

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN
BERBANTU *WEBSITE EDUCAPLAY* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA IPAS KELAS V SD**

Intan Nur Fatma¹, Dara Fitrah Dwi², Risnawati³, Sukmawarti⁴
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
¹intannurfatma@umnaw.ac.id, ²darafitrahdwi@umnaw.ac.id,
³risnawati@umnaw.ac.id, ⁴sukmawarti@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted because students' level of interest in participating in the assessment process during learning is relatively low. Traditional assessment methods with little variation cause students to quickly become bored. The objective of this study is to develop an evaluation medium based on gamification through the Educaplay website, while also evaluating the feasibility and effectiveness of this medium in increasing students' interest in learning the IPAS subject for fifth-grade elementary school students. The method applied is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants in this study were fifth-grade students from SD Negeri 067259 in Medan. Data collection was conducted through observation, interviews, and questionnaires covering expert validation, teacher feedback, student responses, and students' level of interest in learning. The research findings indicate that the media received a validation score of 94% from subject matter experts and 91% from evaluation experts, which falls into the "highly acceptable" category. Feedback from teachers reached 95% and student responses were 88%, which are also classified as highly acceptable. Additionally, the results of the pretest and posttest showed an increase in student learning interest from 45% to 90%. Thus, gamification-based assessment media using Educaplay is considered effective in increasing student learning interest and can serve as an innovative alternative for learning assessment at the elementary school level.

Keywords: *Gamification¹, Students' Interest in Learning², Assessment Tools³*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena tingkat ketertarikan siswa dalam mengikuti proses evaluasi dalam pembelajaran tergolong rendah. Metode evaluasi yang masih tradisional dan minim variasi menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media evaluasi yang berbasis pada gamifikasi melalui website Educaplay, sekaligus mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media ini dalam meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran IPAS untuk kelas V SD. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (R and D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, serta evaluasi. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dari SD Negeri 067259 Medan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang mencakup validasi dari para ahli, feedback dari guru, respons siswa, serta tingkat minat belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media mendapatkan skor validasi dari ahli

materi sebesar 94% dan dari ahli evaluasi sebesar 91%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Feedback dari guru mencapai 95% dan respons siswa sebesar 88%, yang juga tergolong sangat layak. Selain itu, hasil tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari 45% menjadi 90%. Dengan demikian, media evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan Educaplay dianggap efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif untuk evaluasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Gamifikasi¹, Minat Belajar Siswa², Media Evaluasi³

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Menurut Silalahi dan Sutarini (2025), Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah tahapan yang fokus pada khayalan seluruh kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Salah satu komponen penting dalam rangkaian belajar mengajar adalah penilaian, yang berfungsi untuk melihat sejauh mana pemahaman anak didik terhadap materi yang sudah mereka kuasai. Akan tetapi, pelaksanaan penilaian di tingkat sekolah dasar masih kerap kali menggunakan metode konvensional, seperti tes tertulis yang cenderung monoton, sehingga dirasa kurang menggugah minat anak didik. Kadir dkk. (2022) Menyatakan bahwa penilaian pembelajaran tidak semata-mata berfungsi untuk

mengukur kemampuan murid, melainkan juga dapat menjadi dasar perenungan bagi pengajar guna menyempurnakan tahapan pengajaran selanjutnya. Selain itu. Mutu pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan bangsa, karena institusi pendidikan yang berkualitas dapat mencetak individu-individu yang kompeten dan siap berkompetisi dalam global (Sirait dan Husna (2024)). Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 067259 Medan, guru telah menggunakan beberapa media digital seperti *Wordwall*, *Kahoot*, dan *Quizizz* dalam kegiatan evaluasi. Di era kurikulum merdekayang menekankan pembelajaran yang bermakna, serta mengedepankan pembelajaran berbasis sains dan teknologi. Tidak hanya itu dalam penelitian Sukmawarti, Hidayat, dkk. (2024), menegaskan bahwa kurikulum Merdeka

menginstruksikan setiap institusi pendidikan untuk tidak hanya menawarkan materi ajar dengan cara konvensional, namun juga mengimplementasikan metode yang lebih kreatif dan melibatkan, termasuk pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan.

Tingkat ketertarikan minat belajar siswa merupakan salah satu unsur yang berdampak pada tercapainya hasil belajar yang optimal. Sukmawarti dkk. (2022) Dalam era revolusi industri 4.0, proses belajar mengajarkan tekanan pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21 bagi siswa, mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, serta bekerja sama. Akan tetapi, seringkali pemanfaatan media yang monoton mengakibatkan rasa bosan pada diri siswa, oleh karena itu diperlukan pengembangan media penilaian yang lebih beragam. Hidayat dan Khayroiyah (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu mengurangi hambatan belajar siswa. Sejalan dengan itu, Gajah dan Dwi (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai

sarana pendukung yang memudahkan pengajar dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar.

Menurut Puspita, Anshor, dan Dwi (2025), rasa ingin tahu siswa memainkan peran krusial dalam mencapai target pendidikan. Landong (2025) ikut mendukung pandangan ini, menegaskan bahwa antusiasme peserta didik dalam kegiatan belajar sangat menentukan keberhasilan proses menimba ilmu.

Gamifikasi adalah salah satu metode yang bisa digunakan untuk membangkitkan minat belajar. Menurut penelitian Putri Sevina, dkk (2025), gamifikasi berarti mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam aktivitas belajar mengajar agar proses terasa lebih menarik dan disukai. Senada dengan itu, penelitian yang dilakukan Pakpahan dan Landong (2023) mengindikasikan bahwa pemanfaatan media gamifikasi Wordwall terbukti efektif dalam menumbuhkan antusiasme serta meningkatkan kemampuan belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Hasan, sebagaimana dikutip oleh Sungkar & Kadir. (2023),

berpendapat bahwa kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat penerapan media yang memanfaatkan teknologi menjadi krusial dalam ranah pendidikan. Selaras dengan perkataan Ulkhoiroh & Sukmawarti. (2025), yang menyatakan teknologi informasi (TI) bisa digunakan dalam proses pembelajaran baik sebagai teknologi utama maupun sebagai alat bantu. Dalam hal ini teknologi dijadikan pendukung dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis gamifikasi adalah *Educaplay*. Fernanda (2024) menguraikan bahwa *Educaplay* adalah sebuah sarana digital yang menawarkan berbagai kegiatan interaktif untuk menunjang proses belajar. Di sisi lain, Rahmat dalam Baharuddin (2025) menambahkan bahwa *Educaplay* memberikan kesempatan bagi pendidik untuk membuat penilaian yang berbasis permainan edukatif, yang dirancang agar menarik minat peserta didik. Merujuk pada penjelasan tersebut, penelitian ini berpusat pada pembuatan media

penilaian yang menggunakan pendekatan gamifikasi melalui situs *web Educaplay* untuk materi pelajaran IPAS bagi siswa kelas V sekolah dasar. Nur dan Sujarwo (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran IPAS mencakup berbagai pemahaman terkait jagat raya beserta segala kejadian yang ada di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media yang dikembangkan, bagaimana tanggapan para pengguna, serta seberapa efektif media tersebut dalam mendongkrak antusiasme belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE diadopsi karena alur pengembangannya terstruktur, menjadikannya tepat untuk penelitian penciptaan media evaluasi dalam pembelajaran.

Tahap analisis bertujuan untuk mengenali tujuan belajar, ciri-ciri

peserta didik, dan hambatan yang dihadapi dalam penilaian pembelajaran di kelas V SD Negeri 067259 Medan. Tahap perancangan meliputi penataan media evaluasi yang didukung gamifikasi melalui *Educaplay*, pembuatan kerangka soal, rancangan media, serta panduan pemanfaatannya. Saat tahap pengembangan, media pembelajaran dibuat lalu dinilai oleh pakar materi dan pakar penilaian untuk memastikan kelayakan produknya. Apabila sudah dianggap layak, media tersebut kemudian digunakan oleh siswa kelas V di SD Negeri 067259 Medan. Tahap penilaian berikutnya dilakukan untuk mengukur seberapa efektif media tersebut dalam mendorong motivasi belajar para siswa. Teknik pengumpulan informasi dilakukan dengan cara pengamatan dan interaksi langsung (observasi), dan kuesioner/angket. Alat yang digunakan dalam penelitian mencakup formulir validasi dari ahli, kuesioner untuk respon guru, kuesioner untuk respon siswa, dan kuesioner mengenai minat belajar

siswa. Data dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif melalui penghitungan persentase untuk mengidentifikasi kategori kelayakan serta efektivitas media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media evaluasi yang didasarkan pada gamifikasi melalui situs *Educaplay* untuk mata pelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan mengikuti tahapan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Berikut ini tabel pengukur kelayakan media yang akan dikembangkan peneliti dalam penelitian ini:

Tabel 1 kategori kelayakan	
Presentase kelayakan	Tingkat kelayakan
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Tidak layak
≤20%	Sangat tidak layak

Sumber: Putri, dkk. (2025)

Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa media tersebut mendapatkan nilai 94% dari ahli materi dan 91% dari ahli

evaluasi, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa alat telah memenuhi kriteria kesesuaian materi, kejelasan konten, serta kelayakan instrumen evaluasi yang digunakan.

Tanggapan dari guru terkait penggunaan alat ini menunjukkan persentase 95% dengan kategori sangat layak. Guru menilai bahwa alat ini mudah diakses, menarik, dan dapat mendukung proses evaluasi dengan lebih efektif. Selain itu, tanggapan dari siswa menunjukkan persentase 88% dengan kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum penggunaan media, minat belajar siswa berada pada persentase 45% dengan kategori rendah. Setelah penggunaan media evaluasi berbasis gamifikasi, persentase minat belajar meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat layak. Berikut ini tabel hasil angket minat

belajar siswa kelas V, dengan jumlah 25 siswa.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Nama Siswa	Presentase (%)	
	Pretest	Posttest
CH	54%	94%
AN	38%	98%
AAL	32%	80%
AR	30%	90%
AZJ	34%	96%
AS	46%	90%
ADS	54%	84%
AM	58%	86%
ALI	68%	96%
CHF	48%	90%
DKP	50%	94%
EGS	54%	92%
EDA	48%	100%
HS	34%	44%
LRF	44%	96%
ZB	34%	94%
MVS	34%	94%
MAP	58%	80%
MA	40%	86%
NS	48%	82%
NIS	34%	94%
TAG	44%	98%
TTA	54%	100%
YA	34%	96%
ZA	42%	88%
Rata-Rata	45%	90%

Rekapitulas semua hasil angket yang diberikan sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulas Hasil Angket Dalam Penelitian

Validasi	Hasil Validasi	
	Presentase	Kategori
Ahli materi	94%	Sangat layak
Ahli evaluasi	91%	Sangat layak
Respons guru	95%	Sangat layak
Respons siswa	88%	Sangat layak

Minat belajar siswa	90%	Sangat layak
---------------------	-----	--------------

Wardah dan Napitupulu (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menimbulkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen permainan seperti poin, tantangan, dan interaksi langsung. Dengan demikian, media evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan *Educaplay* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan *website Educaplay* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil validasi ahli, respons guru, dan respons siswa yang

seluruhnya berada pada kategori sangat layak.

Media yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan minat belajar siswa yang awalnya memperoleh persentase 45% pada tahap *pretest* dan meningkat menjadi 90% pada tahap *posttest*.

Dengan demikian, media evaluasi berbasis gamifikasi dapat dijadikan alternatif inovatif untuk menciptakan proses evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media evaluasi berbasis teknologi. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media yang lebih inovatif dan menerapkannya pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pancasila Pendidikan Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal Of Science And Education Research*, 3(2).

- Gajah, T. A., & Dwi Dara, F. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Marindal 104211 Kecamatan Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5).
- Hidayat, & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Matheducation Nusantara*,
- Landong, A., Et Al. (2023). *Media Pembelajaran*. Jejak Pustaka.
- Landong, A., Putri, S., & Zahra, A. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Jawa Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 45(1).
- Nur Ovi, O., & Sujarwo. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV SD Negeri 106814 Tembung. *Indonesian Research Journal On Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Pakpahan, T, Y, H., & Landong, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan Dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*. Vol 5 (3).
- Puspita, B., Anshor, A. S., & Dwi, D. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 105350 Perbarakan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4).
- Putri, D. P. S., Et Al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbantuan Genially Dan Educaplay Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Cacah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika Pemberian Tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *Indonesian Research Journal On Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Silalahi, E. K., & Sutarini. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI UPT SDN 064037 Kecamatan Medan Tembung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3).
- Sirait, D., & Husna, T. (2024). Pengembangan Media Aplikasi Capcut Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Sukmawarti, Hidayat, & Putri, L. A. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya Bagi Guru MI

Jami'atul Qamar Tanjung
Morawa. Pakmas (Jurnal
Pengabdian Kepada
Masyarakat), 2(1).

Sukmawarti, Hidayat, Destini, R.,
Khairiyah. (2024). Desain
Virtualisasi Geometri Berbasis
Software Dinamis Untuk
Meningkatkan Keterampilan
Guru Dalam Pembelajaran
Matematika Di UPT SD Negeri
064982 Medan. *Amaliah:
Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat (AJPKM)*. 8(2).

Sungkar, M. S., Kadir, D., Et Al.
(2023). Pelatihan Penggunaan
Media Pembelajaran Berbasis
Teknologi Bagi Guru.
*Community Development
Journal*, 4(2).

Ulkhairah, A. & Sukmawarti. (2025).
Pengembangan Media
Pembelajaran Augmented
Reality Berbantuan Assembler
Edu Pada Mata Pelajaran
Matematika Untuk
Meningkatkan Pemahaman
Konsep Siswa Kelas V.
*Pendas: Jurnal Ilmiah
Pendidikan Dasar*, 10(3).

Wardah & Napitupulu, S. (2022).
Pengembangan Media Komik
Pada Materi Operasi Perkalian
Kelas II SD Negeri 117520
Sialang Gatap Tahun Ajaran
2020/2021. *Pedagogi: Jurnal
Ilmiah Pendidikan*, 8(1).