

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
EDUCAPLAY PADA MATERI MENGHARGAI PERBEDAAN DAN
KEBERAGAMAN DI LINGKUNGAN SEKITAR**

Aisyah Firli Aulia¹, Yuli Mulyawati², Mira Mirawati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan, Universitas Pakuan

Alamat e-mail : aisyhfirli@gmail.com

ABSTRACT

Aisyah Firli Aulia 037121010. Development of Learning Evaluation Using Educaplay on the Material of Respecting Differences and Diversity in the Surrounding Environment. This study aims to produce a learning evaluation product using Educaplay on the material of respecting differences and diversity in the surrounding environment in class IV MI Annuriyah Plus with a total of 19 students. The development of this product uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In this study, validation tests were carried out by several experts, namely media experts, language experts, assessment experts, and material experts. The final validation results by media experts obtained a percentage of 94% with very feasible criteria. The final validation results by language experts obtained a percentage of 95% with very feasible criteria. The validation results of assessment experts obtained 91.4% with very feasible criteria. The validation results of material experts obtained 96% with very feasible criteria. For the average value of N-Gain, learning outcomes obtained 0.8 with high criteria. The results show that learning evaluation using Educaplay on the material of appreciating differences and diversity in the environment is very feasible to be developed and effective in the learning process.

Keywords: Educaplay, Development, Learning Evaluation.

ABSTRAK

Aisyah Firli Aulia 037121010. Pengembangan evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* pada Materi Menghargai Perbedaan dan Keberagaman Di Lingkungan Sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar di kelas IV MI Annuriyah Plus dengan jumlah 19 peserta didik. pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi beberapa ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli *assessment*, dan ahli

materi. Hasil validasi akhir oleh ahli media mendapatkan persentase 94% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi akhir oleh ahli bahasa mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli assessment mendapatkan 91,4% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi mendapatkan 96% dengan kriteria sangat layak. Untuk nilai rata-rata N-Gain hasil belajar mendapatkan 0,8 dengan kriteria tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sangat layak dikembangkan serta efektif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Educaplay*, Evaluasi Pembelajaran, Pengembangan.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan saat ini sedang mengalami peralihan dari era 4.0 ke era 5.0, dimana perkembangan teknologi dan inovasi semakin pesat. Transformasi tidak hanya mengubah cara guru untuk mendapatkan informasi, tetapi juga mempengaruhi metode pembelajaran dan pengajaran selama proses belajar, sehingga guru perlu memanfaatkan teknologi digital agar dapat berperan efektif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik.

Seiring perkembangan teknologi digital, evaluasi pembelajaran beralih dari media kertas ke media digital yang lebih inovatif dan interaktif. Transformasi ini membuat proses evaluasi lebih efisien, mendukung keterampilan digital peserta didik, dan memungkinkan guru mendapatkan umpan balik cepat untuk menyesuaikan metode pengajaran. Sementara itu, soal formatif berbasis kertas dianggap kurang menarik dan kurang efektif dalam memberikan umpan balik langsung, sehingga menurunkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 26 November 2024 di MI Annuriyah Plus Kota Depok dengan guru kelas IV, menyatakan bahwa peserta didik belum menggunakan media digital saat

mengerjakan soal formatif dan masih cenderung menggunakan kertas sebagai media evaluasi. Hal ini sering dianggap kurang efektif, sehingga peserta didik merasa kurang antusias, bosan dan jenuh saat mengerjakan soal formatif. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, peserta didik belum pernah mencoba evaluasi digital dan fasilitas di sekolah sudah cukup memadai sehingga tidak memanfaatkan secara optimal. Para guru juga mendukung pengembangan penilaian formatif berbasis digital karena mampu menarik perhatian peserta didik. Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sebagai dasar penelitian ini ditunjang oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ibrahim et al., (2023) menyatakan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran berbantuan *platform online* yang diterapkan oleh guru dapat dilakukan secara efektif dan efisien serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian dari Fernanda et al., (2024)

memberikan hasil bahwa menggunakan aplikasi *Educaplay* dalam pembelajaran dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Okpatrioka, (2023) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *RnD*) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada, guna menguji keefektifannya sehingga produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Model penelitian dan pengembangan yaitu model ADDIE yang disebut dengan model pengembangan yang efektif dan dinamis. Model pengembangan ADDIE disusun secara sistematis dalam lima fase yang saling terkait yaitu, *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analysis

Langkah ini merupakan tahap awal dalam proses pengembangan model *ADDIE*. Peneliti melaksanakan pengamatan langsung serta wawancara dengan guru kelas IV di MI Annuriyah Plus untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi di sekolah.

Tahap Design

Tahap ini merupakan tahap awal perancangan desain tampilan untuk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay*. Peneliti mulai mencari dan mengumpulkan berbagai sumber gambar dan referensi untuk digunakan. Rancangan desain ini membuat pembuatan pertanyaan, pemilihan *template*, penyesuaian waktu dan penyusunan pertanyaan. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay* ini dibuat dengan desain tampilan yang berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang setiap tampilannya terdapat soal-soal yang berkaitan dengan materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar juga disertai gambar yang dapat menambah semangat peserta

didik dalam mengerjakan soal formatif.

Tahap Development

Berdasarkan hasil uji validasi kedua setelah revisi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli *assesment* dapat disampaikan hasil rekapitulasi terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* sebagai berikut:

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	94%	Sangat Layak
2.	Ahli bahasa	95%	Sangat Layak
3.	Ahli materi dosen	96%	Sangat Layak
4.	Ahli materi guru	96%	Sangat Layak
5.	Ahli <i>assesment</i>	91,4%	Sangat Layak
Rata-rata presentase penilaian		94,48%	Sangat Layak

Tabel 4.1 Hasil rekapitulasi validator setelah revisi

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa rata-rata presentase penilaian ahli terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar adalah 94,48% sehingga dapat dikategorikan produk “Sangat Layak” untuk dilakukan ujicoba di sekolah dasar.

Tahap Implementation

Responden	Total	Skor maksimal
Guru kelas IV	50	50
Rata-rata persentase	100%	

Tabel 4.2 Hasil respon guru kelas IV

Berdasarkan rekapitulasi respon guru kelas IV terkait penggunaan aplikasi *Educaplay* dalam proses evaluasi, diketahui bahwa guru menilai aplikasi ini sangat membantu dan memudahkan proses penilaian evaluasi, meningkatkan motivasi peserta didik, serta menawarkan fitur yang menarik dan interaktif, sehingga layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Respon guru dalam penelitian ini berfungsi untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dengan hasil respon menunjukkan skor rata-rata 100% dan kategori “Sangat Layak”. Berikut tabel rekapitulasi respon peserta didik.

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
1	50	50	100%	100%
2	47	50	100%	94%
3	48	50	100%	96%
4	47	50	100%	94%
5	50	50	100%	100%
6	49	50	100%	98%
7	50	50	100%	100%
8	46	50	100%	92%
9	50	50	100%	100%
10	46	50	100%	92%
11	46	50	100%	92%
12	48	50	100%	96%

Responden	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase	Rata-rata Persentase
13	49	50	100%	98%
14	48	50	100%	96%
15	48	50	100%	96%
16	47	50	100%	94%
17	47	50	100%	94%
18	48	50	100%	96%
19	46	50	100%	92%
Rata-rata Persentase			96%	

Tabel 4.3 Hasil angket respon peserta didik

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang dilakukan terhadap 19 peserta didik kelas IV, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar mendapatkan respon 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Tahap Evaluation

Kriteria	Uji instrument soal tes	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah peserta didik	19	19
Nilai tertinggi	50	100
Nilai terendah	50	72
Nilai rata-rata	59,1	91,3
Rata-rata N-Gain	0,8	
Keterangan	Tinggi	

Tabel 4.4 Hasil perhitungan N-Gain

pretest dan posttest

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*. Rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,8 yang termasuk dalam kategori “Tinggi” dengan

persentase tingkat efektivitas pada kategori “Sangat Efektif”. Maka, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Nilai N-Gain	Kriteria Interpretasi
> 0,7	Tinggi
0,3 – 0,7	Sedang
< 0,3	Rendah

Sumber : (Natalia et al., 2024)

Pembahasan

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berperan penting untuk menilai kinerja dan efektivitas, serta mengumpulkan data dan informasi mengenai kemampuan belajar peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan program pembelajaran dan memastikan bahwa tujuan serta proses pembelajaran berjalan dengan baik. Namun, seiring kemajuan teknologi, paradigma pembelajaran pun mengalami pergeseran. Jika sebelumnya evaluasi pembelajaran masih menggunakan media cetak, kini teknologi memungkinkan pengembangan evaluasi

pembelajaran yang lebih akurat dan analitis, seperti evaluasi pembelajaran yang dibuat menggunakan *Educaplay*. Lebih lanjut, Phafiandita et al., (2022:111) mendefinisikan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan mengumpulkan data dan informasi tentang kemampuan belajar peserta didik untuk menilai efektivitas program pembelajaran dan memastikan tujuan serta proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Evaluasi pembelajaran menurut L,Idrus (2019:922) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan data tentang kemampuan belajar peserta didik untuk menilai efektivitas program dan memastikan tujuan proses pembelajaran tercapai. Pendapat ini sejalan dengan Febriana, (2021:7) bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses berkelanjutan yang melibatkan pengumpulan dan analisis data untuk menilai pencapaian peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, sekaligus menjadi upaya untuk memperbaiki program atau kegiatan pembelajaran yang sedang atau telah berlangsung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and*

Development (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*). Menurut Okpatrioka, (2023) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *RnD*) adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada. Analisis merupakan tahapan yang sangat penting dalam pengembangan dalam pengembangan suatu produk. Dalam konteks ini, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas IV MI Annuriyah Plus masih belum menggunakan media digital saat mengerjakan soal formatif dan masih cenderung menggunakan kertas sebagai media evaluasi. Hal ini sering dianggap kurang efektif, sehingga peserta didik merasa kurang antusias, bosan dan jenuh saat mengerjakan soal formatif. Akibatnya, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar mereka.

Tahap perancangan melibatkan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan

Educaplay. Proses ini diawali dengan penetapan capaian dan tujuan pembelajaran, diikuti oleh pembuatan pertanyaan, pemilihan template, pemilihan gambar untuk mendukung pertanyaan, penyesuaian waktu dan penyusunan pertanyaan. Selanjutnya, peneliti akan merancang evaluasi pembelajaran yang meliputi halaman login, memasukan soal serta memberikan pin kepada peserta didik.

Pada tahap pengembangan, evaluasi pembelajaran menjalani proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya dari segi tampilan, kebahasaan dan isi materi. Ahli media memperoleh skor 33 dari skor maksimal 35 dengan persentase 94%. Selanjutnya, validasi bahasa, yang memperoleh skor 43 dari skor maksimal 45 dengan persentase 95%. Selanjutnya validasi ahli materi, yang memperoleh skor dari 29 dari skor maksimal 30 dengan persentase 96%. Dari sisi *assessment*, memperoleh skor 96 dari skor maksimal 105 dengan persentase 91,4%.

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba produk kepada 19 peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV, peneliti kemudian menjelaskan

cara memasuki evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dan mengisi semua soal yang ada di dalamnya. Setelah kegiatan selesai, peserta didik diminta mengisi lembar angket respon yang berisi sepuluh butir pertanyaan. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap kelayakan evaluasi pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dari 19 peserta didik, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* memperoleh persentase 96% dengan kriteria sangat layak.

Pada evaluasi evaluasi bertujuan untuk mengukur keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, yang diukur berdasarkan perbandingan *pretest* dan *posstest*. Sebelum menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran, nilai rata-rata *pretest* peserta didik kelas IV MI Annuriyah plus adalah 51,9 (dengan nilai tertinggi 72 dan terendah 50). Setelah menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran, nilai rata-rata *posstest* meningkat menjadi 91,3 (dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 80). Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan

yang substansial. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata *N-Gain* 0,8, yang dikategorikan tinggi dan sangat efektif. menurut Natalia et al., (2024) nilai *N-Gain* > 0,7 dikategorikan “Tinggi”. Dengan ini, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada materi menghargai perbedaan dan keberagaman di lingkungan sekitar sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terbaru yang menunjukkan tingkat kelayakan evaluasi pembelajaran dikembangkan. Dalam penelitian ini tingkat kelayakan mencapai 96%, hasil ini lebih tinggi dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Putri, (2025) yang menyebutkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dikembangkan dinilai “sangat layak” dengan presentase respon peserta didik 90,7%.

Hasil temuan dari penelitian ini terbukti sangat layak dan sangat efektif. Temuan ini diperkuat dengan observasi langsung di kelas, dimana peserta didik terlihat lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan

penggunaan evaluasi pembelajaran cetak konvensional. Namun, sebelum memulai mengerjakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, beberapa peserta didik sempat menggunakan ponsel mereka untuk berfoto selfie, bermain game, atau membuka sosial media lainnya. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi ini memudahkan proses penilaian serta pelaksanaan evaluasi secara keseluruhan.

Peneliti telah melaksanakan seluruh alur pengembangan produk secara optimal, termasuk penerapan setiap fase dalam model *ADDIE*. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki kekurangan dan keterbatasan antara lain, untuk menentukan warna dan tata letak serta penambahan waktu dan nyawa pada setiap soal. Hal tersebut setara dengan Fitriyana & Rosy, (2024). Disisi lain, produk ini juga memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Evaluasi pembelajaran ini mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik. selain itu, fleksibilitasnya memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Hal

tersebut setara dengan Nurul et al, (2024).

E. Kesimpulan

Pengembangan evaluasi pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Educaplay* dilakukan dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Tahap pertama, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara di kelas IV MI Annuriyah Plus untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi selama pembelajaran. Tahap kedua, dibuat desain produk evaluasi pembelajaran yang mencakup soal pertanyaan, tampilan penyesuaian waktu dan gambar. Selanjutnya, tahap ketiga ialah pengembangan desain oleh peneliti dibuat menjadi produk evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, yang disesuaikan dengan materi dan dilengkapi *template* dan gambar yang menarik. Saat produk sudah siap, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan ahli *assessment* untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan untuk menghasilkan produk yang optimal. Tahap keempat yaitu implementasi,

produk diimplementasikan atau uji coba kepada 19 peserta didik kelas IV MI Annuriyah Plus untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Tahap kelima ialah evaluasi, pada tahap ini peneliti menghitung rata-rata hasil respon peserta didik untuk mengetahui kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Pada tahap ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat keefektifan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dengan hasil presentase ahli media 94% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli bahasa 95% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli materi 96% dengan kriteria sangat layak, hasil presentase ahli assessment 91,4% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan hasil nilai N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,8 yang mengindikasikan bahwa proses pembelajaran tergolong sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Fitriyana, D. A., & Rosy. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Pada Materi Manajemen Sumber Daya Manusia Kelas XI Manajemen Perkantoran SMK*. Vol. 12(1), 235–246. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- L, Idrus. (2019). *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 9(2), 344.
- Nurul Dian Syarifah, Rini Damayanti, M. D. (2024). *Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila*. 1(1), 63–71.
- Okpatrioka Phafiandita Prayoga, I. S., & Wachid Pratomo. (2024).

Peningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Educaplay Froggy Jumps Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 5 Panjer. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, 3(1).

Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.* Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

Putri, M. (2025). *Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII.* 2(2), 103–112.