Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 04, Desember 2026

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBANTUAN *EDUCANDY* PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN

Resty Yustika Rini[1], Tatang Muhajang[2], Ade Wijaya[3]
[1,2,3]PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1]restyyustikarini@gmail.com, [2]tatangm@unpak.ac.id, [3]ade.wijaya@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a digital learning evaluation media for fourth-grade students at SD Negeri Bondongan. The research adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 27 students during the trial phase and engaged four experts in the validation stage—one media expert, one language expert, and two subject matter experts (a lecturer and a teacher). The validation results indicated that the product received a feasibility score of 92% from the media expert, 100% from the language expert, 100% from the lecturer subject expert, and 82% from the teacher subject expert. The overall average validation score reached 93.5%, which falls into the "highly feasible" category. Meanwhile, the trial results showed that students achieved an average score of 89.2% when using the evaluation media. Based on these findings, it can be concluded that the Educandy-based learning evaluation media is highly effective and practical for assessing students' understanding of the topic "Plant Body Parts"

Keywords: Learning evaluation, Educandy, ADDIE, digital media, plant body parts.

ABSTRAK

Bertujuan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran digital bagi siswa kelas IV di SD Negeri Bondongan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian melibatkan 27 peserta didik dalam proses uji coba serta melibatkan empat orang ahli dalam tahap validasi, yakni satu ahli media, satu ahli bahasa, dan dua ahli materi (dosen dan guru), Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh skor kelayakan sebesar 92% dari ahli media, 100% dari ahli bahasa, 100% dari dosen ahli materi, dan 82% dari guru ahli materi. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 93,5%, yang tergolong dalam kategori "sangat layak". Sementara itu, hasil uji coba penggunaan media evaluasi oleh peserta didik menunjukkan skor rata-rata 89,2%. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

Kata Kunci: Evaluasi pembelajaran, Educandy, ADDIE, media digital, bagian tubuh tumbuhan.

A. Pendahuluan

Tingkat kemajuan suatu negara sangat bergantung pada mutu sumber daya manusianya. Di abad ke-21, perluasan proses pembelajaran telah mendorong transformasi besar, ditandai dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), yang kemudian memengaruhi pola pembelajaran melalui perubahan dalam kurikulum, media, serta penggunaan teknologi. Maka dari itu, proses pembelajaran harus difasilitasi dengan sarana yang mendukung, seperti kondisi kelas yang nyaman, metode pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik peserta didik dan media pembelajaran yang beragam.

Selain itu, Seorang guru perlu memahami sejauh mana pencapaian hasil belajar peserta didik, karena hal ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan guru serta efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan dalam mengembangkan potensi siswa. Salah satu metode untuk mengetahui capaian tersebut adalah melalui evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Evaluasi pembelajaran adalah salah satu aktivitas inti dalam proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan untuk mengukur capaian tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penggunaan evaluasi pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran bisa terlaksana secara efektif dan efisien karakteristik peserta didik sekarang ini yang sudah sangat peka terhadap perkembangan teknologi. Salah satu inovasi yang bisa dimanfaatkan ialah dengan *quiz* sebagai evaluasi pembelajaran digital.

B. Metode Penelitian

Pengembangan produk pada penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran berbantuan Educandy. Penelitian diawali dengan observasi prapenelitian untuk menghasilkan informasi tentang keadaan awal dan kebutuhan di sekolah. Prosedur penelitian adalah tahapan yang harus dilakukan oleh seorang pengembang untuk menyelesaikan penelitian. Model ADDIE dipilih karena sistematis dan berpatokan pada landasan teoretis desain pembelajaran. Penelitian dilaksanakan terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Bondongan pada tahun 2024/2025. Populasi adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Bondongan, dan sampel

yang digunakan adalah 27 orang dari SDN Bondongan 1. Teknik pengambilan sampel menggunakan Non-Probability Sampling. Subjek penelitian meliputi dua subjek: 4 validator (satu dosen ahli media, satu dosen ahli bahasa, satu dosen ahli materi, dan satu guru ahli materi) dan peserta didik kelas IV SDN Bondongan. Teknik pengumpulan data meliputi angket, observasi, dan wawancara. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data terkait Evaluasi Pembelajaran IPAS dengan menggunakan Educandy.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap *Analysis* (Analisis)

Tabel 1. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Apakah penggunaan evaluasi pembelajaran di kelas IV sudah menggunakan evaluasi yang bervariasi?	Belum, karena saat ini masih disajikan dalam bentuk tertulis dengan variasi soal seperti isian, pilihan ganda, jawaban singkat, dan uraian.
2	Alat evaluasi seperti apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Kertas
3	Apakah evaluasi pembelajaran yang digunakan selama ini ditemukan adanya kelemahan? Apa saja kelemahannya?	Masih, secara umum kelemahannya adalah peserta didik cenderung terburu-buru dalam mengerjakan soal evaluasi, yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil nilai mereka.
4	Bagaimana kondisi peserta didik saat menggunakan evaluasi pembelajaran yang selama ini digunakan?	Kurangnya antusiasme peserta didik disebabkan oleh rasa bosan, sehingga mereka tampak tidak bersemangat dan kesulitan menjaga fokus.
5	Apakah ada kendala atau kesulitan saat bapak/ibu menggunakan evaluasi pembelajaran tersebut?	Tidak ada.
6	Apakah bapak/ibu sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi pembelajaran secara digital?	Pernah pada saat *covid* atau pandemi menggunakan *google form.*
7	Menurut bapak/ibu apakah perlu dibuat atau dikembangkan sebuah evaluasi pembelajaran pada proses pembelajaran?	Perlu, untuk memudahkan guru dan peserta didik.
8	Bagaimana pendapat bapak/ibu terhadap evaluasi pembelajaran digital?	Penggunaan pembelajaran digital di tingkat SD memiliki manfaat, memudahkan guru dalam proses mengajar. Namun, penerapannya perlu dipantau secara cermat karena melibatkan penggunaan gadget akses internet. Oleh karena itu, berbagai aspek perlu

		dipertimbangkan secara matang. Meski demikian, demi peningkatan kualitas pembelajaran, guru tentu akan mengikuti perkembangan menuju pembelajaran digital.
9	Apakah peserta didik pernah menggunakan evaluasi pembelajaran digital seperti Educandy?	Belum pernah.
10	Apakah bapak/ibu setuju jika saya mengembangkan evaluasi pembelajaran digital menggunakan Educandy?	Setuju, karena peserta didik pasti juga akan antusias.

Berdasarkan hasil analisis data, evaluasi pembelajaran masih banyak menggunakan media cetak. Sebagian besar peserta didik mengandalkan buku sekolah, menyebabkan metode evaluasi kurang bervariasi dan menurunkan minat belajar. Keterbatasan pengetahuan guru dalam menerapkan teknologi juga menjadi kendala, sehingga pemanfaatan teknologi belum optimal. Kondisi ini mendorong peneliti merancang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Educandy. Educandy adalah platform interaktif dengan permainan edukatif yang meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan Educandy, evaluasi diharapkan lebih efektif dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

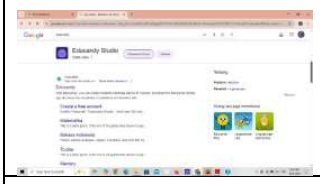
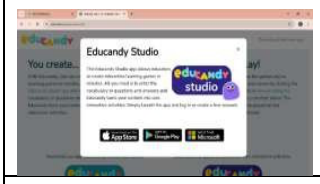
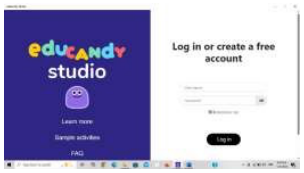
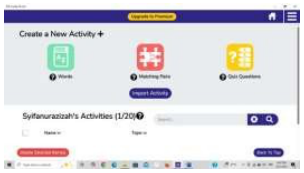
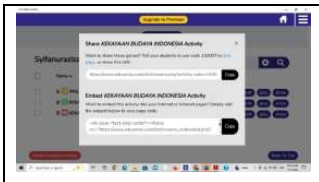
Guru di SD Negeri Bondongan menyampaikan materi dengan pendekatan tematik dan kontekstual sesuai prinsip Kurikulum Merdeka. Namun, hasil observasi dan wawancara menunjukkan metode evaluasi masih tradisional dengan soal tertulis berbasis kertas. Meskipun bentuk soal bervariasi, penyajiannya masih terbatas dan belum melibatkan teknologi digital. Ini menjadi tantangan karena Kurikulum Merdeka mendorong integrasi teknologi sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21. Oleh karena itu, perlu dikembangkan alat evaluasi digital yang sejalan dengan kurikulum, meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan pengalaman belajar menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Guru disarankan memanfaatkan media seperti Educandy untuk menumbuhkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Bondongan dengan 27 peserta didik. Hasil uji coba dan

tanggapan peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan Educandy pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan menunjukkan evaluasi tersebut sangat layak digunakan.

Tahap *Design* (Perancangan)

Tabel 2. Rancangan Design

Tampilan	Penjelasan
	Masuk pada website https://www.educandy.com/
	Setelah masuk pada *website educandy*, lalu donwload aplikasi
	Buatlah akun terlebih dahulu menggunakan email dan sandi atau akun google yang dimiliki
	Pilihlah "*Create a New Activity*" untuk membuat soal evaluasi dan pilihlah bentuk soal yang akan digunakan
	Setelah memilih bentuk soal lalu masukan nama dan subjek aktivitas
	Setelah itu pilih "*Add question*" untuk memasukan soal-soal yang akan digunakan
	Setelah sudah menginput soal yang akan digunakan kita klik "*share*" untuk memilih nantinya dibagikan pada peserta didik.
	
	Setelah dibagikan link atau kode pada peserta didik, lalu peserta didik nantinya dapat memilih bentuk soal evaluasi yang akan gunakan
	Setelah memilih bentuk soal, peserta didik dapat memainkan game soal sampai selesai
	Setelah selesai mengerjakan semua soal evaluasi terdapat skor yang di dapat oleh peserta didik

Tahap *Development*

Tabel 3. Hasil Validasi ke 2 Ahli Media

Aspek	Indikator	Skor
Pemrograman	Daya tarik pada evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*	5
	Kesesuain warna dengan karakteristik peserta didik	5
	Keterbacaan huruf yang digunakan	4
	Kemudahan dalam kalimat yang dipilih	5
	Efek suara yang dikeluarkan dengan teks yang ditampilkan	4
Tampilan	Gambar yang berada di	4

	template terlihat jelas	
	Gambar yang digunakan dalam evaluasi pada *Educandy* relevan dengan materi pembelajaran	4
	Musik latar yang menambah kesan menyenangkan dan menantang	5
	Ketepatan reaaksi tombol dalam mengklik *option* yang dipilih	5
	Mudah digunakan saat mengerjakan evaluasi Pembelajaran	5

$$\frac{46}{50} x100\% = 92\%$$

Berdasarkan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, produk hasil pengembangan dan revisi ini masuk dalam kategori 'sangat layak' dengan rentang skor antara 81% hingga 100%, sehingga dapat langsung diuji di lapangan tanpa perlu dilakukan revisi lanjutan.

Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Skor
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik.	5
	Menggunakan struktur kalimat yang jelas.	5
	Menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami peserta didik.	5
	Menggunakan istilah baku.	5
	Menyajikan informasi yang jelas.	5
	Ketepatan ejaan yang digunakan.	5
	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.	5
	Keselarasan bahasa Indonesia sesuai EYD.	5
	Penggunaan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda.	5
	Kesesuaian simbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-rubah.	5

$$\frac{50}{50} x100\% = 100\%$$

Merujuk pada hasil dalam tabel kelayakan, Produk yang telah melalui proses pengembangan dan penyempurnaan ini masuk dalam kategori 'sangat layak' dengan skor berada pada rentang 81%–100%. Hal ini menunjukkan bahwa produk siap untuk diterapkan di lapangan tanpa memerlukan revisi tambahan.

Validasi Dosen Ahli Materi

Tabel 5. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Dosen

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Materi yang sistematis.	5
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaram dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP) menyajikan soal.	5

	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas.	5
	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	5
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	5
Isi Materi	Menggunakan contoh kasus yang terdapat paada kehidupan sehari-hari.	5
	Kelengkapan soal dengan materi	5
	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran.	5
	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	5
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	5

$$\frac{50}{50} x100 = 100\%$$

Melalui hasil pada tabel kelayakan, produk yang telah dikembangkan dan diperbaiki tergolong dalam kategori 'sangat layak' dengan capaian skor 81%–100%, yang berarti produk tersebut telah memenuhi syarat untuk diuji coba di lapangan tanpa perlu revisi tambahan.

Validasi Guru Ahli Materi

Tabel 6. Hasil Validasi Ke 2 Ahli Materi Guru

Aspek	Indikator	Skor
Materi	Materi yang sistematis.	4
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (TP) menyajikan soal.	5
	Materi yang terdapat dalam evaluasi pembelajaran ini disajikan dengan jelas.	4
	Pertanyaan dalam evaluasi pembelajaran mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	4
	Materi yang disajikan dalam evaluasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	4
Isi Materi	Menggunakan contoh kasus yang terdapat paada kehidupan sehari-hari.	4
	Kelengkapan soal dengan materi	4
	Kejelasan gambar dalam evaluasi pembelajaran.	4
	Ketepatan tata bahasa dalam pertanyaan soal evaluasi mudah dipahami	4
	Ketepatan bahasa dengan pertanyaan soal evaluasi yang sesuai EYD	4

$$\frac{41}{50} x\ 100\% = 82\%$$

Dari hasil yang tercantum dalam tabel kelayakan, produk yang telah dikembangkan dan direvisi tergolong dalam kategori 'sangat layak' dengan persentase antara 81% hingga 100%. Hal ini menandakan bahwa produk tersebut sudah siap untuk diterapkan di lapangan tanpa memerlukan revisi lanjutan.

Tabel 7. Penilaian Validator Sesudah Revisi

No.	Validator	Rata-Rata Skor Validasi
1	Ahli Media	92
2	Ahli Bahasa	100
3	Dosen Ahli Materi	100
4	Guru Ahli Materi	82
Rata-Rata		93,5

Usai memperoleh hasil revisi dari ketiga validator, penilaian terhadap kelayakan produk evaluasi pembelajaran berbasis *Educandy* pada materi bagian Tubuh Tumbuhan dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 8. Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan

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

Hasil tersebut menunjukkan bahwa dapat disimpulkan penggunaan *Educandy* sebagai alat evaluasi pada materi *Bagian Tubuh Tumbuhan* tergolong 'sangat layak' untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian para validator digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan bahwa produk tersebut sudah pantas diterapkan dalam uji coba bersama peserta didik.

Tahap *Implementation* (implementasi)

Tabel 9. Rekapitulasi Respon Pengguna Oleh Peserta Didik

No.	Nama	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase
1	Ahmad Aziz	39	50	78%
2	Annisa Nurholivah	44	50	88%
3	Askha Ramadan	37	50	74%
4	Dira Nurrahman	44	50	88%
5	Firasha Rahmania	48	50	96%
6	Gio Alvito Ramadhan	47	50	94%
7	Indah Sapitri	45	50	90%
8	Jauda Al Lutfia	37	50	74%
9	Jesika Aiyla	49	50	98%
10	Larisa Dianti Putri	49	50	98%
11	M Septian Dwi G	44	50	80%
12	Mhd Safrul Gina	49	50	98%
13	Mikhayllaa Naura A	37	50	78%
14	Muhamad Bachtiar	49	50	98%
15	Muhamad Gamawan N	49	50	98%
16	M Alif Ziyad	50	50	100%
17	M Daffa Perlian	40	50	80%
18	M Fakhri Ramadhan	40	50	80%
19	Muhammad Rasyid	50	50	100%
20	M Salman Habibi	49	50	98%
21	Nadha Hafsa Zanetti	50	50	100%
22	Nurwandini Faisal	37	50	74%
23	Qiandra Liu Shanum	49	50	98%
24	Sakiya Yumna N	39	50	78%
25	Savira Restiani	37	50	74%

26	Siti Nur Fazriyah	48	50	96%
27	Widhi Aulia	50	50	100%
Rata-rata		44,6	50	89,2%

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka persentase rata-rata keseluruhan nilai yang diperoleh pada tahap uji coba mencapai 89,2%, yang menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Educandy* pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan berada dalam kategori “Sangat baik'” dengan persentase antara 81% hingga 100%.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Responden	**Nomor Pernyataan**										**Total**	**Skor Maksimal**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**		
Guru Kelas IV	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47	50
Rata rata persentase											**94%**	

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah diperoleh, respon guru menunjukkan kecenderungan positif dengan rata-rata skor mencapai 94%. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada materi *Bagian Tubuh Tumbuhan* tergolong dalam kategori "sangat baik", sesuai dengan rentang persentase 81% hingga 100%.

Hasil uji coba produk dengan menggunakan *Educandy* menunjukkan bahwa peserta didik memiliki antusiasme yang tinggi terhadap pemanfaatan media tersebut dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Penggunaan *Educandy* dirasakan mampu menghadirkan suasana evaluasi yang lebih menyenangkan, tidak monoton, serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa aspek visual yang menarik dan format permainan kuis pada *Educandy* berkontribusi dalam menumbuhkan motivasi intrinsik, sehingga mendorong mereka untuk lebih memahami materi serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menjawab soal.

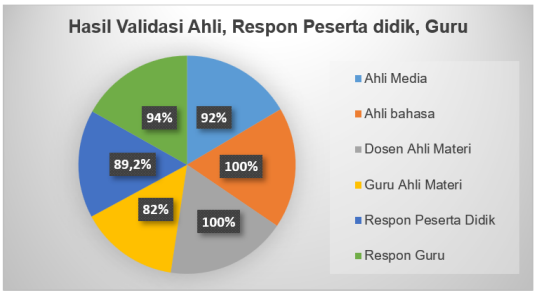
Selain dari sisi peserta didik, hasil uji coba juga memperoleh respon positif dari guru. Guru menilai bahwa *Educandy* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta mendukung proses penilaian secara lebih cepat, tepat, dan efisien. Lebih lanjut, guru mengapresiasi kemudahan akses maupun pengoperasian platform ini, serta mengakui potensi inovatifnya dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kondusif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Educandy*

memiliki relevansi yang signifikan dalam upaya peningkatan kualitas evaluasi dan proses pembelajaran.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti dapat mengukur tingkat keberhasilan produk yang dikembangkan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan *Educandy* dipandang menarik serta layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil angket yang menempatkan respon peserta didik pada kategori "sangat baik", serta pengamatan selama proses pembelajaran yang memperlihatkan tingginya antusiasme peserta didik dalam menggunakan *Educandy*, terutama karena sifatnya yang menyenangkan dan mudah dioperasikan.

Selain itu, penggunaan *Educandy* terbukti mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik dalam menjawab soal, sehingga memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan evaluasi, khususnya melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada materi bagian tubuh tumbuhan dinilai layak diterapkan karena terbukti efektif dalam mendorong semangat belajar peserta didik. Adapun hasil akhir produk ini diperoleh melalui tahap uji coba yang melibatkan peserta didik secara langsung. Berikut ini merupakan hasil dari produk yang telah melalui tahap uji coba kepada peserta didik.



Gambar 1. Persentase Hasil Validasi

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Educandy* dapat dimanfaatkan dan diterapkan oleh peserta didik. Penggunaan *Educandy* sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat memberikan dukungan terhadap jalannya proses pembelajaran utamanya memudahkan guru dalam membuat dan melaksanakan evaluasi pembelajaran, mendukung pembelajaran digital dan literasi teknologi, mendukung evaluasi yang menyenangkan dan tidak membosankan, Mengoptimalkan

pembelajaran sekaligus memberikan efisiensi waktu dan fleksibilitas dalam penerapannya. Peserta didik pun lebih tertarik dan semangat dalam mengerjakan soal.

Pembahasan

Setelah tahap validasi, produk dikembangkan lebih lanjut melalui uji coba kepada 27 peserta didik kelas IV SD Negeri Bondongan. Evaluasi pembelajaran dilakukan menggunakan platform Educandy, dan setelahnya peserta didik mengisi angket respons berisi sepuluh pertanyaan untuk mengukur tanggapan mereka. Hasil evaluasi menunjukkan skor 89,2%, menyatakan bahwa Educandy sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurhabibah et al. (2021) dari Universitas Muhammadiyah Cirebon, yang menunjukkan tingkat kevalidan Educandy sebesar 86,67%, serta dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat evaluasi. Educandy terbukti mampu meningkatkan semangat belajar dan menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan.

Penelitian Purba & Dwi (2023) juga menunjukkan bahwa evaluasi dengan Educandy tidak membosankan, karena bentuk permainannya memvisualisasikan materi dan meningkatkan antusiasme. Evaluasi ini juga mendapat penilaian dari guru dengan skor 31 dan persentase 96,8%.

Penelitian Yulia & Khairu (2024) dari Universitas Islam Lamongan menunjukkan Educandy memenuhi kriteria valid: validasi ahli soal (90%), ahli media (93%), dan ahli bahasa (75%). Tingkat kemenarikan juga tinggi, dari uji coba perorangan (98%), kelompok kecil (95%), dan uji coba lapangan (96,8%).

Educandy dinilai sebagai alternatif efektif menghadapi tantangan pembelajaran, dengan tampilan menarik dan fitur interaktif yang mendorong keterlibatan peserta didik. Penelitian N. Fadhilah et al. (2023) menunjukkan Educandy mendukung pembelajaran kolaboratif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Educandy adalah aplikasi berbasis web untuk membuat kuis interaktif, dengan antarmuka cerah dan menarik, sesuai dengan slogannya "making learning sweeter".

Aplikasi ini memudahkan guru dan peserta didik dalam membuat dan memainkan kuis berbasis materi pelajaran secara menyenangkan. Menurut Hasibuan et al. (2023), Educandy mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran, mempermudah guru menyampaikan materi, dan memantau perkembangan peserta didik secara terukur.

Evaluasi berperan penting untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar dan meningkatkan mutu pendidikan. Sejalan dengan itu, L (2019) menyatakan bahwa evaluasi memastikan pencapaian hasil belajar dan memberikan umpan balik bagi guru terkait efektivitas pembelajaran.

D. Kesimpulan

Tahap Implementasi (*Implementation)*, dilakukan uji coba pada 27 siswa kelas IV SD Negeri Bondongan untuk memperoleh data empiris mengenai respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Tahap Terakhir Evaluasi (*Evaluation)*, berfokus pada analisis tanggapan peserta didik dan guru terhadap penggunaan media evaluasi tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan umpan balik yang diperoleh, diketahui bahwa media evaluasi pembelajaran berbantuan *Educandy* mendapatkan respons positif, dimana peserta didik dan guru merasa media tersebut menarik, menyenangkan, serta mudah diakses kapan saja.

Berdasarkan hasil validasi, media evaluasi pembelajaran berbantuan Educandy dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam proses belajar. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa ahli media memberikan penilaian dengan persentase sebesar 92%, ahli bahasa sebesar 100%, dosen ahli materi juga sebesar 100%, dan guru ahli materi sebesar 82%. Sementara itu, uji coba kepada 27 peserta didik kelas IV menghasilkan respon dengan persentase 89,2%. Hasil temuan ini mengindikasikan bahwa media evaluasi pembelajaran yang berbasis *Educandy* dipandang sangat sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abi, M. I., & Hariadi, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(8), 9166–9172. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i8.5276

Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., Rakhmayanti, F., & Anggraeni, D. (2022). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Educandy di Kelas V SD. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(2), 1230–1242. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v6i2.1789

Adesfiana, Z. N., Astuti, I., & Enawaty, E. (2022). Pengembangan Chatbot Berbasis Web Menggunakan Model Addie. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *10*(2), 147–152. https://doi.org/10.31294/jki.v10i2.14050

Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(2), 158–171. https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587

Ansya. (2024). *Inovasi, Jurnal Matematika, Pendidikan Published, Submitted Accepted Tujuan, Abstrak Negeri, U P T S D Kota, Medan*. *6*(2), 173–184.

Ariyana. (2019). Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa*, *1*(2), 55–63.

Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5(1): 1–13. doi:10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100

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

Basyah, M. M. (2019). Konsep Penyusunan Dan Pelaksanaan Evaluasi Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal At-Tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *5*(1), 36–49.

Damayanti, F. E. (2023). *Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar Melalui Game Edukasi Educandy*. 1–14. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/

Destian. (2023). *Evaluasi, Mutu, Pendidikan*. *4*(5).

Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono, W. (2023). EDUCANDY: Innovation of 21st Century Learning Media to Increase Student Learning Outcomes. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *6*(1), 250. https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71090

Fatayan, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Sekolah Dasar*. *5*, 386–396.

Fitriana, R. (2021). Populasi dan sampel. *Procedia Manufacturing*, *1*(22 Jan), 1–17.

Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 173–197.

https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83

Guefera, R. L. (2020). *KAJIAN TEORITIK EVALUASI PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM*. *2507*(February), 1–9.

Ifliadi, I., Prasetyo, I., Ineswenty Mendrofa, L., & Kurniawan, A. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Educandydi Sekolah Dasar*. *1*, 2024. https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/SNKP/hm

Jaya, I. (2019). EVALUASI PEMBELAJARAN PRESPEKTIF TRANDISPLINER. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 18–32.

Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). Penggunaan Educandy dan Dampaknya Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *6*(2), 259–265. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.49503

Laila Laila, Alawiyah Nabila, & Eka Widyanti. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, *2*(5), 252–262. https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.536