Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 01, Maret 2026

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *EDUCAPLAY* PADA TOPIK POLA HIDUP GOTONG ROYONG

Chintia Yuniar Rahayu[1], Nita Karmila[2], Ade Wijaya[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1]chintiayuniarrahayu@gmail.com

ABSTRACT

This research is a type of Research and Development (R&D) employing the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), aimed at developing a learning evaluation tool using Educaplay on the topic of Cooperative Living Patterns. The study was conducted at SD Pertiwi, Bogor City, with 32 fourth-grade students during the even semester of the 2024/2025 academic year. The validity test was carried out by media experts, a language expert, and two subject matter experts. In addition to expert assessments, questionnaires were distributed to students and teachers to further develop and refine the learning evaluation tool using Educaplay. The validation results showed that media experts rated it at 92% (Very Feasible), the language expert at 98% (Very Feasible), the subject matter expert (lecturer) at 88% (Very Feasible), and the subject matter expert (teacher) at 80% (Very Feasible). The student response questionnaire yielded a score of 88% (Very Feasible), while the teacher response reached 90% (Very Feasible). Based on these results, it can be concluded that the learning evaluation developed using Educaplay is suitable for use by elementary school students in classroom learning activities.

Keywords: ADDIE Model, Cooperative Living Pattern, Educaplay, Learning Evaluation.

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantion, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay pada materi Pola Hidup Gotong Royong. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Pertiwi Kota Bogor dengan subyek penelitian 32 peserta didik kelas IV pada semester genap tahun pelajaran 202402025. Uji validitas penelitian ini dilakukan oleh ahli media, bahasa dan 2 materi. Selain penilaian dari para ahli, angket respon peserta didik dan guru juga diberikan untuk mengembangkan dan menyempurnakan evaluasi pembelajaran menggunakan Educaplay. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh peresentase 92% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa diperoleh peresentase 98% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli materi (Dosen) diperoleh dengan peresentase 88% dengan kriteria “Sangat Layak” dan

ahli materi (Guru) diperoleh peresentase 80% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase 88% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta hasil angket respon guru memperoleh hasil persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay layak digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Educaplay*, Evaluasi Pembelajaran, Model ADDIE, Pola Hidup Gotong Royong.

Catatan: Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah sebuah proses yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dengan tujuan untuk mencapai perubahan perilaku pada siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter yang mendalam, yang mencakup nilai-nilai sosial dan kewarganegaraan. Dalam konteks pendidikan dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan membangun kesadaran berbangsa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan). Topik yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, seperti Pola Hidup Gotong Royong, menjadi sangat penting dalam membentuk perilaku sosial siswa yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun penting, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sering kali menghadapi kendala dalam hal penerapan metode yang efektif dan menarik. Evaluasi pembelajaran, yang seharusnya menjadi alat untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, juga menjadi salah satu masalah utama. Evaluasi yang digunakan harus mampu menggali sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, terutama pada topik yang terkait dengan nilai-nilai sosial, seperti gotong royong. Namun, evaluasi yang dilakukan selama ini sering kali terbatas pada bentuk instrumen yang kurang bervariasi dan belum mampu

memberikan gambaran menyeluruh tentang perkembangan siswa, khususnya dalam aspek sikap dan keterampilan sosial.

Berdasarkan wawancara dengan guru di kelas IV SD Pertiwi, ditemukan bahwa evaluasi yang digunakan oleh guru selama ini masih terbatas pada asesmen formatif, yang biasanya digunakan pada akhir materi, dengan variasi soal yang terbatas. Meskipun guru mencoba mengadaptasi soal dengan berbagai bentuk, seperti isian, pilihan ganda, jawaban singkat, dan uraian, evaluasi ini cenderung bersifat statis dan kurang dapat menggali pemahaman siswa secara mendalam. Selain itu, karena terdapat lima kelas (A-E) dengan tingkat pembelajaran yang berbeda, evaluasi yang dilakukan sering kali tidak dapat diseragamkan di seluruh kelas. Hal ini menyebabkan adanya ketidaksesuaian antara evaluasi dengan materi yang diajarkan, terutama ketika beberapa kelas memiliki materi yang tidak dapat dipadukan atau dievaluasi secara bersamaan.

Dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan evaluasi kini menjadi sangat penting. Teknologi dapat menawarkan berbagai solusi inovatif untuk memperkaya proses pembelajaran dan evaluasi. Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran adalah *Educaplay*. *Educaplay* adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai aktivitas edukatif interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. *Platform* ini tidak hanya menawarkan variasi dalam bentuk soal, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, *Educaplay* memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa, yang dapat membantu mereka memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka.

Penggunaan *Educaplay* dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya pada topik Pola Hidup Gotong Royong, dapat memperbaiki kelemahan evaluasi tradisional yang kurang efektif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap nilai-nilai sosial. Dengan menggunakan *Educaplay*, siswa dapat mengerjakan

soal evaluasi secara interaktif, yang dapat membantu mereka lebih memahami materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan *platform* ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi siswa, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *platform Educaplay*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2020), ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahapan

Untuk penelitian bertempat di SD Pertiwi Kota Bogor. Beralamat di Jl. Sukasari III No.4 Rt 05/01 Desa Sukasari, Kecamatan Bogor Timur, Kota Bogor, Propinsi Jawa Barat. Sedangkan waktu dilakukannya penelitian dilaksanakan pada tahun 2024-2025 sejak melakukan observasi awal, penulisan proposal sampai pelaporan laporan penelitian.

Proses teknik dan pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk menilai validasi ahli dan respon peserta didik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis)*

Peneliti mengembangkan evaluasi berbasis *Educaplay*, sebuah platform digital interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui permainan edukatif. Diharapkan, penggunaan *Educaplay* dapat menjadi solusi yang efektif untuk memperkaya metode evaluasi serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

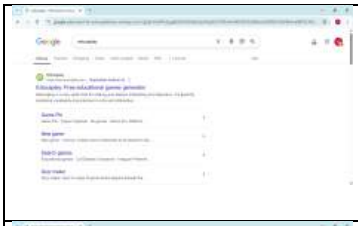
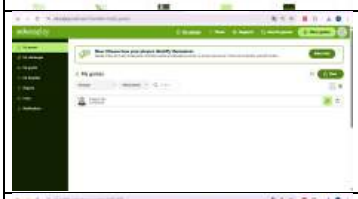
Kurikulum Merdeka mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menyusun instrumen evaluasi yang tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap siswa. Dibutuhkan media evaluasi yang mendukung prinsip-prinsip kurikulum tersebut, salah satunya adalah *Educaplay*, yang

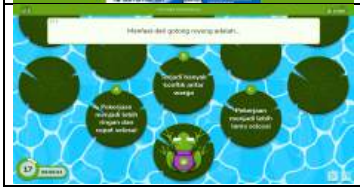
memungkinkan guru menciptakan kuis dan aktivitas interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih menarik dan bermakna.

Peserta didik membutuhkan media evaluasi yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik mereka. Evaluasi berbasis digital seperti *Educaplay* dinilai memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut, karena mampu menghadirkan soal dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun para siswa belum pernah menggunakan *Educaplay* sebelumnya, guru meyakini bahwa media ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan mereka dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya pada topik Pola Hidup Gotong Royong.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tabel 1. Storyboard Evaluasi Topik Pola Hidup Gotong

Tampilan	Penjelasan
	Buka *Website* Atau *Google* Untuk Mencari *Platform Educaplay*
	Setelah Itu Klik "*Educaplay*: *Free Edaucational Games Generator*"
	Ketika Dilaman Depan *Educaplay* "Klik *Log In*" Terlebih Dahulu Untuk Masuk
	Apabila Belum Mendaftar, Daftar Terlebih Dahulu Di Halaman Pendaftaran Dan Isi *Form* Pendaftaran Yang Telah Disediakan
	Setelah Mendaftar Baut "*New Games*" Di *Dasboard Educaplay"*
	Setelah Itu Pilih Games Yang Akan Di Buat "*Froogy Jumps"*
	Di *Dasboard* Akan Tampil *Games* Yang Kamu Pilih Lalu Klik
	Kamu Akan Masuk Ke Halaman Memasukan Peertanyaan Dan Jawaban
	Setelah Soal Dan Jawaban Di *Input* Lalu Klik *Options*

	Dimenu *Option* Isi Judul Dan Keteranganlalu *Publish*
	Tampilam *Games* Setelah Di *Publish*
	Tampilan Isi *Games*

Tahap Pengembangan (*Development*)

Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Tampilan pada layar	Kesesuaian warna tampilan dan background	4
	Keterbacaan huruf yang digunakan	5
Aksebilitas	Kemudahan dalam kalimat yang dipilih	5
	Kejelasan gambar yang ada pada template	4
	Kerelevanan gambar yang digunakan dalam evaluasi pada Educaplay dengan materi pembelajaran	5
	Kesesuaian efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	5
	Kemudahan penggunaan alat evaluasi pembelajaran	5
	Kemudahan penggunaan media pada berbagai perangkat (misalnya komputer, tablet, ponsel)	5
	Kemudahan penggunaan media pada berbagai kondisi (misalnya pencahayaan redup, kebisingan)	5

$$\frac{48}{50} \times 100\% = \mathbf{96}\%$$

Berdasarkan analisis terhadap tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, produk yang telah dikembangkan dan revisi ini memperoleh skor dalam rentang 80% hingga 100%. Rentang nilai tersebut mengindikasikan bahwa produk ini masuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan. Dengan demikian, produk tersebut dinyatakan siap untuk diuji coba di lapangan tanpa memerlukan revisi.

Ahli Bahasa

Tabel *3.* Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan peserta didik	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik	5
	Kejelasan struktur kalimat yang digunakan	5
Lugas	Penggunaan istilah baku	5
	Kejelasan penyajian informasi	5
	Kejelasan runtutan kalimat yang disusun	5
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan ejaan yang digunakan	5
	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	5

	Keselarasan bahasa Indonesia sesuai EYD	5
Penggunaan istilah, simbol, atau ikon	Penggunaan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda	4
	Kesesuaian simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah	5

$$\frac{49}{50} \times 100\% = \mathbf{98}\%$$

Berdasarkan analisis terhadap tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, produk yang telah dikembangkan dan revisi ini memperoleh skor dalam rentang 80% hingga 100%. Rentang nilai tersebut mengindikasikan bahwa produk ini masuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan. Dengan demikian, produk tersebut dinyatakan siap untuk diuji coba di lapangan tanpa memerlukan revisi.

Ahli Materi Dosen

Tabel 4. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Dosen

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
	Kesesuaian materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
	Keruntutan pertanyaan soal evaluasi dengan materi pembelajaran	4
Isi Materi	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	5
	Ketepatan ejaan dalam pertanyaan evaluasi yang digunakan	5
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	5

$$\frac{44}{50} \times 100\% = \mathbf{88}\%$$

Berdasarkan analisis terhadap tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, produk yang telah dikembangkan dan revisi ini memperoleh skor dalam rentang 80% hingga 100%. Rentang nilai tersebut mengindikasikan bahwa produk ini masuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan. Dengan demikian, produk tersebut dinyatakan siap untuk diuji coba di lapangan tanpa memerlukan revisi.

Ahli Materi Guru

Tabel 5. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Guru

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4

	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
	Keruntutan pertanyaan soal evaluasi dengan materi pembelajaran	5
Isi Materi	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	5
	Ketepatan ejaan dalam pertanyaan evaluasi yang digunakan	4
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	5

$$\frac{40}{50} \times 100\% = \mathbf{80}\%$$

Berdasarkan analisis terhadap tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, produk yang telah dikembangkan dan revisi ini memperoleh skor dalam rentang 80% hingga 100%. Rentang nilai tersebut mengindikasikan bahwa produk ini masuk dalam kategori "layak" untuk digunakan. Dengan demikian, produk tersebut dinyatakan siap untuk diuji coba di lapangan tanpa memerlukan revisi.

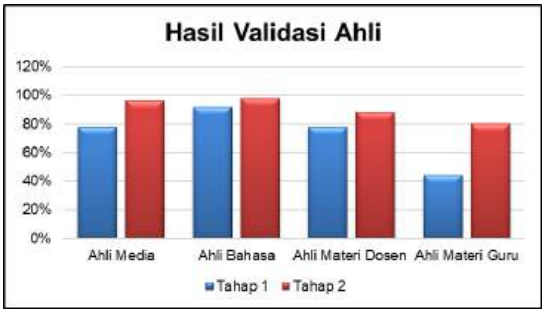
Tabel 6. Penilaian Validator Sesudah Revisi

No	Validator	Rata-Rata Validasi
1	Ahli Media	96
2	Ahli Bahasa	98
3	Ahli Materi Dosen	88
4	Ahli Materi Guru	80
Rata-Rata		90,5

Tabel 7. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

No	Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
1	Ahli Media	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	Sangat Layak
3	Ahli Materi Dosen	Sangat Layak
4	Ahli Materi Guru	Layak

Berdasarkan hasil penilaian dari validator, dapat disimpulkan bahwa penggunaan website *educaplay* dalam evaluasi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Pola Hidup Gotong Royong dinyatakan "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria kelayakan untuk diuji coba pada peserta didik.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk diujicobakan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Setelah melalui validasi oleh tim ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, ditemukan beberapa kekurangan pada produk tersebut. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas produk. Setelah perbaikan, produk diuji kembali pada 31 siswa kelas IV SD Pertiwi Kota Bogor.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tabel 8. Rekapitulasi Respon Pengguna Oleh Peserta Didik

No	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	AI	48	50	96%
2	TN	50	50	100%
3	F	45	50	90%
4	K	44	50	88%
5	A	40	50	80%
6	TN	44	50	88%
7	F	46	50	92%
8	A	50	50	100%
9	K	47	50	94%
10	F	47	50	94%
11	RMNK	41	50	82%
12	AMA	48	50	96%
13	W	47	50	94%
14	TN	43	50	86%
15	A	45	50	90%
16	G	37	50	74%
17	R	42	50	84%
18	AOP	39	50	78%
19	I	46	50	92%
20	R	45	50	90%
21	QAHA	46	50	92%
22	A	37	50	74%
23	K	45	50	90%
24	TN	44	50	88%
25	A	43	50	86%
26	HVS	44	50	88%
27	SHH	44	50	88%
28	J	44	50	88%
29	MARH	40	50	80%
30	F	39	50	78%
31	L	42	50	84%
Rata-Rata		**43,94**	**50**	**88%**

Berdasarkan hasil perhitungan dari tahap uji coba, diperoleh bahwa rata-rata nilai keseluruhan peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Educaplay* mencapai 88%. Persentase ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis *Educaplay* mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa kelas IV SD Pertiwi Kota Bogor. Hasil ini mengindikasikan bahwa media evaluasi yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada topik Pola Hidup Gotong Royong. Bentuk evaluasi yang interaktif dan menyenangkan mendorong siswa untuk lebih antusias saat mengerjakan soal, yang terlihat dari tingginya skor yang diperoleh mayoritas siswa dalam uji coba.

Setelah melaksanakan uji coba produk, peneliti juga memberikan angket respon kepada guru kelas IV

untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media evaluasi berbasis *Educaplay*. Respon diperoleh dari guru kelas IV, yaitu Bapak Amirullah, SPd. SD, dengan menggunakan instrumen angket berisi butir pertanyaan seputar penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan educandy. Hasil respon guru dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Responden	Nomor Pernyataan										Total	Skor Maksimal
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Guru Kelas IV	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	45	50
Rata-Rata Persentase											**90%**	

Hasil angket respon guru mendapatkan respon yang positif mencapai skor rata-rata 90% yang dapat terlihat persentase ini berada dalam rentang 81-100%, yang menurut kriteria data dikategorikan "Sangat Baik". Berdasarkan data hasil angket respon peserta didik dan guru ini dapat sesuai dengan yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Kriteria Tanggapan Peserta Didik & Guru Terhadap Evaluasi Pembelajraran Menggunakan *Educaplay*

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualitas
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup Baik
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Sangat Kurang Baik

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan evaluasi pembelajaran melalui website *educaplay* dapat diterima dan dimanfaatkan oleh peserta didik. Penggunaan *educaplay* dalam evaluasi pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan penilaian, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar-mengajar. Selain itu, platform ini juga meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dalam pelaksanaan evaluasi. Bagi peserta didik, penggunaan *educaplay* mempermudah proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Berikut dapat disajikan hasil dari respon peserta didik dan guru dalam bentuk diagram:



Gambar 2. Hasil Respon Angket Peserta Didik dan Guru

Pembahasan

Media *Educaplay* dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan antusiasme dan efektivitas dalam

proses evaluasi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada topik "Pola Hidup Gotong Royong". Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Pertiwi Kota Bogor, Bapak Amirullah, S.Pd. SD., yang menyampaikan bahwa evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh asesmen konvensional, serta belum memanfaatkan teknologi digital. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan evaluasi. Selain itu, dengan adanya lima kelas paralel yang memiliki capaian pembelajaran yang berbeda, guru kesulitan membuat evaluasi yang seragam dan sesuai dengan kebutuhan semua siswa. Maka dari itu, dibutuhkan media evaluasi yang dapat disesuaikan dan fleksibel dalam penggunaannya.

Pada tahap desain, peneliti menyusun tampilan evaluasi yang menarik menggunakan fitur-fitur dari platform *Educaplay*, serta merancang soal yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran. Peneliti juga menyusun instrumen validasi dan angket respon siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, produk dievaluasi oleh empat validator, yaitu ahli media (M. Iqbal Suriansyah, M.Kom.), ahli bahasa (Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd), ahli materi dosen (Dita Destiana, M.Pd.), dan ahli materi guru (Amirullah, S.Pd.SD). Hasil validasi awal menunjukkan bahwa media layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, hasil validasi akhir menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 96% dari ahli media, 98% dari ahli bahasa, 88% dari ahli materi dosen, dan 90% dari guru kelas. Dengan rata-rata total 90,5%, media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media evaluasi kepada 31 siswa kelas IV SD Pertiwi Kota Bogor. Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik merespon positif evaluasi berbasis *Educaplay*, dengan rata-rata skor sebesar 43,94 dari total skor maksimal 50 atau setara dengan 88%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik

mampu memahami materi dengan baik dan menikmati proses evaluasi karena disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Selain itu, hasil angket yang diberikan kepada guru menunjukkan persentase sebesar 80%, yang menunjukkan bahwa guru menilai media ini sangat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya mendukung pembelajaran tatap muka, tetapi juga dapat diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh atau hybrid, mengingat fleksibilitas akses melalui perangkat digital.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian dari Fadilah et al. (2025) yang menyebutkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *Educaplay* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan. Selain itu, penelitian oleh Fernanda et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan pemahaman konsep dan nilai-nilai karakter siswa. Penelitian lainnya oleh Wardani et al. (2025) menegaskan bahwa platform *Educaplay* efektif meningkatkan minat belajar siswa melalui permainan edukatif berbasis digital. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat bahwa *Educaplay* merupakan salah satu media evaluasi digital yang dapat digunakan secara luas oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *Educaplay* terbukti sangat layak dan efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat keterlibatan dan motivasi belajar siswa, serta sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menuntut inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan kebutuhan siswa.

D. Kesimpulan

Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada topik *Pola Hidup Gotong Royong* untuk peserta didik kelas IV SD Pertiwi Kota Bogor berhasil dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis,

perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap pengembangan, instrumen evaluasi dirancang dalam bentuk kuis digital interaktif yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Platform Educaplay* memungkinkan penyajian soal dengan tampilan yang menarik dan dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah maupun di rumah.

Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Educaplay* dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Penilaian dari empat validator memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 90,5%, yang termasuk dalam kategori *sangat layak*. Validasi tersebut mencakup aspek media, bahasa, dan materi. Selain itu, hasil uji coba terhadap 31 peserta didik menunjukkan respon positif dengan rata-rata skor sebesar 88%, serta dukungan dari guru dengan skor 90% dalam angket respon. Hasil ini menunjukkan bahwa evaluasi berbasis Educaplay tidak hanya layak, tetapi juga efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

Adristi, A. S., Damanik, W. A., Nadira, D. A., Alia, R., Siregar, A., & Yusnaldi, E. (2024). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD / MI dalam Persepektif Islam. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, *8*, 682–690.

Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, *9*(2), 291–304. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133

Anattri, L., Saputra, S. O., Fitriani, R., Raden, J., No, M., & City, J. (2023). Ruang Lingkup Evaluasi Pada Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, *3*, 52–64.

Arjuna, M., Ismail, F., & Lutfiah, H. (2022). Penerapan Prinsi-Prinsip Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an-Hadits. *Jurnal PAI Raden Fatah*, *4*(3), 271–285. https://doi.org/10.19109/pairf.v3i3.7046.2

Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*. Perdana Publishing. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf

Fadilah, A. S., Irawan, D., Kristianto, A., & Purwokerto, U. M. (2025).

Model Problem Based Learning Berbasis Educaplay Pada Pelajaran Ipas Dalam Peningkatan Keterampilan Bernalar Kritis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, *XX*(XX), 29–35.

Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, *3*(2), 58–63. https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131

Gultom, Y. M., Syahputra, F., & Syahrial, S. (2024). Pengaruh Evaluasi Pembelajaran terhadap Kualitas Pembelajaran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 8. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.543

Iskandar, N. M., & Rasmitadila. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktik dan Metode Evaluasi. *Karimah Tauhid*, *3*(2), 2270–2287. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11945

Karimah, V. H., Santosa, S., & Putra, A. Y. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Merdeka Untuk Membangun Masyarakat Madani di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *2*, 349–365.

Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, Desy, Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A., Zulkarnain, Jalal, N. M., Hasriani, & Hasyim, F. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Global Eksekutif Teknologi.

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *2*(3), 418–430. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang

Magdalena, I., Mulyani, F., Fitriyani, N., & Delvia, A. H. (2022). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar Di Sd Negeri Bencongan 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *2*(1), 87–98. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/818

Magdalena, I., Nurchayati, A., Suhirman, D. P., & Fathya, N. N. (2023). Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Anwarul*, *3*(5), 960–969. https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i5.1431

Marzuki, I. (2024). Implementasi Prinsip-Prinsip Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadarus Tarbawy*, *6*(1), 91–97.

Musarwan, & Warsah, I. (2022). Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan) Sebuah

Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, *1*, 190.

Najib, A., Martati, B., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Games Educaplau Pada Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1).

Nasution, A. M., Pratiwi, A., Indra, C., Shakila, F. A., Lubis, M. F., & Yusnaldi, E. (2023). Tumbuh Bersama Warga Sekolah : Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Anak SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*, 32218–32222.

Nurmaizura, D., Munawarah, D. R., Putri, M., Asparini, L., Fardiansyah, Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbantuan Media Educaplay pada Mata Pelajaran PPendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dila. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, *8*(2), 142–150.