid dan sangat reliabel dengan tingkat reliabilitas 0,911. Berdasarkan daya pembeda soal, terdapat empat soal yang memiliki daya pembeda lemah, 16 soal memiliki daya pembeda cukup, dan 10 soal memiliki daya pembeda baik. Berdasarkan tingkat kesukaran, terdapat dua soal yang tergolong sukar, sembilan soal sedang, dan 19 soal mudah. Sebagai alat penilaian, Web Educaplay mendapatkan respon positif dari siswa dengan tingkat respon sebesar 84% berdasarkan kuesioner yang disebar. Selain siswa, guru IPS juga memberikan respon yang baik dengan tingkat respon sebesar 78%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Web Educaplay* telah memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai alat penilaian dalam kegiatan Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianti FA, Alani N, Al-Fikri HA. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Soc Humanit Educ Stud Conf Ser.* 7(3):685–693. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Halimah S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan. *J Al-Murabbi.* 7(1):20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>
- Khuluqo I El. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lubis I. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Eval Dalam Proses Pembelajaran.* 9(2):344.
- Meisavitri TN, Ghufro S, Umar R, Fakultas S. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Web Wordwall Untuk Peserta Didik Kelas Ii Sdn Beji 01 Jenu Tuban. *Edu-Kata.* 9(2):105–114.
- Mulyana A. (2020). *Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian. Tujuan dan Langkah-Langkah R D.*
- Novita L, Alifya DP, Indriani RS. (2025). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah: Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah. *J Ilmu Pendidik Sekol Dasar.* 12(1):100–107.
- Nurhudan, I. F. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS EDUCAPLAY MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Trigonometri J Mat dan Ilmu Pengetah Alam.* 4(3):61–70.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Tanwir, M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Sman 4 Dki Jakarta Banda Aceh.*
- Yadnyawati, I.A.G. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta Publisher.