

PENGEMBANGAN WEBSITE EDUCANDY SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V

Prabawati Nurhabibah, Fikriyah, Komala Dewi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas

Muhammadiyah Cirebon, Jalan Tuparev No.70 Cirebon Jawa Barat Indonesia

prabawati@umc.ac.id

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) langkah-langkah pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy*, (2) kelayakan dari pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan Thiagarajan, juga dikenal sebagai model pengembangan 4-D. Tahap definisi, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap diseminasi adalah empat tahap Produk yang telah dikembangkan secara efektif sebagai hasil dari penelitian ini. Penelitian ini menghasilkan produk evaluasi pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa di Kelas V. Berdasarkan uji kelayakannya oleh ahli media dan materi, validasi kelayakan dari validator ahli media diperoleh persentase validitas sebesar 86,67 persen, sedangkan kriteria sangat layak termasuk dalam hasil validasi kelayakan dari ahli materi I yang diperoleh persentase validitas sebesar 93,33 persen, dan kriteria sangat layak termasuk dalam hasil validasi kelayakan ahli materi II diperoleh persentase validitas sebesar 93,33 persen.

KATA KUNCI: *Evaluasi Pembelajaran Interaktif, Website Educandy*

DEVELOPMENT OF THE EDUCANDY WEBSITE AS A TOOL OF EVALUATION IN INDONESIAN LEARNING FOR CLASS V STUDENTS

ABSTRACT: *This study aims to determine (1) the steps for developing an interactive learning evaluation based on the Educandy Website, (2) the feasibility of developing an interactive learning evaluation based on the Educandy Website. The development model used in this study is the Thiagarajan research and development model, also known as the 4-D development model. The definition stage, the design stage, the development stage, and the dissemination stage are the four product stages that have been developed effectively as a result of this research. This study resulted in an interactive learning evaluation product for language learning in Class V. Based on the feasibility test by media and materials experts, the validation of the feasibility of the media expert validator obtained a validity percentage of 86.67 percent, while the very feasible criteria were included in the feasibility validation results from the material expert. I obtained a validity percentage of 93.33 percent, and very feasible criteria included in the results of the validation of the feasibility of material experts II obtained a validity percentage of 93.33 percent.*

KEYWORDS: *Interactive Learning Evaluation, Educandy Website*

Diterima:
2021-08-31

Direvisi:

-

Distujui:
2021-09-04

Dipublikasi:
2021-10-29

Pustaka : 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. doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>

PENDAHULUAN

Selama pandemi Covid-19 berlangsung, pemerintah menetapkan kebijakan BDR (Belajar Dari Rumah) untuk seluruh peserta didik baik di tingkat dasar, menengah, maupun perguruan

tinggi. dalam situasi pandemi Covid-19 ini peserta didik lebih banyak memiliki waktu belajar di rumah karena sekolah masih mengikuti aturan pemerintah yang mengharuskan belajar di rumah secara daring dalam rangka pemutusan rantai

penyebaran Covid- 19 (Fikriyah et al., 2020).

Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah sebuah tradisi baru khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Selain itu siswa mengalami problem psikologis karena terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka (Munajim et al., 2020)

Peran guru di era globalisasi menjadi sangat sentral terutama dalam memberikan penguatan nilai. Adanya pewaris nilai negatif melalui media dan publik figur turut mempengaruhi karakter siswa yang bertentangan dengan nilai luhur agama dan moralitas bangsa yang diajarkan di sekolah (Pratama et al., 2021).

Pada keadaan seperti ini pengajar diharuskan mampu membuat inovasi untuk manajemen kelas dalam rangka meningkatkan motivasi dan prestasi (Fitriati et al., 2021).

Selain itu, guru sebagai fasilitator haruslah mampu membuat media evaluasi yang tepat, media evaluasi ini sangat berpengaruh dalam peningkatan pemahaman dan prestasi belajar siswa (Agustinasari et al., 2020). Metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi melalui dalam jaringan (daring), memiliki tantangan tersendiri di saat mewabahnya pandemi saat ini (Nurhabibah et al., 2020)

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Gintung Kidul kususnya di kelas V adalah menurunnya motivasi dan hasil evaluasi belajar peserta didik ketika melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Perangkat evaluasi yang kurang menarik juga menjadi salah satu penyebab menurunnya hasil evaluasi peserta didik karena peserta didik hanya melakukan pembelajaran dengan mengerjakan Bahan Ajar Jarak Jauh (BAJJ) yang disediakan oleh pihak sekolah. Bahkan tidak jarang orang tua peserta didiklah yang

mengerjakan bahan ajar tersebut, sehingga peneliti berinisiatif membuat alat evaluasi yang bisa diakses menggunakan gawai yang berisi soal-soal evaluasi pembelajaran interaktif yang lebih menarik minat peserta didik menggunakan Educandy.

Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘making learning sweeter’ (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan (Fitriati et al., 2021). Dengan Educandy, kita dapat membuat game belajar interaktif dalam hitungan menit, educandy memiliki tampilan yang sangat mudah dimengerti bagi pengguna awam.

Ada delapan model game belajar yang bisa dibuat, diantaranya : Crosswords (teka teki silang), Multiple Choise (pilihan ganda), Word Search (mencari kata diantara susunan huruf acak), Noughts & Crosses (memilih jawabanyang benar dengan hingga pada posisi melintang), spell It (memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf), Anagram (pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain), Match-up (menjodohkan), memory (memilih jawaban sesuai pada urutan yang ditentukan) (Fitriati et al., 2021).

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan alat evaluasi educandy dilakukan di tingkat perguruan tinggi. Penelitian mengenai alat evaluasi berbasis educandy hanya ditemukan satu judul oleh Fitriati (2020) berjudul *Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima*. Penelitian Fitriati hanya sebatas membuat panduan penilaiannya saja tanpa divalidasi oleh beberapa ahli. Sehingga tingkat kelayakan dari alat evaluasi tersebut belum dapat dikatakan valid dan sesuai untuk peserta

didik. Sehingga penulis merasa perlu untuk membuat penelitian mengenai alat evaluasi menggunakan website educandy yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi bahasa.

Bermula dari pemikiran di atas, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi penurunan hasil evaluasi belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi berbasis web yaitu educandy. Setelah diperoleh hasil validasi dari beberapa ahli media dan materi, aplikasi ini siap digunakan untuk mengerjakan beberapa soal latihan maupun ulangan sebagai alat evaluasi di SD agar peserta didik lebih bersemangat dan pembelajaran menjadi jauh lebih menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan: (1) langkah-langkah pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Website Educandy, (2) kelayakan dari pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis Website Educandy.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017: 297), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti berusaha mengembangkan produk berupa pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* dengan menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Thiagarajan. Model pengembangan Thiagarajan dikenal dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan

diseminasi (*disseminate*) (Tim Dosen UMC, 2021: 46).

Dalam perancangan *Website Educandy* ini pendidik hanya perlu merangkum materi yang kemudian akan dibuat soal evaluasi dari hasil rangkuman materi tersebut. Setelah soal selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah mengunjungi situs *Website Educandy* melalui halaman *website* www.educandy.com yang kemudian dilanjutkan dengan mendaftar atau *sign in* menggunakan *e-mail*, baik menggunakan *e-mail* sekolah maupun *e-mail* pribadi pendidik. Setelah proses pendaftaran berhasil maka pendidik hanya perlu menginput soal yang telah dibuat sebelumnya ke dalam *website*. Namun sebelum proses *input* soal, pendidik harus menentukan terlebih dahulu jenis soal seperti apa yang akan dibuat untuk menyesuaikan dengan fitur yang tersedia di *Website Educandy* karena dalam *Website Educandy* terdapat 3 fitur utama seperti *words* yang dapat digunakan untuk belajar kosa kata, *maching pairs*, dan *quiz questions* tetapi di dalam fitur utama tersebut memiliki beberapa fitur pilihan jadi sebelum menginput soal ke dalam *website* maka sebaiknya pendidik sudah menentukan jenis soal seperti apa yang akan digunakan dalam evaluasi kali ini. Kemudian, apabila semua soal sudah di *input* ke *website* maka pendidik hanya perlu membagikan *link* yang berisi soal-soal evaluasi melalui *Whatsapp Group* kepada para peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

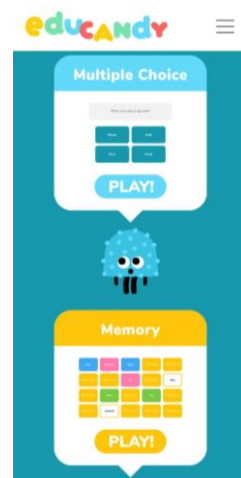
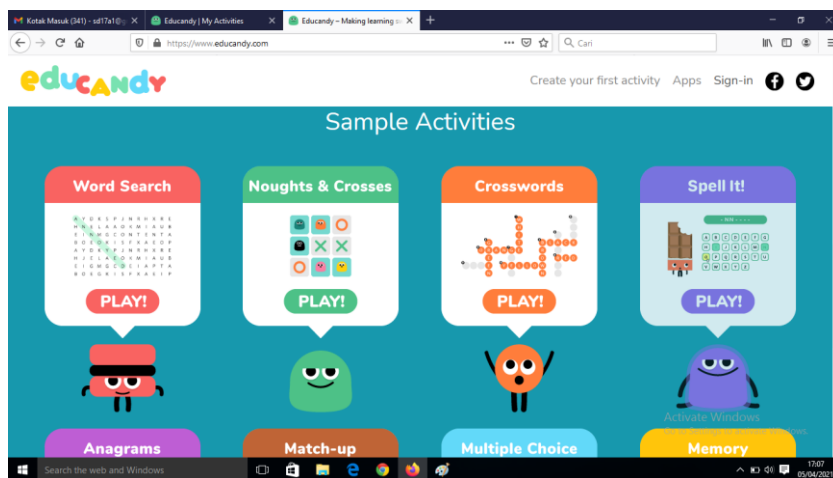
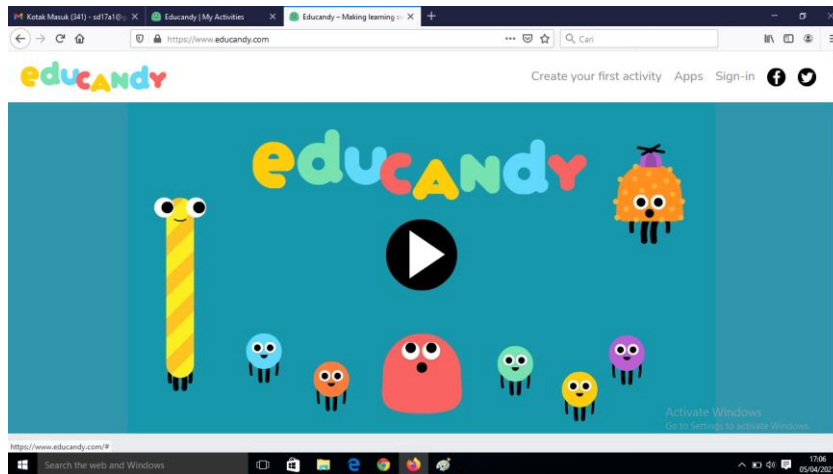
Langkah-langkah pembuatan soal evaluasi menggunakan website educandy sebagai berikut:

a) Mengunjungi Halaman *Website*

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat soal evaluasi yang disesuaikan dengan materi yang ada

di buku siswa. Kemudian langkah selanjutnya dapat dilakukan dengan mengunjungi situs *Website Educandy* dengan alamat www.educandy.com yang akan muncul pada tampilan halaman awal

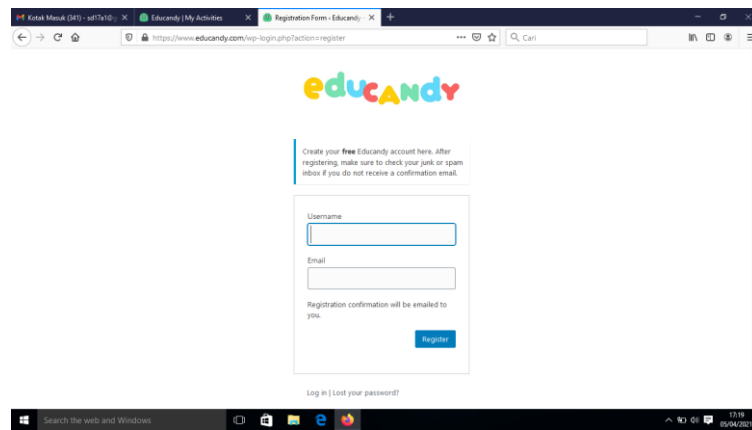
seperti berikut berikut ini yang dilengkapi dengan beberapa fitur alternatif pilihan soal yang dapat digunakan dalam membuat soal evaluasi melalui *Website Educandy*.



b) *Sign In Website*

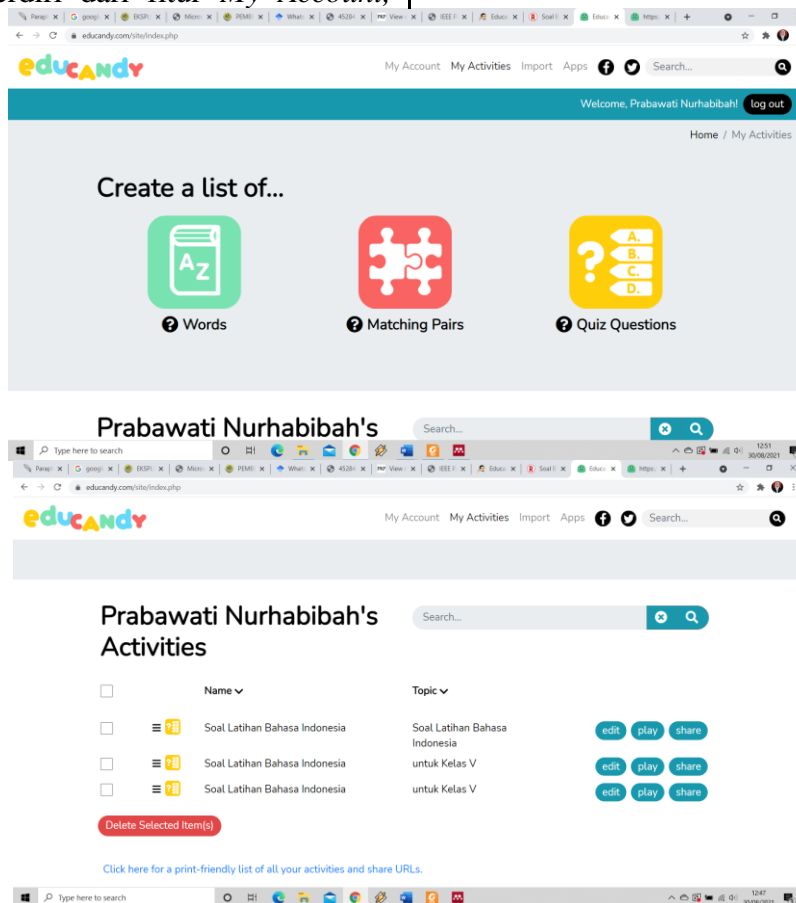
Setelah berhasil mengunjungi halaman *Website Educandy*, maka

langkah selanjutnya adalah *sign in* atau mendaftar dengan menggunakan alamat *e-mail* seperti berikut ini.



Setelah proses *sign in* atau pendaftaran berhasil maka akan muncul halaman utama *Website Educandy* yang di dalamnya terdiri dari fitur *My Account*,

My Activities, *Import*, *Apps*, logo *Facebook* dan *Twitter*, serta kolom *Search* seperti berikut ini

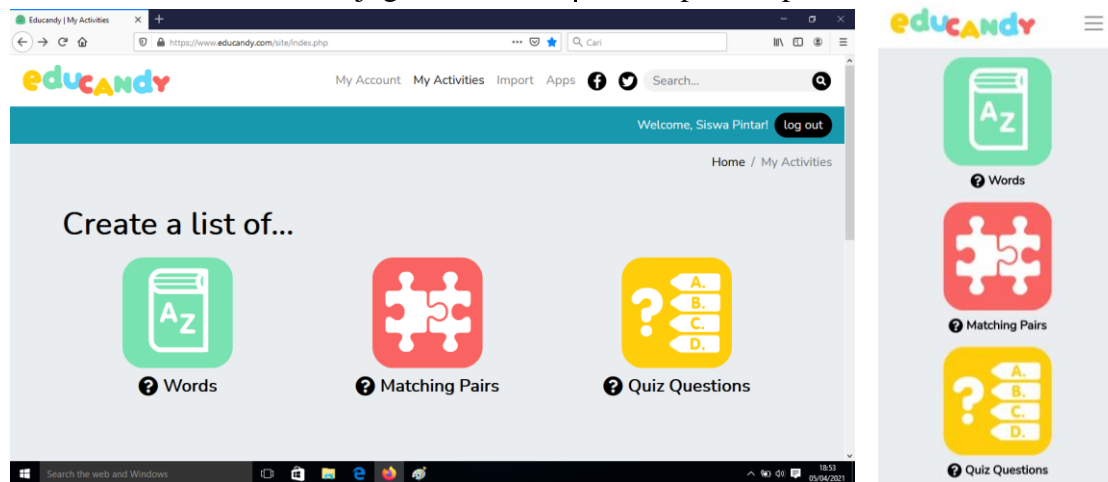


Input Soal

Setelah proses pendaftaran berhasil maka langkah selanjutnya adalah menginput soal ke dalam *Website Educandy*. Namun sebelum proses *input* soal, pendidik harus menentukan jenis soal seperti apa yang

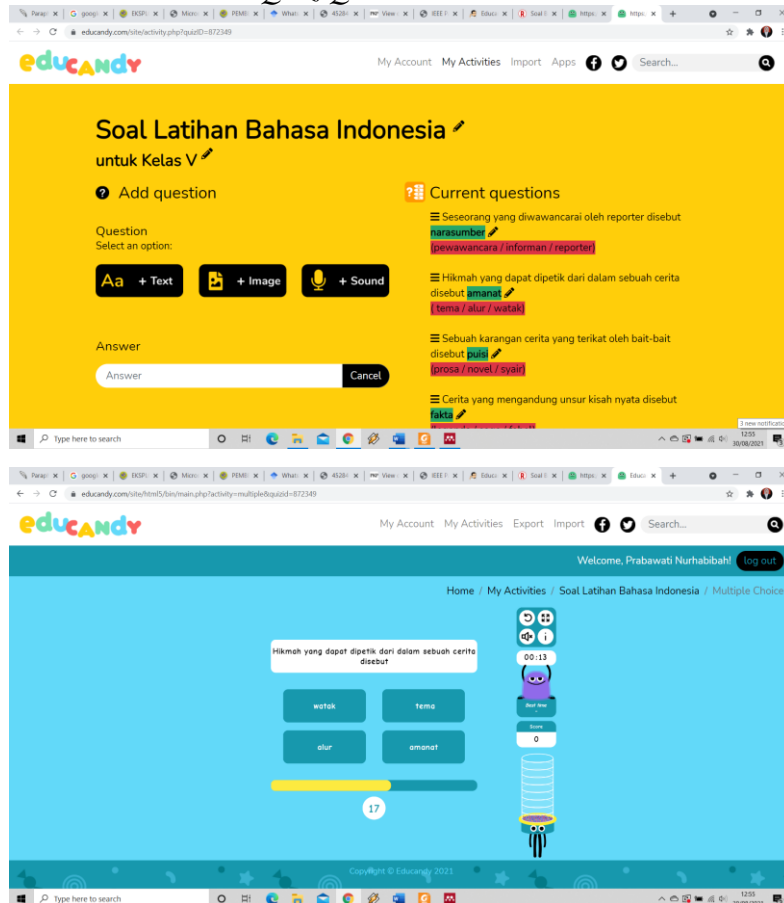
akan dibuat dan kemudian disesuaikan dengan fitur utama yang tersedia di *Website Educandy*. *Website Educandy* ini memiliki 3 fitur utama seperti *words*, *maching pairs*, dan *quiz questions* tetapi

di dalam fitur utama juga memiliki | beberapa fitur pilihan.



Fitur Utama Website Educandy

Dalam hal ini peneliti mencoba menginput soal dengan menggunakan fitur *Quiz Questions*. Berikut halaman soal *Quiz Questions*.



Instruksi Pengerjaan Soal

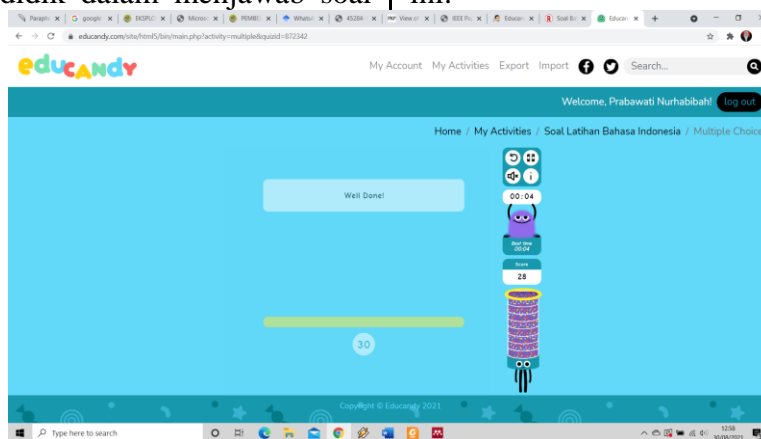
Dalam penelitian ini proses penginputan soal dalam *website* menggunakan fitur *Quiz Question* dan proses menjawab soal-soalnya menggunakan *Multiple Choice*. Dalam

proses menjawab soal peserta didik diberikan waktu selama 30 detik untuk masing-masing soalnya, apabila peserta didik menjawab dengan tepat maka akan memperoleh skor sebanyak 20 poin karena masing-masing pertanyaannya

memiliki skor 20 poin dan apabila jawaban soal kurang tepat poin yang diperoleh tidak berkurang tetapi jika waktu pengerjaannya belum mencapai 30 detik maka peserta didik masih bisa mencari jawaban yang tepat, namun apabila dalam waktu 30 detik peserta didik tidak dapat menjawab soal dengan tepat maka peserta didik dinyatakan salah dalam menjawab soal tersebut. Berikut gambar tampilan *website* yang diakses oleh peserta didik dalam menjawab soal

evaluasi dengan menggunakan *Multiple Choice*.

Setelah semua soal selesai dikerjakan oleh peserta didik maka *website* akan menampilkan skor akhir atau total skor yang diperoleh peserta didik dari hasil menyelesaikan semua soal pada *Website Educandy*, kemudian peserta didik diminta untuk *secreanshoot* skor akhir yang kemudian dikirimkan ke grup *Whatsapp* seperti pada gambar di bawah ini.



Hasil Penilaian Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Educandy* oleh Ahli Media

Aspek	Pernyataan	X	X ₁	P(%)	Tingkat Kevalidan
Konsep media	Pernyataan 1	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 2	3	5	60%	Cukup Layak
	Pernyataan 3	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 4	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 5	4	5	80%	Layak
Tampilan/desain	Pernyataan 6	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 7	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 8	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 9	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 10	5	5	100%	Sangat Layak
Efektivitas <i>website</i> evaluasi	Pernyataan 11	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 12	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 13	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 14	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 15	4	5	80%	Layak
Jumlah		65	75	86,67 %	Sangat Layak

Data yang tertera di atas hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator.

$\sum x$ = Jumlah skor ideal

100% = Bilangan konstan

Jika dihitung

$$P = \frac{4+3+4+4+4+5+5+5+5+5+4+4+4+5+4}{5 \times 15} \times 100\%$$

$$= \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$= 86,67\%$$

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media di atas dapat dikatakan bahwa media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sebesar 86,67% hal ini di buktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1 – 15 yang terdapat pada angket yang di isi oleh validator terhadap media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* yaitu sebesar 65 poin dengan presentase kevalidan sebesar 86,67% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Hasil Penilaian Materi Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Educandy* oleh Ahli Materi I

Aspek	Pernyataan	X	X ₁	P(%)	Tingkat Kevalidan
Kesesuaian soal	Pernyataan 1	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 2	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 3	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 4	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 5	4	5	80%	Layak
Kualitas soal	Pernyataan 6	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 7	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 8	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 9	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 10	5	5	100%	Sangat Layak
Efektivitas soal	Pernyataan 11	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 12	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 13	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 14	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 15	5	5	100%	Sangat Layak
Jumlah		70	75	93,33%	Sangat Layak

Data yang tertera di atas hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

$\sum xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator.

$\sum x$ = Jumlah skor ideal

100% = Bilangan konstan

Jika dihitung

$$P = \frac{5+5+4+5+4+5+4+5+4+5+5+5+4+5+5}{5 \times 15} \times 100\%$$

$$= \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

Dari hasil validasi materi di atas dapat dikatakan bahwa materi evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sebesar

93,33% hal ini di buktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1 – 15 yang terdapat pada angket yang di isi oleh validator terhadap materi evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* yaitu sebesar 70 poin dengan presentase kevalidan sebesar 93,33% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

Hasil Penilaian Materi Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Educandy* oleh Ahli Materi II

Aspek	Pernyataan	X	X ₁	P(%)	Tingkat Kevalidan
Kesesuaian soal	Pernyataan 1	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 2	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 3	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 4	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 5	4	5	80%	Layak
Kualitas soal	Pernyataan 6	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 7	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 8	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 9	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 10	5	5	100%	Sangat Layak
Efektivitas soal	Pernyataan 11	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 12	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 13	4	5	80%	Layak
	Pernyataan 14	5	5	100%	Sangat Layak
	Pernyataan 15	4	5	80%	Layak
Jumlah		70	75	93,33%	Sangat Layak

Data yang tertera di atas hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

∑xi = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator.

∑x = Jumlah skor ideal

100% = Bilangan konstan

Jika dihitung

$$P = \frac{5+5+4+5+4+5+4+5+4+5+5+5+4+5+5}{5 \times 15} \times 100\%$$

$$= \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

Dari hasil validasi materi di atas dapat dikatakan bahwa materi evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* yang telah dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan sebesar 93,33% hal ini di buktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1 – 15 yang terdapat pada angket yang di isi oleh validator terhadap materi evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* yaitu sebesar 70 poin dengan presentase kevalidan sebesar 93,33% yang termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

KESIMPULAN

Hasil validasi dari pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Website Educandy* memiliki tingkat kevalidan yang tinggi sehingga layak digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran serta penilaian dari para validator mendapatkan kategori “Sangat Valid”. Penilaian dari validator ahli media yang diperoleh persentase kelayakan mencapai 86,67% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian dari validator ahli materi diperoleh persentase kelayakan mencapai 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian dari validator ahli materi diperoleh persentase kelayakan mencapai 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”.

DAFTAR PUSTAKA

Agustinasari, 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.

Fikriyah, F., Rohaeti, T., & Solihati, A. (2020). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 94. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.439>

37

Fitriati, I., Purnamasari, R., Fitriyaningsih, N., & Irawati, I. (2021). Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 307–312. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/152>

Munajim, A., Barnawi, B., & Fikriyah, F. (2020). Pengembangan Kurikulum Pembelajaran di Masa Darurat. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 285. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.45288>

Nurhabibah, P., Hanikah, H., & Widiawati, H. (2020). Aplikasi Pilihan Pendukung Pembelajaran Daring pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(2), 257. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i2.45284>

Pratama, R. B., Fikriyah, & Titi, R. (2021). Pengembangan E-Modul Bemuatan Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SDN 2 Waruroyom. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 16.