

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI LATIHAN SOAL BERBASIS EDUCANDY PADA MATERI WAWANCARA

Shafa Nabila Sulistio Putri¹, Elly Sukmanasa², Yudhie Suchyadi³

^{1,2,3} PGSD, FKIP, Universitas Pakuan,

¹shafa.nabila.sp@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted at Kedunghalang 3 State Elementary School, in the even semester of the 2024/2025 academic year. The method in this research uses the Research and Development (R&D) method with the development of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. This research involved 32 students and carried out a validation process and trial evaluation of the learning that had been developed. Validation was carried out by four validation experts, namely media experts, language experts, material experts (lecturers), and material experts (teachers). Based on the validation results carried out by the validator, the results obtained were 100% media expert, 100% language expert, 90% material expert (lecturer), and 87.2% material expert (teacher), with an average result of 92.5% which is included in the "Very Eligible" criteria. The results of trials carried out by students produced a final score with an average of 94.5%. This shows that learning evaluation using educandy in interview material as a way of conveying needs is very suitable to be used without any revisions in the learning process.

Keywords: learning evaluation tool, educandy

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kedunghalang 3, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini melibatkan 32 peserta didik dan melaksanakan proses validasi serta uji coba evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi dilakukan oleh empat ahli validasi yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi (dosen), dan ahli materi (guru). Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator yang diperoleh yaitu ahli media 100%, ahli bahasa 100%, ahli materi (dosen) 90%, dan ahli materi (guru) 87,2% dengan rata-rata hasil 92,5% yang termasuk pada kriteria "Sangat Layak". Hasil uji coba yang dilakukan oleh peserta didik hasil skor akhir dengan rata-rata yaitu 94,5 %. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan educandy pada materi wawancara sebagai salah satu cara pemenuhan kebutuhan sangat layak digunakan tanpa adanya revisi dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: alat evaluasi pembelajaran, educandy

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, pendidikan tidak hanya mengandalkan metode tradisional, tetapi juga memanfaatkan berbagai platform digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi. Hal ini semakin relevan mengingat tuntutan dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan praktis, salah satunya adalah keterampilan dalam melakukan wawancara. Materi wawancara menjadi penting untuk dipelajari oleh siswa karena keterampilan ini tidak hanya dibutuhkan dalam seleksi pekerjaan, tetapi juga dalam berbagai konteks sosial dan akademik lainnya.

Perkembangan teknologi, berbagai platform pembelajaran digital kini hadir untuk memberikan solusi dalam hal ini. *Educandy* adalah salah satu platform yang memungkinkan guru untuk membuat alat evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, seperti kuis, teka-teki, atau permainan edukatif lainnya. *Educandy* menawarkan kemudahan dalam membuat soal-soal evaluasi yang tidak hanya menguji pemahaman teoritis siswa, tetapi juga dapat

dirancang untuk mengasah keterampilan praktis, seperti kemampuan berbicara dalam wawancara, berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi dengan baik. Di sisi lain, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal penyediaan alat evaluasi yang inovatif dan berbasis teknologi.

Pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi, seperti penggunaan platform *Educandy*, menjadi suatu kebutuhan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan lebih efektif. Oleh karena itu, pengembangan alat evaluasi soal berbasis *Educandy* pada materi wawancara diharapkan dapat menjawab tantangan ini dengan menyediakan solusi evaluasi yang lebih dinamis, efisien, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Namun, meskipun materi wawancara sering diajarkan dalam pendidikan formal, banyak sekolah atau lembaga pendidikan yang masih menghadapi kesulitan dalam memberikan evaluasi yang tepat dan efektif terhadap penguasaan

keterampilan ini. Evaluasi yang dilakukan umumnya lebih berfokus pada aspek teoritis, seperti pengetahuan tentang teknik wawancara, dan belum banyak yang mengukur kemampuan praktis siswa dalam situasi wawancara yang sesungguhnya. Selain itu, metode evaluasi tradisional sering kali dianggap membosankan dan kurang mampu menarik minat siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Adapun sekolah yang saya observasi adalah SD Negeri Kedung Halang 3. Berdasarkan observasi saya yang dilakukan pada tanggal 15/10/2024 dengan Kepala Sekolah dan Guru kelas IV diperoleh data bahwa di dalam proses evaluasi soal pada saat pembelajaran masih lembar tertulis, selain itu alat evaluasi pembelajaran yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik masih kurang bervariatif, dimana kurangnya aplikasi pengembangan alat evaluasi pembelajaran digital, dimana peserta didik belum mengenal banyak tentang ragam alat evaluasi pembelajaran. Selain itu beberapa kelas sudah menggunakan alat evaluasi soal yang berbasis teknologi dalam evaluasi soal media pembelajaran yang digunakan seperti

media *power point* berbasis canva, *quiz wordwall* dan metode PBL namun belum terealisasikan di semua kelas sehingga selama ini evaluasi soal hanya dilakukan menggunakan media kertas.

Oleh karena itu, diperlukan alat evaluasi yang dapat membantu siswa dalam melatih kemampuan mereka dalam wawancara secara lebih interaktif dan menyenangkan. Pengembangan alat evaluasi dalam penilaian praktik materi wawancara berbasis *Educandy* bertujuan untuk memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut. Sehingga diharapkan guru dapat mengembangkan latihan soal interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam mata pelajaran tertentu seperti wawancara.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan, yang juga dikenal sebagai *Research and Development* (R&D). Pengembangan evaluasi pembelajaran *Educandy* merupakan platform *online* yang meningkatkan daya tarik, kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran bagi

peserta didik kelas IV di sekolah dasar. Proses penelitian ini mengacu kepada Model ADDIE. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kedung Halang 03 Kabupaten Bogor yang berlokasi di Jalan Mandor Naiman Rt.05 Rw.02, Pasir Jambu, Kec. Sukaraja, Kab. Bogor, Jawa Barat, dengan kode pos 16710. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 yaitu sekitar pada bulan November 2024-September 2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut observasi, wawancara, angket, dan Dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket Validasi dan angket respons peserta didik. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (Analyze)

Tahapan ini merupakan tahap awal di dalam proses pengembangan model ADDIE. Tahap ini dilakukan pada saat proses pembuatan proposal. Pada tahap analisis ini

peneliti melakukan observasi dan wawancara.

Tabel 1 Muatan Pelajaran Bab IV Meliuk dan Menerjang pada Materi Wawancara

Muatan Pelajaran Dasar	Kompetensi	Indikator
Bahasa Indonesia	3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui wawancara menggunakan daftar pertanyaan.	3.3.1 Menyusun daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara.
		4.3.1 Menentukan daftar pertanyaan.
	4.3 Menjelaskan kalimat yang cara bersikap baik pada saat wawancara	Menentukan kalimat yang cara bersikap baik pada saat membuat daftar pertanyaan

Tahap Perancangan (Design)

Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* dipilih karena aplikasi ini mudah digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Aplikasi tersebut dapat di gunakan melalui perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik atau peneliti berupa handphone maupun laptop dengan menggunakan kode akses atau link untuk memulai sebuah kuis. Selain itu peserta didik dapat mengakses dimanapun dan kapanpun, karena aplikasi ini bisa untuk di kerjakan sebagai tugas di sekolah maupun pekerjaan rumah.



Tahap Pengembangan *(Development)*

Ahli Media

Tabel 2 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educandy* oleh Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Tampilan pada aplikasi penilaian yang menarik	5
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	4
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	5
5.	Penyesuaian tampilan warna pada opsi jawaban dengan butir soal	5
6.	Kesesuaian pada opsi jawaban dengan butir soal	3

Sebelum Revisi Sesudah Revisi
Gambar 1 Komponen Produk

Tabel 3 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educandy* oleh Ahli Media

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Tampilan pada aplikasi penilaian yang menarik	5
2.	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5
3.	Tingkat kepraktisan penggunaan	5
4.	Pemilihan warna yang ditampilkan	5
5.	Penyesuaian tampilan warna pada opsi jawaban dengan butir soal	5
6.	Kesesuaian pada opsi jawaban	5

Melihat angket berisi 8 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 8 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 35. Apabila di konversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "layak" karena memiliki nilai antara 75%-100%, dengan arti pengembangan produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik. Adapun data kualitatif yang di himpun dari masukan dan saran dari ahli media setelah mengamati dari semua

komponen produk saran yang diberikan sebagai berikut:

Apabila di konversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "layak" karena memiliki nilai antara 75%-100%, dengan arti pengembangan produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik.

Ahli Bahasa

Tabel 4 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz oleh Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	5
3.	Konsistensi dalam penggunaan Istilah	5
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca	4
5.	Penggunaan ukuran huruf yang Konsisten	4
6.	Penggunaan bahasa pada soal Memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal	4
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami	4
8.	Isi soal menarik	5
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5
10.	Spasiantarbarissusunanteks normal	5
Total penilaian		45
Skor maksimal		50
Persentase		100 %
Rata-rata total validitas		90

Melihat angket berisi 10 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 10 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 50. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik. Berikut hasil validasi bahasa setelah dilakukannya revisi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran.

Tabel 5 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz oleh Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5
2.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif	5
3.	Konsistensi dalam penggunaan Istilah	5
4.	Konsistensi dalam penggunaan tanda baca	5
5.	Penggunaan ukuran huruf yang Konsisten	5
6.	Penggunaan bahasa pada soal memberikan kemudahan dalam mengerjakan soal	5
7.	Bahasa yang digunakan pada setiap petunjuk mengerjakan soal mudah dipahami	5
8.	Isi soal menarik	5
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5

10. Spasi antar baris susunan teks5 normal	
Total penilaian	50
Skor maksimal	50
Persentase	100%
Rata-rata total validitas	100

Melihat angket berisi 10 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 10 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil diperoleh yaitu 50. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik.

Tabel 6 Hasil Revisi Ahli Bahasa

Sebelum Revisi	Hasil Revisi
Apa yang harus kita lakukan saat wawancara?	Apa yang harus kita lakukan saat wawancara?
Apa yang perlu dipersiapkan sebelum mulai wawancara?	Apa yang perlu dipersiapkan sebelum mulai wawancara?
Apa yang dimaksud dengan wawancara?	Apa yang dimaksud dengan wawancara?
Dalam laporan hasil wawancara kita mencantumkan.....	Dalam laporan hasil wawancara kita mencantumkan.....
Saat Berbicara kita sebaiknya.....	Saat Berbicara kita sebaiknya.....
Orang yang memberikan jawaban wawancara adalah.....	Orang yang memberikan jawaban wawancara adalah.....
Orang yang bertugas mengajukan wawancara adalah.....	Orang yang bertugas mengajukan wawancara adalah.....

Ahli Materi

Tabel 7 Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Isi soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik	4
2.	Kesesuaian konsep materi dengan soal yang disajikan	5
3.	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan soal yang disajikan	5

6.	Isi soal yang digunakan sesuai dengan Perkembangan IPTEK	4
7.	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	4
8.	Isi soal yang disajikan dapat meningkatkan daya pikir peserta didik	4
9.	Isi soal yang disajikan runtut	5
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	5
11.	Bahan yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
Total penilaian		50
Skor maksimal		55
Persentase		100%
Rata-rata total validitas		90

Melihat angket berisi 11 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media dengan skor 1-5 jenis penilaian, jika 11 aspek memperoleh 5 jumlah skor ideal maka hasil yang diperoleh yaitu 55. Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik. Adapun

Validitas ahli materi dilakukan oleh Evita Putri Anggraini, S.Pd. Merupakan guru kelas IV SD N Kedunghalang 3 Kota Bogor yang berpengalaman mengajar khususnya di Sekolah Dasar, aspek yang dinilai oleh ahli materi diantaranya Kesesuaian soal evaluasi pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan, Penilaian kelayakan soal evaluasi pembelajaran, serta ketepatan soal evaluasi pembelajaran. Berikut disajikan hasil penilaian ahli materi terhadap produk pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy*.

Tabel 8 Hasil Validasi Revisi Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educandy oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1.	Isi soal yang disajikan sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik	5
2.	Kesesuaian konsep materi dengan soal yang disajikan	5
3.	Kesesuaian gambar, audio, dan video dengan soal yang disajikan	4
4.	Kesesuaian waktu dengan penggerjaan soal	4
5.	Kesesuaian kunci jawaban dengan nisi soal	5
6.	Isi soal yang digunakan sesuai	4

	dengan Perkembangan IPTEK	
7.	Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	5
8.	Isi soal yang disajikan dapat meningkatkan daya pikir peserta didik	4
9.	Isi soal yang disajikan runtut	4
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	4
11.	Bahan yang digunakan pada bahan ajar sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
Total penilaian		48
Skor maksimal		55
Persentase		100 %
Rata-rata total validitas		87,2

Apabila dikonversikan dengan tabel kelayakan sebelumnya, maka produk pengembangan ini berada pada posisi "Sangat Layak" karena memiliki nilai antara 90% - 100%, dengan arti produk pengembangan ini layak untuk uji coba di lapangan, akan tetapi ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* yang dikembangkan lebih baik. Setelah memperoleh data dari hasil penilaian total validitas maka akan disajikan untuk

mendapatkan kesimpulan dari ketiga ahli mengenai validitas evaluasi pembelajaran Menggunakan *Educandy* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 9 Penilaian Validator Terhadap Aspek Kevalidan

Validator	Total Kevalidan	Kriteria
Ahli Media	100 %	Sangat layak
Ahli Bahasa	100 %	Sangat layak
Ahli Materi	90 %	Sangat layak
Rata-rata Persentase Penilaian	95,7%	Sangat layak

Adapun hasil penilaian kelayakan terhadap evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* pada Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara disajikan sebagai berikut:

Tabel 10 Penilaian validator mengenai aspek kelayakan

Validator	Penilaian evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Educandy</i> secara keseluruhan
Ahli Media	Layak, direvisi seperlunya
Ahli Bahasa	Layak, direvisi seperlunya
Ahli Materi	Sangat layak tidak perlu direvisi

Tabel 11 Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualitas	Keterangan
1.	90% - 100%	Sangat baik	Sangat layak,

			tidak perlu direvisi
2.	75% - 89%	-Baik	Layak, direvisi seperlunya
3.	65 % - 74%	-Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4.	55% - 64%	Kurang %	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5.	0 % - 54 %	Sangat kurang	Tidak layak harus direvisi total

Tahap implementasi (Implementation)

Setelah produk pengembangan telah selesai direvisi berdasarkan Saran dan masukan dari ketiga ahli, tahap selanjutnya maka dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV, yang diselenggarakan pada tanggal 10 Mei 2025, peserta didik diberikan soal sebanyak 10 butir soal untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan soal yang telat dibuat.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

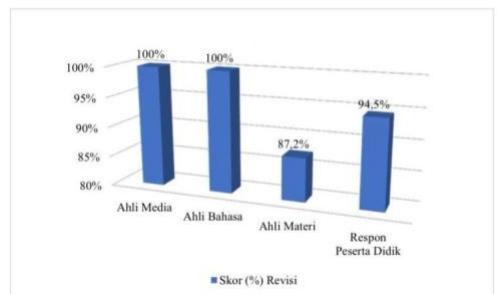
Tahap ini merupakan tahapan akhir dalam model ADDIE. Produk ini di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV SD N Kedunghalang 3 berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan diantaranya yatu belum menggunakan evaluasi pembelajaran digital, kurang efektif dengan evaluasi

pembelajaran yang dilakukan secara manual, alat evaluasi yang kurang menarik dan praktis, sehingga dijadikan produk ini sebagai penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini dapat mengetahui respon peserta didik terhadap produk pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* pada bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara yang telah peserta didik gunakan, melalui lembar kuesioner sebanyak 10 butir pertanyaan. Tujuan dari evaluasi yaitu untuk mengetahui kelayakan produk dan data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah.

Tabel 12 Rekapitulasi Data Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Evaluasi Pembelajaran menggunakan *Educandy*

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Percentase	Rata-rata Percentase
1	280	300	93,3	
2	282	300	94	
3	256	300	85,3	
4	288	300	96	
5	258	300	86	
6	260	300	86,7	
7	270	300	90	
8	278	300	93	
9	290	300	97	
10	278	300	92,7	
11	289	300	96	
12	286	300	95,3	
13	285	300	95	
14	287	300	95,7	
15	288	300	96	
16	288	300	96	
17	289	300	96,3	
18	290	300	96,7	
19	286	300	95	
20	285	300	95	
21	286	300	95,3	
22	288	300	96	
23	284	300	94,7	
24	283	300	94	
25	284	300	94,7	
26	282	300	94	
27	288	300	96	
28	289	300	96,3	
29	288	300	96	
30	299	300	99,7	
31	285	300	95	
32	300	300	100	94,5

Berdasarkan rekapitulasi data penilaian pada tabel di atas yang dilakukan 32 peserta didik, maka evaluasi pembelajaran menggunakan Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara memperoleh nilai respon peserta didik yang sangat baik, hal tersebut dilihat dari nilai rata rata Persentase yang diberikan peserta didik yaitu, 94,5 % penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* dinyatakan sangat layak di gunakan dalam pembelajaran Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara karena memiliki nilai antara 90 % - 100 %, sehingga tidak di perlukan revisi. Data lengkap pada lampiran.



Gambar 2 Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Bab 4 Meliuk dan Menerjang

Pembahasan

Pada abad 21 banyak sekali perubahan khususnya pada dunia pendidikan memberikan dampak positif pada kemajuan pendidikan.

Perkembangan teknologi di dunia Pendidikan memiliki banyak inovasi untuk mendukung proses pembelajaran yang bervariasi akan tetapi pembelajaran disekolah khususnya di perdesaan masih memanfaatkan pembelajaran kurang elektronik pembelajarannya, Alat evaluasi yang digunakan masih berbentuk cetak dan belum menggunakan evaluasi pembelajaran berbasis elektronik, maka dari itu pengembangan media evaluasi dirasa sangat penting untuk membuat media evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik. Evaluasi pembelajaran merupakan proses untuk memperoleh informasi agar dapat mengukur sejauh mana pembelajaran yang telah dikuasi oleh peserta didik. Dalam proses evaluasi diperlukan adanya sebuah alat. Alat yang dimaksudkan adalah alat yang berfungsi untuk memudahkan pada saat proses evaluasi. Adapun menurut (Syaifulloh, 2020) Alat evaluasi adalah instrumen yang mengakomodasi guru untuk menilai dan mengontrol siswa selama proses belajar, memudahkan guru dalam mengidentifikasi kompetensi siswa, dan mengetahui kesulitan belajar siswa.

Dengan adanya evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy*, alat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, di dalam aplikasi *Educandy* memuat banyak fitur tampilan diantaranya *match-up*, *memory*, *crosswords*, *noughts & crosses*, *quiz questions*. Adapun Menurut Rohmah & Ulya (2021), *Educandy* adalah sebuah aplikasi berbasis *edugame* atau game edukasi yang bisa digunakan guru pada saat proses belajar mengajar. Aplikasi *Educandy* sangat cocok untuk diterapkan di dalam kelas.

Peneliti membuat evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* menggunakan ADDIE meliputi analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi. Pada tahapan pertama dimulai dengan analisis pada study di lapangan yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Kedunghalang 3 bahwa guru masih menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk cetak dan belum memanfaatkan alat evaluasi digital secara menyeluruh di semua kelas. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik, peneliti mendapatkan informasi

bahwa peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang bersemangat saat mengerjakan soal dan belum pernah menggunakan aplikasi *Educandy* sebagai alat evaluasi.

Setelah tahap kedua yaitu perancangan atau desain, pada tahap ini diawali dengan mencari sumber, membuat dan menyusun soal berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, membuat kisi-kisi instrumen, membuat lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik.

Selanjutnya tahap yang ketiga yaitu proses pengembangan. Pada tahap ini produk yang peneliti buat akan dilakukan uji coba produk melalui para ahli, diantaranya ahli media, ahlibahasa, ahlimateri. Bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya produk evaluasi pembelajaran menggunakan quizizz, validasi digunakan agar produk yang dibuat dapat di perbaiki terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba di lapangan sehingga saat digunakan oleh peserta didik menjadi lebih efektif tidak memerlukan revisi lagi.

Hasil uji coba validasi media pada *Educandy* dilakukan oleh Agung Prajuhana Putra, M.Kom. menilai bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli media. Total skor yang di peroleh yaitu 55 dari skor maksimal 55 dengan Persentase 100 %.

Hasil uji coba validasi bahasa pada *Educandy* dilakukan oleh Dr. Aam Nurjaman, M.Pd menilai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara sangat layak digunakan. Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli bahasa. Total skor yang di peroleh yaitu 50 dari skor maksimal 50 dengan Persentase 100%.

Hasil uji coba validasi pada *Educandy* dilakukan oleh Roy Efendy M.Pd menilai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, sangat layak digunakan. Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli materi. Total skor yang di peroleh yaitu 50 dari

skor maksimal 55 dengan Persentase 90 %.

Hasil uji coba validasi pada *Educandy* dilakukan oleh Evita Putri Anggraini, S.Pd menilai bahwa evaluasi pembelajaran berbasis menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara, sangat layak digunakan. Hasil tersebut di dapatkan dari lembar validasi yang telah di isi ahli materi. Total skor yang di peroleh yaitu 48 dari skor maksimal 55 dengan Persentase 87,2 %. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian penelitian oleh Nurhabibah, Fikriyah, & Dewi (2021) yang berjudul “Pengembangan Website *Educandy* Sebagai Alat Evaluasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk evaluasi yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan Persentase validitas dari ahli media sebesar 86,67% dan dari ahli materi sebesar 93,33%. Penelitian ini menunjukkan potensi *Educandy* sebagai alat evaluasi yang menarik dan interaktif, meskipun tidak secara langsung berfokus pada materi wawancara.

Adapun Penelitian lain dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Educandy Match-Up* pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik Kelas IV." Yang di teliti oleh Dyah Ayu Buana Tungga Dewi dan Nurafni (2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan valid, dengan Persentase 90,48% dari ahli materi dan 95,83% dari ahli media. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini juga positif, dengan Persentase 82,78%. Selain itu, hasil *post-test* menunjukkan bahwa kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 75,45%, sementara kelas eksperimen mencapai 81,48%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan numerasi pada peserta didik yang menggunakan media interaktif tersebut, sehingga pengembangan media ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada materi pecahan.

Adapun Penelitian lain dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" yang di teliti oleh Natalia, Sirojudin Wahid, dan Arif Muchyidin

(2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan validasi ahli dengan kategori sangat layak. Selain itu, media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang terlihat dari hasil N Gain tes dan angket motivasi belajar, serta respon positif dari siswa yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan mengenai Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Pengembangan Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).
 - a. Tahap pertama yaitu Analysis di SDN Kedunghalang 3 dengan wawancara guru yang dapat diketahui bahwa lembar kerja peserta didik yang digunakan dalam

- pembelajaran masih berbentuk cetak sehingga belum maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Tahap kedua yait Design, pada tahap ini dibuatnya rancangan produk Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* Pada Materi Wawancara.
- c. Tahap ketiga yaitu Development, pada tahap ini produk dikembangkan menjadi produk Alat Evaluasi Latihan Soal Berbasis *Educandy* yang didalamnya memuat soal quiz yang didalamnya terdapat teks dan gambar. Setelah itu produk di validasi oleh ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.
2. Hasil uji coba evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* Bab 4 Meliuk dan Menerjang pada materi wawancara disimpulkan bahwa pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educandy* ini telah divalidasi oleh para ahli diantara yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.
- Hasil Persentase ahli media yaitu 100 % dengan kriteria layak, hasil Persentase ahli bahasa 100% dengan kriteria sangat layak dan Persentase ahli materi 90% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi *Educandy* layak digunakan setelah adanya revisi. Sedangkan dari angket hasil respon peserta didik mendapatkan hasil rata-rata Persentase sebesar 94,5 % dengan kriteria sangat baik.
- ## **DAFTAR PUSTAKA**
- Agustinasari, A., Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). *Peningkatan Kemampuan Guru Sman 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 4(2), 273–280.
- Fitriati, I., Hardiningsih, S., & Sani, K. (2021). *Workshop Implementasi Gamifikasi Menggunakan Educandy dan Quizizz pada Pembelajaran Masa Covid-19 Bagi Guru Smk Bima*. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 5(6), 3391–3399.
- Hafidah, I. (2021). *Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Retrieved from ATB Bandung Article website:
- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., ... Yunus, M. (2024). *Metodologi Research And Development (Teori dan*

- Penerapan Metodologi RnD).* Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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.
- Mahdalena, E. D. S., Putri, S., & Kurnia, B. (2024). *Prinsip dan Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.* AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation, 1(1), 1-5.
- Motallip, H., & Wachidah, L. R. (2024). *Pemanfaatan Media Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Teks Puisi pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Pamekasan.* Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series, 7(3), 785–800.
- Nurhabibah, P., Fikriyah, F., & Dewi, K. (2021). *Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V.* Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 17(2), 255– 264.
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.* Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya, 1(1), 86–100.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). *Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas.* JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik, 3(2), 111-121.
- Putri, Y. D., & Dwijayanti, R. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbantuan Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI BDP di SMKN 10 Surabaya.* Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN), 9(1), 1041–1047.
- Rheny, S. (2022). *Research And Development (R&D): Pengertian, Peran, Dan 3 Tipe Yang Umum Digunakan.* Retrieved from EKRUT
- Rohmah, A. N., & Ulya, H. (2021). *Pengaruh Pembelajaran CORE Melalui Pendekatan Open-Ended terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa.* Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika, 11(2), 137–150.
- Seftiani, I. (2019). *Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0.* Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019, 284– 291.
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Berbicara.* Depok: Rajawali Pers.
- Syaifulloh, M. (2020). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTS Negeri 7 Malanga.* Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.