

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUCAPLY UNTUK EMNINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS II SD IT AL-HABIB**

Ajeng yuanda¹, Ahmad Landong², Della Pradita³, Dinda Absi Harahap⁴, Eca
Fathanah⁵, Irma Melati⁶, Mayumi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

ajengyuanda7@gmail.com¹ ahmadlandong@umnaw.ac.id²
dellapradita777@gmail.com³ ecafathanah37@gmail.com^{4,5}
irmaamelatii04@gmail.com⁶ mayumi534512@gmail.com⁷

ABSTRACT

This study aims to develop a digital evaluation tool for Pancasila Education on the topic of rules at home and school for second-grade elementary students. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The results of the needs analysis indicate that students' learning interest is relatively low due to the use of conventional evaluation methods that are less interactive. Therefore, a digital evaluation based on a contextual approach was developed using the Educaplay platform. The product was validated by media experts and material experts before implementation. The findings show that the digital evaluation is valid, feasible, and effective in increasing students' motivation and understanding. The use of interactive and visual-based digital evaluation helps students comprehend learning materials more easily and enhances engagement in the learning process. This study implies that digital evaluation can be an innovative solution in improving learning assessment in elementary schools.

Keywords: digital evaluation, Pancasila education, elementary school, ADDIE, learning motivation

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat evaluasi digital mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik aturan di rumah dan di sekolah bagi siswa kelas dua sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa minat belajar siswa relatif rendah akibat penggunaan metode evaluasi konvensional yang kurang interaktif. Oleh karena itu, dikembangkanlah evaluasi digital berbasis pendekatan kontekstual menggunakan platform Educaplay. Produk tersebut divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diimplementasikan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa evaluasi

digital tersebut valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Penggunaan evaluasi digital yang interaktif dan berbasis visual membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengimplikasikan bahwa evaluasi digital dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan penilaian pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: evaluasi digital, pendidikan Pancasila, sekolah dasar, ADDIE, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu yang dilakukan untuk memberikan ilmu dan penanaman karakter siswa. Menurut Rahman BP, A., dkk. (2022) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sehingga pendidikan merupakan suatu kegiatan pengembangan karakter dan keterampilan serta kecerdasan dalam berpikir.

Pendidikan Pancasila merupakan proses pembentukan nilai, moral, dan karakter yang bersumber dari Pancasila sebagai dasar negara. Pada jenjang sekolah dasar, Pendidikan Pancasila diarahkan untuk membantu siswa memahami norma sederhana dalam kehidupan sehari-hari melalui pembelajaran yang konkret dan dekat dengan pengalaman mereka. Siswa kelas II berada pada tahap operasional konkret (Piaget), sehingga

pembelajaran harus menggunakan contoh nyata, media visual, serta kegiatan interaktif yang memudahkan mereka memahami aturan, tanggung jawab, dan perilaku sosial yang baik.

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Dalam konteks sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai moral, sikap disiplin, serta tanggung jawab sejak dini. Materi peraturan di rumah dan di sekolah menjadi bagian penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas II SD IT Al Habib, ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan evaluasi yang masih bersifat konvensional, seperti penugasan tertulis di papan tulis. Kemudian evaluasi yang kurang menarik menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Sejalan dengan perkembangan teknologi, evaluasi pembelajaran dapat dikembangkan dalam bentuk digital. Evaluasi digital

memiliki kelebihan seperti interaktif, menarik, dan memberikan umpan balik secara cepat. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan evaluasi digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi diatas, diperlukan inovasi dalam bentuk pengembangan evaluasi digital pendidikan pancasila pada materi contoh-contoh peraturan dirumah dan disekolah kelas II SD It Al Habib yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang berada pada tahap operasional konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan evaluasi digital berbasis pendekatan kontekstual pada materi peraturan di rumah dan di sekolah serta menguji kelayakan dan keefektifannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dalam proses pembelajaran, penelitian ini menggunakan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). Model CTL dipilih karena materi aturan di rumah dan di sekolah berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa kelas II SD. Melalui model ini, siswa diajak

menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media Educaplay digunakan sebagai sarana evaluasi interaktif yang mendukung penerapan model CTL dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap (Analysis) peneliti melakukan observasi secara langsung ke sekolah SD IT Al-Habib. Ditemukan permasalahan berupa rendahnya minat belajar siswa kelas II pada pelajaran Pendidikan Pancasila dimana siswa kurang tertarik pada pembelajaran tersebut dikarenakan guru hanya berfokus menggunakan panduan buku paket saja. Kemudian media evaluasi pembelajaran kurang menarik dalam pembelajaran peraturan dirumah dan disekolah. Pada materi tersebut seharusnya siswa dapat melihat secara lebih kongkret materi yang disajikan sehingga siswa tertarik dengan pembelajaran tersebut.

Pada tahap (Design) peneliti melakukan penyusunan permasalahan dari observasi sebelumnya. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu LKPD Digital pada pembelajaran pendidikan pancasila materi aturan dirumah dan disekolah. Kemudian peneliti melakukan perancangan metode dan model yang akan dipakai dalam media evaluasi digital untuk mempermudah proses penyampaian materi ajar mengenai peraturan dirumah dan disekolah. Pada tahap (Development) peneliti melakukan pengembangan

media evaluasi ajar digital Educaplay yang memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar peraturan dirumah dan disekolah sehingga siswa tertarik dengan pembelajaran pendidikan pancasila materi peraturan dirumah dan disekolah. Peneliti merancang evaluasi digital dengan menyusun kisi-kisi soal, menentukan format evaluasi, serta mendesain tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa serta produk dikembangkan menggunakan platform Educaplay dalam bentuk kuis interaktif seperti pilihan ganda, benar-salah, dan mencocokkan gambar. Produk kemudian divalidasi oleh ahli. Berikut rumus skala likert dan skala guttman:

Pernyataan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P : Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$: skor jawaban responden

$\sum xi$: Skor jawaban tertinggi 100 :
bilangan kostan

Skala guttman :

Presentase = Skor Diperoleh X100%

Skor Maksimal

Presentase : Presentase
tingkat

Kevalidan

- Skor diperoleh : Jumlah

validasi

- Skor maksimal : Skor
jawaban **Responden (bilangan
koston)**

YA : 1 (Skor)/ valid

TIDAK : 0 (Skor)/ tidak valid

Skor	Skala (%)	Kriteria
1	0-20	Tidak Valid
2	21-40	Kurang Valid
3	41-60	Cukup Valid
4	61-80	Valid
5	81-100	Sangat Valid

Selanjutnya pada tahap (Implementation) peneliti melakukan penerapan langsung ke sekolah kepada siswa kelas II SD It Al Habib. Guru menerapkan langkah-langkah model CTL yang meliputi mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, memberikan contoh situasi nyata, membimbing siswa menyelesaikan aktivitas pembelajaran, dan melakukan evaluasi menggunakan media Educaplay. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas II SD IT AL Habib (10-20 siswa) sebagai pengguna uji coba produk, Guru sebagai Informan dan analisis kebutuhan, ahli media , ahli materi sebagai validator kelayakan produk. dan dilaksanakan pada bulan November 2025 Tahun Pembelajaran 2022-2023.

Siswa mengerjakan evaluasi menggunakan perangkat digital dengan pendampingan guru. Pada tahap (Evaluation) bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk berdasarkan hasil validasi dan

respon pengguna yaitu siswa kelas II SD It Al Habib. Sehingga peneliti antinya dapat mengetahui layak atau tidaknya pengembangan evaluasi digital pendidikan pancasila pada materi contoh-contoh peraturan di rumah dan disekolah kelas II SD IT Al Habib.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1.1.Hasil

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD IT Al Habib. Berdasarkan hasil observasi, proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi contoh peraturan di rumah dan di sekolah masih menggunakan metode konvensional berupa soal tertulis di buku atau lembar kerja. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti evaluasi pembelajaran dan guru membutuhkan waktu yang cukup lama dalam melakukan penilaian.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru memerlukan media evaluasi yang lebih menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, siswa kelas II cenderung lebih tertarik menggunakan media yang memuat gambar, warna, dan aktivitas interaktif. Oleh karena itu, dikembangkan evaluasi digital berbasis aplikasi yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini dilakukan perancangan evaluasi digital yang meliputi penyusunan materi, pembuatan kisi-kisi soal, desain tampilan, dan alur penggunaan media. Materi yang digunakan berfokus pada contoh peraturan di rumah dan di sekolah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.

Desain evaluasi dibuat dengan tampilan sederhana, menggunakan gambar yang menarik, warna yang cerah, dan bahasa yang mudah dipahami siswa. Soal disusun dalam bentuk pilihan ganda dan kuis interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk evaluasi digital berdasarkan desain yang telah dirancang. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan bahasa, dan ketepatan soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validator memberikan

beberapa saran perbaikan berupa penyederhanaan kalimat pada beberapa soal agar lebih mudah dipahami siswa.

Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan visual, navigasi, kombinasi warna, dan kemudahan penggunaan sudah baik. Beberapa perbaikan dilakukan pada ukuran huruf dan penempatan gambar agar lebih menarik dan nyaman digunakan oleh peserta didik.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator, produk evaluasi digital dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada siswa kelas II SD IT Al Habib.

Tahap Implementasi (Implementation)

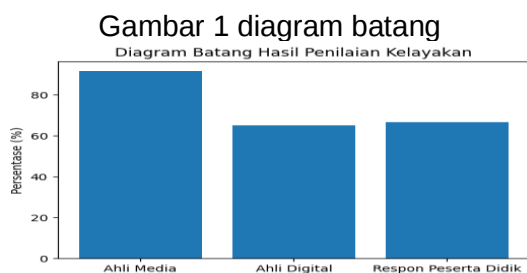
Implementasi dilakukan pada siswa kelas II SD IT Al Habib. Peserta didik menggunakan evaluasi digital pada materi contoh peraturan di rumah dan di sekolah setelah mengikuti proses pembelajaran. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan evaluasi digital. Mereka lebih aktif menjawab soal dan merasa tertarik karena adanya tampilan gambar serta sistem penilaian yang dapat diketahui secara langsung. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan evaluasi digital membantu proses penilaian menjadi lebih cepat dan efisien.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas dan efektivitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil implementasi, evaluasi digital mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu, media yang dikembangkan memudahkan guru dalam mengelola hasil penilaian dan memberikan umpan balik kepada siswa.

Secara umum, evaluasi digital yang dikembangkan memperoleh respons positif dari guru maupun siswa karena dinilai praktis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Tabel 1 Hasil Penilaian Kelayakan			
NO	Bagian	Skor	Keterangan
1.	Ahli Media	91,66%	Sangat Layak
2.	Ahli Digital	65%	Layak
3.	Respon Peserta Didik	66,66%	Layak
Rata-Rata (91,66%+65%+66,66%) / 3			Layak
74,44 %			



Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan evaluasi digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi contoh peraturan di rumah dan di sekolah dapat menjadi alternatif evaluasi yang efektif bagi siswa kelas II SD. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis ditemukan bahwa evaluasi konvensional kurang mampu menarik minat siswa. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi evaluasi yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Evaluasi digital hadir sebagai solusi karena mampu menggabungkan unsur teknologi, visual, dan interaktivitas dalam proses penilaian.

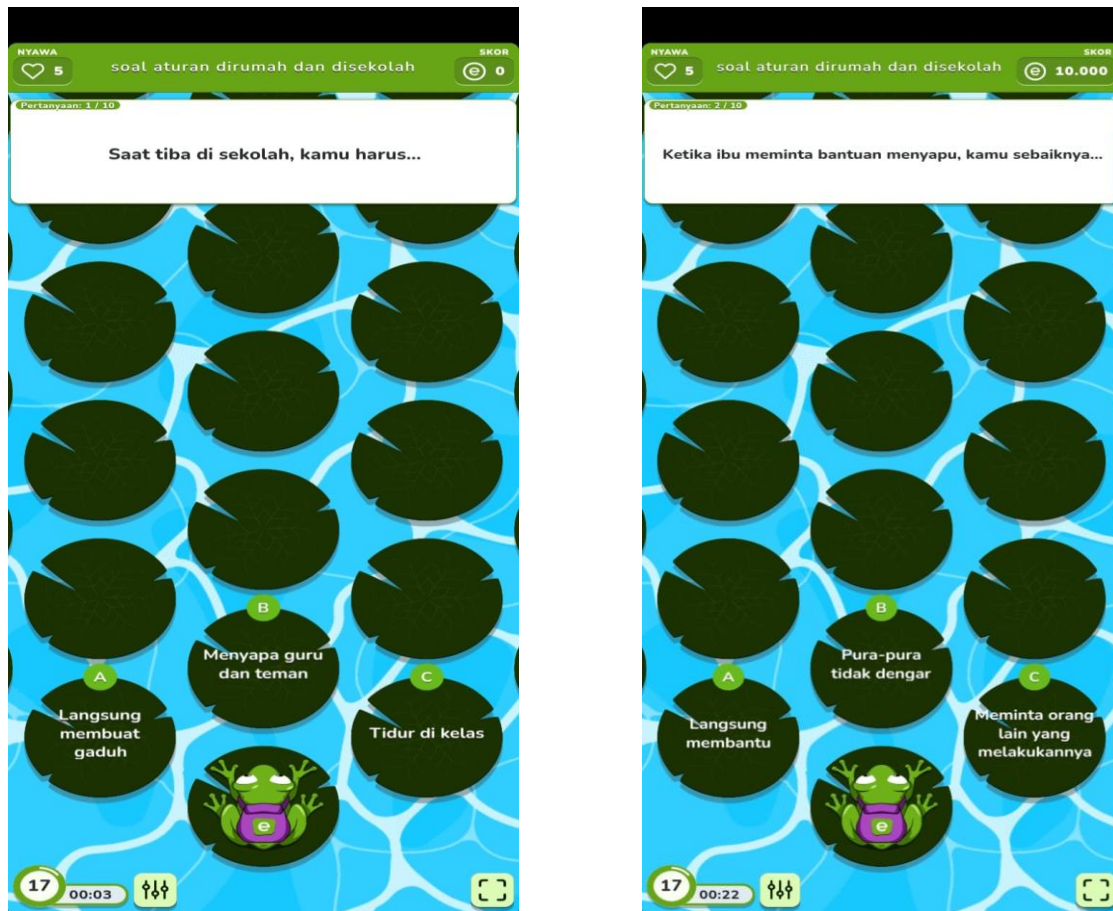
Tahap pengembangan menghasilkan produk evaluasi digital yang telah melalui proses validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi, siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan evaluasi digital. Antusiasme siswa meningkat karena mereka dapat mengerjakan soal dengan cara yang lebih menarik dibandingkan evaluasi konvensional.

Selain itu, fitur digital memungkinkan siswa memperoleh hasil secara cepat sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, efektivitas penilaian, serta efisiensi kerja guru. Dengan demikian, evaluasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Secara keseluruhan, evaluasi digital yang dikembangkan pada materi contoh peraturan di rumah dan di sekolah terbukti layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar serta dapat mendukung transformasi pembelajaran menuju pendidikan berbasis teknologi.



Gambar 2 soal evaluasi

1.2 Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan evaluasi digital memberikan dampak positif terhadap proses evaluasi pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengerjakan soal karena media yang digunakan lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Guru juga memperoleh kemudahan dalam melakukan penilaian dan pengolahan hasil belajar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media Educaplay yang dipadukan dengan model pembelajaran CTL mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal

ini karena siswa tidak hanya mengerjakan soal secara interaktif, tetapi juga memahami materi melalui contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan, seperti keterbatasan perangkat digital dan ketergantungan pada jaringan internet. Oleh karena itu, dukungan sarana dan prasarana sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan evaluasi digital.

Penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran sangat relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Ke depan, evaluasi digital dapat dikembangkan dengan fitur yang lebih interaktif seperti animasi, permainan edukatif, dan sistem penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media Educaplay pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD IT Al-Habib berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dinyatakan layak digunakan

berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Penggunaan media Educaplay mampu meningkatkan minat belajar siswa yang terlihat dari meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, media Educaplay dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahman, B. P., A., dkk. (2022). *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Link Media:

https://www.educaplay.com/learning-resources/26864610-soal_aturan_dirumah_dan_disekolah.html