

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN CANVA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
DI SEKOLAH DASAR NEGERI WONOAYU 02 LUMAJANG**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Oleh:
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Qudsiyah Nurul Mahmudah
NIM : 212101040066
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN CANVA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
DI SEKOLAH DASAR NEGERI WONOAYU 02 LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar sarjana guruan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Oleh:

JEMBER
Qudsiyah Nurul Mahmudah
NIM : 212101040066

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN CANVA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
DI SEKOLAH DASAR NEGERI WONOAYU 02 LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar sarjana guruan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Qudsiyah Nurul Mahmudah
NIM : 212101040066

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd
NIP. 197006162014112001

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN CANVA PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL
DI SEKOLAH DASAR NEGERI WONOAYU 02 LUMAJANG**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 22 Mei 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Hartono, M.Pd

2. Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَقُلْ اَعْمَلُوا فَسَيَرَى اللّٰهُ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَسَتُرَدُّونَ اِلَىٰ عِلْمِ الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ
فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ ﴿١٠٥﴾

Artinya : "Katakanlah (Nabi Muhammad), “Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya, dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu, Dia akan memberitakan kepada kamu apa yang selama ini kamu kerjakan.”” (QS. At-Taubah: 105)¹



¹ Al- Qur'an Mushaf Tajwid Azalia (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2017), 203.

PERSEMBAHAN

Rasa syukur yang mendalam saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan berkah, rahmat, dan kasih sayang-Nya, yang telah membimbing langkah saya menuju masa depan yang lebih baik. Dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati, skripsi ini saya dedikasikan kepada:

1. Karya ini saya persembahkan dengan penuh cinta kepada orang tua tercinta, Ibu Hanik Ulfiyah Nurul Laili dan Bapak Djaelani, sebagai ungkapan terima kasih yang tak terhingga. Dengan doa-doa yang tiada henti dan kasih sayang yang tulus, mereka selalu mendampingi saya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga ini menjadi awal dari upaya saya untuk membahagiakan Ibu dan Bapak.
2. Karya ini juga saya dedikasikan kepada kakak-kakak saya (Lutfiyah Nurul Hidayati, Muhammad Furqon Nurul Huda, Ahmad Yusuf Nurul Aziz, dan Malikh Nurul Azizah) serta adik saya (Umi Salama Nurul Sa'ida), yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan arahan berharga yang sangat membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan kasih sayang-Nya, yang senantiasa menyertai sehingga proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam, yang telah membimbing umat manusia keluar dari zaman kegelapan menuju era yang penuh berkah, yaitu agama Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember. Adapun judul skripsi ini adalah “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Wonoayu 02 Lumajang”.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan berkat dukungan dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari sepenuhnya dan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan yang memadai selama menuntut ilmu.

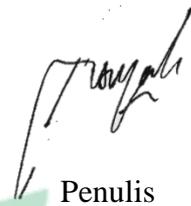
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberi izin untuk melaksanakan penulisan ini.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan guruan di lingkup jurusan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Selaku Koordinator Program Studi PGMI yang telah menerima judul skripsi ini.
5. Ibu Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan sepenuh hati mengarahkan, membimbing, serta memotivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen-dosen UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak/Ibu Tata usaha Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kepala Sekolah SDN Wonoayu 02 Lumajang Ibu Widi Handayani, S.Pd.SD yang telah memberikan fasilitas dan izin untuk melakukan penelitian ini.
9. Bu Rimawati, S.Pd.SD, selaku wali kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang yang telah membantu penulis dalam proses penelitian ini.
10. Peserta didik kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang yang sudah bersedia menjadi objek penelitian penulis ini.

Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas

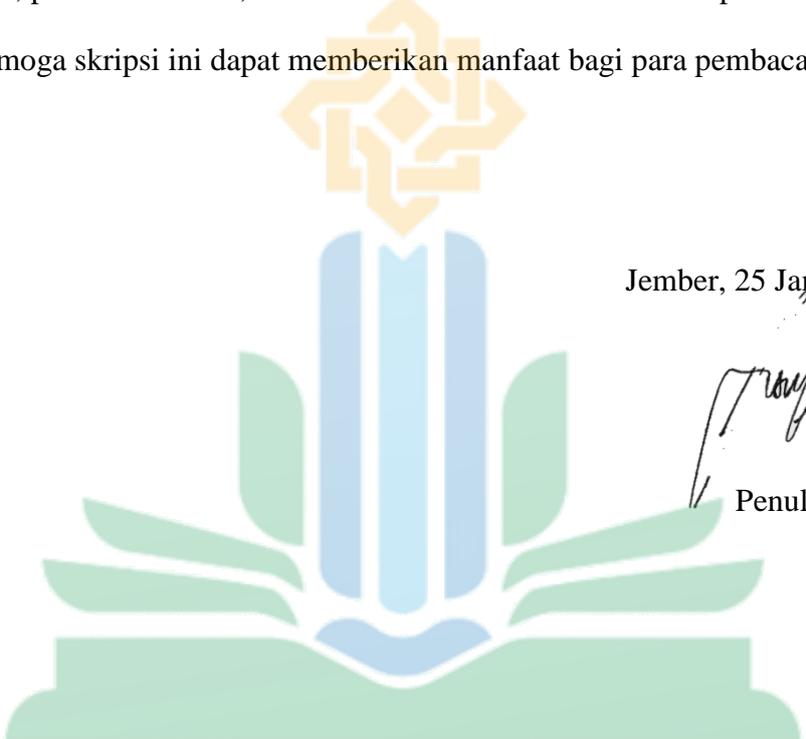
setiap kebaikan dengan balasan yang lebih baik. Skripsi ini tentu masih memiliki kekurangan, oleh karena itu saya sangat mengharapkan kritik, masukan, dan saran yang membangun agar penulisan selanjutnya dapat lebih baik.

Penulisan ini disusun berdasarkan hasil kajian penulis terhadap berbagai literatur, pedoman ilmiah, serta saran dan masukan dari dosen pembimbing skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 25 Januari 2025



Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Qudsiyah Nurul Mahmudah, 2025: “*Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Wonoayu 02 Lumajang*”

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran, Canva, *Game* Edukasi, Pelajaran IPAS, Prestasi Belajar

Evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan Canva dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPAS pada topik Cerita tentang Daerahku di kelas IV SD. Evaluasi ini dirancang dengan navigasi peta interaktif, soal eksploratif, dan *posttest* berbasis pilihan ganda. Canva dipilih karena menyediakan kemudahan dalam desain visual dan interaktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan dan mengembangkan alat evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi dalam pembelajaran IPAS kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang.

Rumusan masalah meliputi: (1) Bagaimana proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan Canva? (2) Bagaimana kelayakan alat evaluasi tersebut? (3) Bagaimana keefektifan alat evaluasi dalam meningkatkan prestasi belajar siswa?

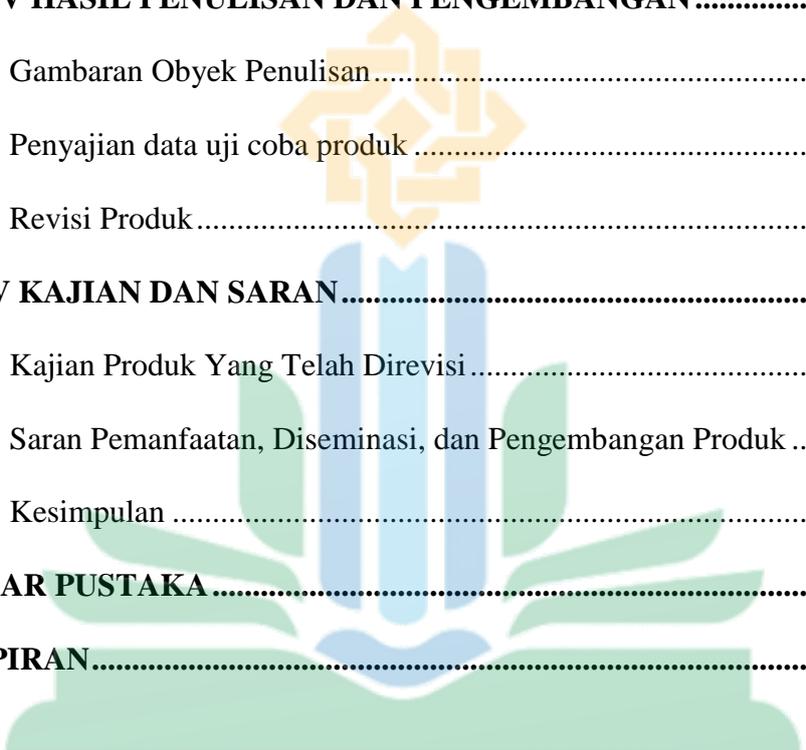
Tujuan dari penelitian ini, untuk mendeskripsikan pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya setelah diuji coba dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Setiap tahap dilalui secara sistematis untuk menghasilkan produk yang valid dan efektif. Teknik pengumpulan data meliputi angket validasi, observasi, wawancara, dokumentasi, serta *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan ADDIE secara sistematis, menghasilkan alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang menyenangkan dan valid sebagai instrumen penilaian. Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli untuk menyempurnakan desain dan fitur. (2) Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata kelayakan sebesar 90,13% (kategori sangat layak). Evaluasi memenuhi kriteria isi, visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Respon siswa juga sangat positif, dengan 82,5% menyatakan media sangat baik. (3) Alat evaluasi terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan skor dari 43,67 (*pretest*) menjadi 91,00 (*posttest*), nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, serta *N-Gain* sebesar 84,69% (kategori tinggi). Elemen interaktif dalam alat evaluasi membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penulisan dan Pengembangan.....	14
D. Spesifikasi Produk	14
E. Pentingnya Penulisan dan Pengembangan.....	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penulisan dan Pengembangan	17
G. Definisi Operasional.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	24
A. Penulisan Terdahulu.....	24
B. Kajian Teori	36

BAB III METODE PENULISAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Metode Penulisan dan Pengembangan.....	64
B. Prosedur Penulisan dan Pengembangan.....	70
C. Uji Coba Produk.....	79
BAB IV HASIL PENULISAN DAN PENGEMBANGAN.....	95
A. Gambaran Obyek Penulisan.....	95
B. Penyajian data uji coba produk	101
C. Revisi Produk.....	145
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	148
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	148
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	133
C. Kesimpulan	156
DAFTAR PUSTAKA.....	159
LAMPIRAN.....	161



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
2.1	Tampilan Awal Canva.....	41
2.2	Tampilan <i>Sign Up</i>	41
2.3	Tampilan Canva	42
2.4	Candi Borobudur.....	50
2.5	Gapura Bajang Ratu	51
2.6	Prasasti Kedudukan Bukit.....	52
2.7	Pura Tirta Empul.....	53
2.8	Prasasti Yupa.....	54
3.1	Model Pengembangan ADDIE	69
4.1	Tampilan Awal Canva.com.....	104
4.2	Tampilan <i>Sign up</i> Akun Canva	105
4.3	Tampilan Halaman Pembuka <i>Game</i>	106
4.4	Tampilan Peta Kerajaan Interaktif	107
4.5	Tampilan Pilihan Soal Evaluasi	107
4.6	Tampilan <i>Feedback</i> Jawaban Benar.....	108
4.7	Tampilan <i>Feedback</i> Jawaban Salah	109
4.8	Tampilan Evaluasi.....	110
4.9	Alur Permainan <i>Game</i> Edukasi.....	116
4.10	Merancang Tampilan Visual <i>Game</i> Edukasi.....	117
4.11	Menambahkan Fitur Interaktif (<i>Hyperlink</i>).....	118
4.12	Menambahkan Audio	119

4.13 Mengintegrasikan QR Code ke Buku Rangkuman	120
4.14 Bahan Ajar/ Buku Rangkuman Materi.....	130
4.15 Gambar Pengerjaan Soal <i>Pretest</i>	130
4.16 Gambar Uji Coba Skala Kecil	131
4.17 Gambar Uji Coba Skala Besar	132
4.18 Pengerjaan Soal <i>Posttest</i>	132
4.19 Tampilan Awal Sebelum Direvisi	145
4.20 Tampilan Awal Setelah Direvisi	145
4.21 Fitur Pemilihan Karakter (Sebelum)	146
4.22 Satu Karakter Representatif (Sesudah)	146
4.23 Tanpa Menu <i>Replay</i>	147
4.24 Tersedia Menu <i>Replay</i>	147



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
1.1	Data Observasi dan Wawancara.....	6
2.1	Penulisan Terdahulu	33
3.1	Kategori Skala Likert	87
3.2	Kategori Persentase Kelayakan Media.....	88
3.3	Kategori Tingkat Kemenarikan Media (Respon Siswa)	89
3.4	Desain <i>One Group Pretest-Posttest</i>	90
3.5	Kategori Skor <i>N- Gain</i>	93
3.6	Kategori Persentase Keefektifan Berdasarkan <i>N- Gain</i>	94
4.1	Data Guru dan Karyawan.....	99
4.2	Data Siswa.....	100
4.3	Instrumen Angket Validasi Ahli Media	122
4.4	Instrumen Angket Ahli Materi	125
4.5	Instrumen Angket Ahli Praktisi	128
4.6	Hasil Instrumen Angket Respon Siswa.....	134
4.7	Rata-Rata Hasil Validasi	136
4.8	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas IV	137
4.9	Hasil Uji Normalitas (<i>Shapiro Wilk</i>).....	138
4.10	Hasil Uji Normalitas (<i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>).....	140
4.11	Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	142
4.12	Hasil Uji <i>Paired Sample t-Test</i>	142
4.13	Hasil Uji <i>N- Gain</i>	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hal dasar yang sangat penting untuk dimiliki dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan sangatlah penting, karena dengan pendidikan manusia mampu merubah nasib dirinya maupun bangsanya.² Setiap manusia berhak dan memiliki kewajiban untuk mendapatkan pendidikan. Rahmadayanti dan Hartoyo mengemukakan bahwa pendidikan dapat diperoleh dari lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Karena itulah, pemerintah perlu memperhatikan pendidikan di Indonesia, sehingga nantinya pendidikan Indonesia tidak tertinggal dengan pendidikan di negara lainnya. Pendidikan perlu didapatkan supaya mereka mampu mencapai potensi sepenuhnya, mewujudkan impian dan mampu bersaing dalam berbagai aspek kehidupan.³

Namun, untuk mencapai harapan tersebut, diperlukan sejumlah persyaratan, termasuk pemahaman terhadap psikologi siswa, pengembangan kurikulum yang responsif terhadap realitas kehidupan siswa, kemahiran dalam menerapkan berbagai model dan metode pembelajaran, serta perancangan proses evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar secara objektif, tetapi

² Anisa Rizky Amalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 'Bekal Saya' Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penulisan Guruan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 8 (2021): 3103–13.

³ Dewi Rahmadayanti and Agung Hartoyo, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7174–87.

juga disesuaikan dengan konteks dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga memastikan bahwa pemahaman siswa dapat terukur dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

Di era revolusi industri 5.0, dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini kerap dimanfaatkan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, termasuk evaluasi. Namun, sebagian guru masih mengalami kendala dalam menyusun evaluasi pembelajaran.⁴ Tantangan dalam pembelajaran dan penilaian mencakup keterbatasan aplikasi, kendala jaringan dan perangkat, serta masih adanya guru yang kesulitan mengelola pembelajaran, menilai, dan mengawasi kegiatan belajar. Dari sisi psikologis, siswa sering merasa cemas dan kurang percaya diri saat evaluasi berlangsung.⁵ Oleh karena itu, dibutuhkan bentuk evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan, agar proses penilaian tidak hanya menjadi kewajiban administratif, tetapi juga menjadi sarana belajar yang membangkitkan minat, rasa percaya diri, dan pemahaman siswa secara mendalam.⁶

Menurut Undang – Undang no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan secara Nasional dalam pasal 57 ayat (1) Evaluasi dilakukan dalam

⁴ Putri and Dwijayanti, “Pengebangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi ‘Quizizz’ Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya,” *Jurnal Guruan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 3 (2020): 985–91.

⁵ Latifah, Umi, and Maryam Isnaini Damayanti, “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar,” *Jpgsd* 10, no. 6 (2022): 1415–24.

⁶ Umul Markamah, “Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2023): 197–218, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1029>.

rangka pengendalian mutu guruan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak berkepentingan, diantaranya terhadap siswa, lembaga dan program pendidikan.⁷

Dalam dunia pendidikan, keberadaan guru yang profesional sangat penting dalam melaksanakan tugas sebagai guru, dengan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga siswa tetap aktif dan tidak mudah bosan. Profesionalitas guru juga tercermin melalui kemampuannya merancang dan menerapkan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, tidak hanya sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai bagian dari proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu berpikir kritis dan kreatif dalam memilih serta mengembangkan bentuk evaluasi yang interaktif, agar mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa secara bermakna.

Di jenjang sekolah dasar, evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam menilai keberhasilan siswa dalam memahami materi, termasuk dalam mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial, yang memerlukan pemahaman konseptual dan kontekstual. Namun, hingga kini masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami materi IPAS, salah satunya karena bentuk evaluasi yang digunakan kurang menarik dan bersifat konvensional. Guru sebagai pelaksana evaluasi dituntut untuk mampu mengembangkan media evaluasi yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media evaluasi yang interaktif dan menyenangkan diharapkan dapat

⁷ Indonesia, "Undang - Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 57 Ayat (1) Tentang Sistem Guruan Nasional" (2003).

meningkatkan keterlibatan siswa serta memberikan gambaran yang lebih akurat terhadap pencapaian hasil belajar mereka.⁸

Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang, diketahui bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Evaluasi yang dilakukan menggunakan metode tes tulis atau *Google Form*, namun belum memanfaatkan media interaktif yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang fokus, dan tidak percaya diri saat menghadapi evaluasi. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian prestasi belajar siswa, terutama pada materi Cerita tentang Daerahku yang membahas kerajaan Hindu-Buddha. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal evaluasi karena kurangnya pemahaman dan rendahnya minat. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan agar proses penilaian tidak hanya mengukur prestasi belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Siswa kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang dibimbing oleh Ibu Rimawati, S.Pd.SD, lulusan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dengan latar belakang tersebut, beliau memiliki kualifikasi yang sesuai untuk mengajar seluruh mata pelajaran di jenjang sekolah dasar. Namun, berdasarkan hasil observasi dan

⁸ Elga Arum Wuriyana and Muhib Rosyidi, "Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD," *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (2022): 607–16, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>.

wawancara, diketahui bahwa dalam praktik pembelajaran sehari-hari, beliau masih cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, serta mengandalkan buku paket dan LKS. Penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal, meskipun fasilitas sekolah telah mendukung. Akibatnya, evaluasi yang dilaksanakan masih didominasi oleh bentuk konvensional, seperti tes tulis di atas kertas atau *Google Form*, yang kurang menarik dan kurang mampu menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pengamatan langsung dan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Wonoayu 02 Lumajang, diperoleh informasi bahwa dari total 15 siswa, hanya 5 siswa (33%) yang mampu menjawab soal evaluasi dengan benar setelah proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hanya 4 siswa (27%) yang terlihat aktif saat proses evaluasi. Sebaliknya, sebanyak 9 siswa (60%) tampak ragu dan kurang percaya diri ketika menjawab soal, baik secara tertulis maupun lisan. Dalam wawancara singkat, 11 siswa (73%) mengungkapkan kejenuhan mereka terhadap evaluasi berbasis kertas yang dianggap membosankan dan menegangkan. Sebaliknya, 13 siswa (87%) menunjukkan antusiasme tinggi terhadap bentuk evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan atau *game* edukatif. Fakta ini menunjukkan pentingnya pengembangan media evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mampu membangkitkan semangat dan keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi.⁹ Adapun rincian data hasil observasi dapat dilihat pada tabel

⁹ “Observasi Dan Wawancara Guru Kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang,” 01 Januari

berikut:

Tabel 1.1
Data Observasi dan Wawancara

No	Indikator yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
1	Siswa mampu menjawab soal	5 dari 15	33%
2	Siswa terlihat aktif saat evaluasi berlangsung	4 dari 15	27%
3	Siswa terlihat ragu atau bingung saat menjawab soal	9 dari 15	60%
4	Siswa mengaku jenuh dengan evaluasi berbasis kertas	11 dari 15	73%
5	Siswa menunjukkan minat terhadap evaluasi berbasis <i>game</i>	13 dari 15	87%

Di era digital saat ini, dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Berbagai aplikasi dan platform daring telah membantu guru dalam merancang media pembelajaran maupun evaluasi yang inovatif dan menarik.¹⁰ Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah aplikasi desain berbasis AI yang mendukung pembuatan media visual interaktif. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, Canva memungkinkan guru merancang soal evaluasi berbentuk *game* edukasi yang dapat diakses melalui tautan daring. Kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur yang ditawarkan Canva menjadikannya solusi tepat dalam menciptakan pengalaman evaluasi yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

2025.

¹⁰ Nita Amelia and Muhammad Minan Chusni, "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi," *Prosiding Amal Insani Foundation* 1, no. 1 (2022): 94–98.

Penulisan tentang penggunaan Canva juga telah dilakukan oleh Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, dan Safaruddin dalam studi berjudul “Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah” pada tahun 2023. Studi tersebut menunjukkan bahwa Canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media game edukasi. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada penyampaian materi, temuan ini menguatkan bahwa Canva juga memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif, karena memungkinkan integrasi soal, permainan, dan *feedback* dalam satu platform.¹¹

Adanya Canva sangat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas, khususnya dalam menciptakan media evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *game* edukasi yang bisa dimanfaatkan dalam proses evaluasi belajar siswa. Karena media evaluasi merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran, penulis pun tertarik untuk mengembangkan media evaluasi menggunakan Canva pada mata pelajaran IPAS, khususnya topik Cerita Tentang Daerahku dengan materi Kerajaan Hindu-Buddha. Pentingnya media evaluasi ini juga sejalan dengan ajaran dalam Al-Qur’an surah Al-Ankabut ayat 2-3 yang berbunyi

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ﴿٢﴾

وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ ﴿٣﴾

¹¹ Juhaeni Juhaeni et al., “Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah,” *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66, <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.

Artinya : “Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan (hanya dengan) berkata, “Kami telah beriman,” sedangkan mereka tidak diuji?” (QS. Al-Ankabut: 2)

“Sungguh, Kami benar-benar telah menguji orang-orang sebelum mereka. Allah pasti mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui para pendusta.” (QS. Al-Ankabut: 3)¹²

Surah al-Ankabut ayat 2-3 dalam perspektif evaluasi pembelajaran mengandung beberapa fungsi evaluasi yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, ayat ini dapat menggambarkan pentingnya ujian dan evaluasi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Evaluasi dalam pembelajaran memiliki fungsi-fungsi penting seperti seleksi, diagnostik, penempatan, dan pengukuran keberhasilan. Melalui ujian dan evaluasi, seseorang dapat mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan materi pelajaran yang dimiliki, serta sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, Surah Al-Ankabut ayat 2 dapat diinterpretasikan dalam perspektif evaluasi pembelajaran sebagai pengingat akan pentingnya ujian dan evaluasi sebagai sarana untuk mengukur, memperbaiki, dan meningkatkan pemahaman serta keberhasilan dalam proses pembelajaran.¹³

Pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi langkah strategis dalam menciptakan proses penilaian yang tidak hanya bersifat mengukur hasil belajar, tetapi juga mampu membangun

¹² Al- Qur'an Mushaf Tajwid Azalia, 396.

¹³ Zubaidah, “Fungsi Evaluasi Pendidikan Dalam Q . S . AL-Ankabut Ayat 2-3 (Studi Tafsir Al-Showi Karya Imam Ahmad Al-Showi),” *Jurnal Al Ulum* 01, no. 02 (2023): 19–28.

keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini selaras dengan temuan Luluk Sulthoniyah pada tahun 2024 yang menekankan pentingnya pendekatan kreatif dan kontekstual dalam pembelajaran untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter dan pemahaman materi secara lebih mendalam.¹⁴ Meskipun penelitiannya berfokus pada pembelajaran karakter, pendekatan kreatif yang digunakan menunjukkan bahwa interaktivitas dapat membentuk pengalaman belajar yang bermakna. Prinsip ini relevan dalam pengembangan evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, karena bentuk evaluasi yang menarik dan kontekstual turut mendorong keterlibatan siswa dan pemahaman materi, khususnya pada pembelajaran IPAS topik Cerita tentang Daerahku.

Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva bertujuan menghadirkan penilaian yang menyenangkan dan bermakna. Canva dipilih karena mendukung penyusunan soal dengan visual menarik, umpan balik langsung, dan navigasi interaktif. *Literatur review* Fadilla, Prayogo, dan Fadilah pada tahun 2023 menunjukkan bahwa media interaktif Canva berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, diharapkan prestasi belajar IPAS siswa meningkat, terutama pada topik Cerita tentang Daerahku.¹⁵

Pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva yang dikembangkan dalam penulisan ini bertujuan untuk

¹⁴ Luluk Sulthoniyah and Abd Muhith, "Dissecting Hafalan Shalat Delisa Movie (Character Education Values Embedded in the Movie for Elementary School Students)," *Attadib: Journal of Elementary Education* 8, no. 2 (2024), <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib>.

¹⁵ Nur Fadilla et al., "Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: Literatur Review," *PENDIKDAS Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2023): 1–9, <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.

menghadirkan proses penilaian yang tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga membangun keterlibatan dan kenyamanan siswa selama evaluasi berlangsung. Dengan menyajikan soal dalam bentuk permainan interaktif yang dilengkapi visual menarik, umpan balik langsung, dan penjelasan atas setiap jawaban, evaluasi ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih utuh dan meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada topik Cerita tentang Daerahku materi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS.

Menurut penulis, kelebihan pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva pada mata pelajaran IPAS topik Cerita tentang Daerahku di kelas IV SDN Wonoayu 02 adalah kemampuannya membantu siswa memanfaatkan teknologi positif dalam penilaian. Dengan pendekatan ini, evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan prestasi belajar. Selain itu, media ini dapat diakses kapan saja, memudahkan siswa belajar sesuai kebutuhan.

Judul pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan *platform* canva pada mata pelajaran IPAS topik cerita tentang daerahku kelas IV menggabungkan antara permainan dan soal evaluasi yang disertai penjelasan bisa menghasilkan kontribusi nyata dalam pengembangan teknologi guruan. Dengan judul *game* jelajah sejarah kerajaan, membuat siswa tertarik untuk mengikuti dan mengerjakan soal evaluasi tersebut dengan minat yang tinggi tanpa keterpaksaan.

Penggunaan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi melalui *platform* Canva telah banyak dimanfaatkan dalam beberapa tahun terakhir sebagai alat evaluasi yang efektif sekaligus menarik bagi siswa, dengan judul ini penulis ingin menambahkan wawasan dan pemanfaatan tentang penggunaan *platform* Canva dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Dengan menggunakan *game* edukasi dapat membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, sebab soal evaluasi yang disajikan lebih menyenangkan, interaktif dan lebih mudah diingat dibandingkan secara konvensional.¹⁶

Pengembangan Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi dengan *platform* Canva dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan siswa dengan berbagai gaya belajar, karena menggabungkan beragam elemen pendukung. Penggunaan alat evaluasi ini dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran dalam pendidikan yang mengikuti tuntutan perkembangan zaman. Juga mempersiapkan siswa untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi.

Pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi efektif meningkatkan prestasi siswa, khususnya pada topik Cerita tentang Daerahku materi Kerajaan Hindu-Buddha. Evaluasi dalam bentuk permainan edukatif membuat siswa lebih antusias dan tanpa tekanan karena dikemas menarik dan interaktif. *Game* edukasi berbasis Canva memanfaatkan fitur visual, audio, dan umpan balik langsung yang disesuaikan dengan gaya belajar

¹⁶ Latifah, Umi, and Damayanti, "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10, no. 6 (2022): 1415–24.

siswa, termasuk audio-visual. Selain soal evaluasi, *game* ini juga memberikan penjelasan jawaban agar siswa dapat belajar sekaligus mengukur pemahaman. Dengan akses fleksibel lewat perangkat digital, siswa bisa belajar dan mengerjakan soal kapan saja dan di mana saja secara mandiri dan nyaman.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN Wonoayu 02 bersama Ibu Widi Handayani, S.Pd.SD selaku kepala sekolah¹⁷, diperoleh informasi bahwa sekolah ini telah meraih berbagai prestasi seperti lomba IPA, pantomim, tartil, nyanyi, dan tilawah. Sarana dan prasarana lengkap, meliputi enam ruang kelas, kantor, mushola, kantin, kamar mandi, lapangan olahraga, dan perpustakaan. Namun, sistem evaluasi yang digunakan masih konvensional. Guru kadang menggunakan *Google Form*, tapi sebagian besar masih mengandalkan evaluasi berbasis kertas. Evaluasi ini dianggap kurang efektif karena memungkinkan siswa bekerja sama tidak semestinya dan kurang menarik sehingga menurunkan minat siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan evaluasi interaktif dan menarik melalui permainan edukatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pembaruan dalam evaluasi pembelajaran diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Evaluasi yang menarik dan interaktif tidak hanya menjadi alat ukur pemahaman, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Mengingat masih terbatasnya evaluasi yang memanfaatkan teknologi secara optimal di sekolah dasar, khususnya pada materi IPAS topik

¹⁷ “Observasi Dan Wawancara Kepala Sekolah SDN Wonoayu 02 Lumajang,” 24 Januari 2025.

Cerita tentang Daerahku, diperlukan bentuk evaluasi yang tidak hanya menyajikan soal, tetapi juga memberikan pengalaman penilaian yang menyenangkan, mudah diakses, dan mendorong pemahaman materi secara menyeluruh.

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis memandang penting pengembangan evaluasi pembelajaran inovatif sesuai kebutuhan pendidikan masa kini. Evaluasi ini berupa *game* edukasi interaktif menggunakan Canva, yang tidak hanya menilai pemahaman siswa, tetapi juga menciptakan suasana penilaian menyenangkan dan memotivasi. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi dan lebih antusias mengikuti evaluasi. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Wonoayu 02 Lumajang.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan di atas, masalah penulisan dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana proses pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva pada topik Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana tingkat kelayakan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa?

3. Apakah evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang?

C. Tujuan Penulisan dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penulisan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva pada topik Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas 4 SD.
2. Untuk tingkat kelayakan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi berdasarkan penilaian ahli dan respon siswa.
3. Untuk mengetahui efektivitas evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas 4 SD.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penulisan pengembangan ini berupa alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi dengan menggunakan platform Canva untuk materi Kerajaan Hindu-Buddha kelas IV. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.:

1. Evaluasi pembelajaran berbasis *game* berupa tautan (*soft file*) dengan desain menarik, yang dapat diakses secara *online* melalui perangkat

elektronik seperti laptop, komputer, atau ponsel selama terhubung dengan internet..

2. Evaluasi pembelajaran berbasis *game* ini dibuat menggunakan *platform* Canva.
3. Evaluasi pembelajaran berbasis *game* ini berisikan materi kerajaan Hindu-Budha pada topik Cerita tentang daerahku kelas 4 SD/MI
4. Evaluasi pembelajaran *game* ini memuat *game* beserta penjelasan jawabannya dan petunjuk pengerjaannya.
5. Evaluasi pembelajaran berbasis *game* ini dibuat dengan memanfaatkan berbagai *template* dan elemen yang disediakan oleh platform Canva.

E. Pentingnya Penulisan dan Pengembangan

Pesatnya kemajuan teknologi di bidang keguruan membutuhkan inovasi dan pembaruan sistem. Hal ini mendorong penulis meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Berikut pentingnya penulisan dan pengembangan evaluasi pembelajaran:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penulisan ini diharapkan menjadi acuan pengembangan evaluasi interaktif yang memudahkan guru dan siswa dalam penilaian. Evaluasi ini mendorong inovasi, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta keterlibatan dan motivasi siswa agar hasil belajar lebih optimal.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Media ini membantu siswa memanfaatkan teknologi dalam evaluasi interaktif, sehingga belajar lebih seru dan tidak membosankan. Cara ini memudahkan pemahaman materi IPAS dan mendorong pengembangan potensi diri. Selain itu, media ini melatih berpikir kritis dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan soal secara menyenangkan.

b) Bagi Guru

Bagi guru, alat evaluasi ini mempermudah penilaian dan mengasah kemampuan teknologi. Selain menjadi alternatif evaluasi IPAS yang menarik, alat ini mendorong guru terus belajar dan menjadi referensi evaluasi kreatif. Nilai yang langsung muncul setelah kuis juga memudahkan guru melihat hasil belajar siswa.

c) Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis game, sehingga dapat menjadi bekal yang bermanfaat untuk melaksanakan evaluasi yang lebih menarik dan efektif di lembaga keguruan.

d) Bagi Prodi PGMI

Sebagai referensi dalam bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media evaluasi pembelajaran interaktif.

e) Bagi Penulis Lain

Sebagai tambahan wawasan dan pemahaman tentang objek

yang diteliti, serta sebagai persiapan untuk penulisan yang akan datang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penulisan dan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan yang perlu diperhatikan:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan *platform* Canva ini terdapat beberapa asumsi, yakni :

- a) Evaluasi pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat mempermudah siswa, baik selama proses pembelajaran maupun setelahnya.
- b) Evaluasi berbasis Canva ini bisa diakses melalui PC, laptop, maupun perangkat Android.
- c) Evaluasi pembelajaran ini berisi permainan yang dilengkapi dengan soal-soal dan penjelasan terkait.
- d) Produk ini juga bisa menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat media evaluasi pembelajaran interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis *game* menggunakan *platform* Canva ini terdapat beberapa keterbatasan, yakni :

- a) Penulisan ini hanya terbatas pada materi evaluasi kelas 4 topik cerita

tentang daerahku.

- b) Evaluasi pembelajaran berbasis game menggunakan platform canva ini hanya diuji cobakan di kelas 4 SDN Wonoayu 02
- c) Evaluasi pembelajaran ini hanya diuji hingga tahap validitas dan efektivitas dalam penggunaan evaluasi berbasis *game* melalui *platform* Canva.

G. Definisi Operasional

1. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat evaluasi yang dikembangkan untuk digunakan pada tahap akhir pembelajaran, khususnya sebagai evaluasi sumatif dan evaluasi akhir pertemuan pada topik Cerita tentang Daerahku materi Kerajaan Hindu-Buddha dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Wonoayu 2 Lumajang.

Evaluasi ini berbentuk kuis pilihan ganda interaktif berbasis game edukasi yang dibuat menggunakan platform Canva, dan digunakan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi. Evaluasi ini diberikan dalam bentuk:

- a) *Posttest*, yang berfungsi sebagai evaluasi akhir pertemuan, yaitu penilaian yang dilakukan setelah seluruh materi disampaikan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa secara langsung.
- b) Evaluasi sumatif, yang setara dengan ulangan harian pada akhir satu unit/topik dalam Kurikulum Merdeka, digunakan untuk menilai

penguasaan materi secara keseluruhan dan menjadi bagian dari penilaian akhir siswa.

Evaluasi ini tidak digunakan di awal pembelajaran, melainkan difungsikan sebagai alat pengukur capaian belajar setelah penyampaian materi berakhir. Soal-soal dalam evaluasi ini dilengkapi dengan umpan balik visual dan audio, serta disediakan akses melalui *QR Code* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Evaluasi ini tidak hanya digunakan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga dirancang agar menyenangkan, memotivasi, dan mendukung pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa.

2. Canva

Canva dalam penelitian ini adalah alat bantu aplikasi yang digunakan untuk mendesain evaluasi pembelajaran interaktif dalam bentuk kuis pilihan ganda berbasis game edukasi. Canva dimanfaatkan untuk membuat tampilan evaluasi yang menarik dan interaktif, dengan menambahkan elemen visual, audio, *hyperlink* antar *slide*, dan fitur *QR Code* yang tertaut pada buku rangkuman materi. Fungsi Canva di sini bukan sebagai media pembelajaran utama, melainkan sebagai sarana untuk merancang format evaluasi yang menyenangkan, mudah diakses, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses penilaian setelah pembelajaran.

3. Game Edukasi

Game edukasi dalam penelitian ini adalah alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis kuis pilihan ganda, yang dikembangkan menggunakan *platform* Canva, dan didukung oleh fitur skor otomatis dari Educaplay untuk bagian *posttest*. *Game* ini terdiri dari dua bentuk penyajian soal evaluasi dalam satu alat evaluasi:

a) Soal eksploratif dalam game Canva:

Siswa mengakses peta interaktif yang menampilkan lima kerajaan, yakni kerajaan Sriwijaya, Mataram Kuno, Majapahit, Warmadewa, dan Kutai Martapura. Setiap kerajaan berisi 5 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan karakteristik materi masing-masing kerajaan. Jika siswa menjawab dengan benar, muncul penjelasan singkat dan hadiah visual berupa gambar peninggalan sejarah yang bisa diklik. Soal ini tidak menggunakan skor, dan digunakan untuk membangun pemahaman siswa secara menyenangkan.

b) Soal *posttest* berbasis Educaplay:

Digunakan sebagai evaluasi akhir pembelajaran (evaluasi sumatif). Soal-soalnya disusun dalam bentuk kuis pilihan ganda dengan penilaian otomatis (skor) menggunakan Educaplay, dan ditanam ke dalam Canva agar siswa tetap dapat mengaksesnya dalam satu media yang sama. *Posttest* ini digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa setelah seluruh materi selesai diajarkan.

Game edukasi ini secara keseluruhan berfungsi sebagai alat evaluasi sumatif yang tidak hanya menilai prestasi belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Game ini dapat dirancang dengan aplikasi Canva, yang memungkinkan penyisipan elemen visual, audio, tombol interaktif, dan integrasi media lain seperti Educaplay. Game ini juga dapat diakses menggunakan perangkat digital seperti laptop, komputer, maupun HP, baik secara langsung saat pembelajaran di kelas maupun melalui pemindaian QR code yang tersedia dalam buku rangkuman materi siswa.

4. Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Muatan Pembelajaran IPAS

Materi yang dijadikan sebagai isi evaluasi dalam penelitian ini adalah sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, yang termasuk dalam topik Cerita tentang Daerahku pada pembelajaran IPAS kelas IV berdasarkan Kurikulum Merdeka. Cakupan materi meliputi ciri-ciri kerajaan, tokoh penting, peninggalan sejarah, dan kontribusi kebudayaan

Hindu-Buddha terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Materi juga dikaitkan dengan kondisi lokal, yaitu keberadaan peninggalan Kerajaan Majapahit di wilayah Lumajang, seperti Situs Biting yang menjadi bukti sejarah penting dan dapat membantu siswa menghubungkan materi dengan lingkungan sekitar. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan mampu memahami bahwa sejarah tidak hanya bersifat nasional, tetapi juga memiliki relevansi lokal yang dekat dengan kehidupan mereka.

5. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar dalam penelitian ini merujuk pada nilai hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada topik Cerita tentang Daerahku, khususnya materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Wonoayu 2 Lumajang.

Prestasi belajar siswa diukur melalui nilai *posttest* yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Soal *posttest* disusun dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 20 butir soal, yang dibuat menggunakan *platform* Educaplay dan diintegrasikan ke dalam Canva sebagai bagian dari evaluasi akhir pembelajaran (evaluasi sumatif).

Soal *posttest* ini digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan, dan hasilnya dijadikan dasar untuk menganalisis peningkatan prestasi belajar siswa. Nilai diperoleh dari skor otomatis yang dihasilkan oleh sistem Educaplay, kemudian direkap dan dianalisis menggunakan teknik perhitungan *N-Gain* dan uji *t* untuk melihat efektivitas evaluasi interaktif yang dikembangkan.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Wonoayu 02 Lumajang” adalah proses pengembangan alat evaluasi pembelajaran yang digunakan pada tahap akhir pembelajaran (*posttest* dan evaluasi sumatif), yang dirancang dalam bentuk *game* edukasi berbasis kuis pilihan ganda. *Game* ini dibuat dengan bantuan aplikasi Canva

dan integrasi fitur penilaian otomatis dari Educaplay, serta memuat soal-soal interaktif yang disesuaikan dengan materi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia pada muatan pelajaran IPAS. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur prestasi belajar siswa melalui media yang menyenangkan dan interaktif, serta dapat diakses menggunakan perangkat digital baik di kelas maupun dari rumah.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penulisan Terdahulu

Bagian ini memaparkan hasil kajian pustaka yang berisi gambaran lengkap tentang konsep, teori, dan prinsip yang menjadi dasar dalam menyelesaikan masalah yang diangkat, sekaligus sebagai acuan dalam proses pengembangan produk. Kerangka acuan ini disusun dari berbagai kajian teori dan hasil penulisan yang relevan dengan permasalahan serta solusi yang akan diterapkan.¹⁸

Penulisan terdahulu merupakan penulisan atau studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya dan membahas topik atau masalah yang berkaitan dengan penulisan yang sedang berjalan. Hasil-hasil penulisan tersebut bisa dijadikan rujukan untuk memperkuat teori serta menjadi pijakan dalam menyusun landasan teori dan metode penulisan yang baru. Berikut adalah beberapa penulisan sebelumnya yang relevan dengan penulisan ini:

1. Penulisan ini ditulis oleh I Gede Ferry Eka Putra pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuwangi”.¹⁹

¹⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember, 2021), 67.

¹⁹ I Gede Ferry Eka Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint".¹⁹

Penulisan ini berfokus pada pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era digital, banyak siswa merasa bosan dengan metode konvensional yang monoton. Tujuan penulisan ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang menarik dan relevan dengan konteks lokal siswa, yaitu topik Cerita Tentang Daerahku. Dengan pendekatan Tri Hita Karana, diharapkan siswa lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya serta alam daerah mereka.

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, sehingga dibutuhkan inovasi dalam pengajaran untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar. Subjek dalam penulisan ini adalah siswa kelas IV SDN 5 Banyuning. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media dikembangkan dalam bentuk PowerPoint interaktif.

Data dikumpulkan melalui tes dan angket, dianalisis secara kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Hasil menunjukkan validitas media sangat baik, yaitu 91,99% untuk aspek materi dan 91,25% untuk aspek media, serta dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.²⁰

Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Di SD Negeri 5 Banyuning" (Buleleng: Universitas Pendidikan Ganesha, 2023).

²⁰ I Gede Ferry Eka Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint

Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan model ADDIE, pendekatan RnD, desain *pretest-posttest*, dan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV. Namun, terdapat perbedaan fokus. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva dan Educaplay. Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan unsur evaluasi dengan skor otomatis dan pendekatan eksploratif visual, serta menggunakan materi Kerajaan Hindu-Buddha sebagai bagian dari topik Cerita tentang Daerahku.

2. Penulisan ini ditulis oleh Anis Widyastuti, Agnita Siska Pramasdyahsari, Ervina Eka Subekti, dan Donis Sanjaya pada tahun 2024 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV Dengan Model PBL Berbantuan Canva”.²¹

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN Sawah Besar 01. Berdasarkan observasi awal, siswa terlihat kurang aktif dan belum terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis menerapkan model *Problem Based*

Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Di SD Negeri 5 Banyuning" (Buleleng: Universitas Pendidikan Ganesha, 2023).

²¹ Anis Widyastuti et al., “Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV Dengan Model PBL Berbantuan Canva,” *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 7, no. 3 (2024): 464–72, <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22857>.

Learning (PBL) yang dipadukan dengan media Canva guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendorong kerja sama antar siswa. Materi disajikan dengan mengaitkannya pada masalah nyata di sekitar siswa agar mereka lebih mudah memahami konsep IPAS, khususnya terkait kekayaan alam daerah. Penulisan ini melibatkan 29 siswa kelas IV sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat mereka lebih aktif dalam diskusi kelompok, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam penggunaan media Canva untuk mendukung pembelajaran IPAS dan meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV. Keduanya juga menekankan pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Namun, perbedaannya terletak pada fokus dan pendekatan yang digunakan. Penelitian tersebut berfokus pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Canva sebagai media pendukung pembelajaran, sedangkan penelitian saya berfokus pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi, menggunakan Canva yang diintegrasikan dengan Educaplay sebagai alat ukur pemahaman siswa melalui soal pilihan ganda. Selain itu, penelitian saya menitikberatkan pada

evaluasi hasil belajar (*posttest* dan evaluasi sumatif), bukan pada proses pembelajaran secara menyeluruh.

3. Penulisan ini ditulis oleh Naily Inayah pada tahun 2024 dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 3 Jember”.²²

Penulisan ini dilatarbelakangi oleh masalah dalam proses evaluasi pembelajaran, khususnya rendahnya motivasi siswa terhadap metode evaluasi konvensional. Siswa sering merasa jenuh dan kurang tertarik saat menghadapi evaluasi yang monoton, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis mengembangkan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan *platform* Wordwall. Media ini dirancang agar proses evaluasi terasa lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Subjek

penelitian adalah siswa kelas III MIN 3 Jember. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji *t*, dan analisis kelayakan. Hasil menunjukkan bahwa media evaluasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 65 menjadi 85 setelah penggunaan media, dan uji *t* menunjukkan nilai signifikan ($t_{hitung} 3.159 > t_{tabel}$

²² Naily Inayah, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember, 2024).

2.052). Selain itu, siswa memberikan umpan balik positif dan merasa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya, yaitu sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* yang bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Keduanya juga menggunakan desain kuantitatif dan uji *t* sebagai bagian dari analisis efektivitas media. Namun, perbedaannya terletak pada *platform* yang digunakan, di mana penelitian tersebut menggunakan Wordwall, sedangkan penelitian saya menggunakan Canva yang diintegrasikan dengan Educaplay. Selain itu, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, sementara penelitian saya melibatkan siswa kelas IV. Penelitian saya juga menekankan aspek eksplorasi visual dan keterlibatan budaya lokal melalui pendekatan peta kerajaan dan pemberian hadiah visual sejarah, yang tidak ditemukan dalam penelitian ini.

4. Penulisan ini merupakan karya Sapta Ayu Rohmania yang dilaksanakan pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi”.²³

Penulisan ini bertujuan untuk menilai validitas instrumen evaluasi pembelajaran sejarah berbasis aplikasi Wordwall pada

²³ Sapta Ayu Rohmania, “Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi,” *Jurnal Sangkala* 1, no. 1 (2021).

siswa kelas X IPA di MA Darul Huda Banyuwangi. Selain itu, penulisan ini juga bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan instrumen tersebut, serta mengetahui tanggapan siswa terhadap daya tarik media evaluasi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan, dengan skor validasi ahli materi sebesar 76% (kategori cukup baik), ahli desain 98% (sangat baik), dan guru sejarah 81,3% (baik). Tanggapan siswa terhadap media mendapat skor rata-rata 96%, dan uji coba lapangan menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 62,46% (kategori cukup efektif).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam hal tujuan, yaitu mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran interaktif dan menilai efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa. Keduanya juga menggunakan model ADDIE dan pendekatan kuantitatif dengan uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Namun, terdapat beberapa perbedaan penting. Penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran sejarah di jenjang MA (kelas X), sementara penelitian saya dilakukan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD, dengan topik Cerita tentang

Daerahku materi Kerajaan Hindu-Buddha. Selain itu, media yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Wordwall, sedangkan saya menggunakan Canva yang terintegrasi dengan Educaplay, dengan pendekatan eksploratif berbasis peta interaktif dan hadiah visual, yang dirancang khusus untuk siswa sekolah dasar.

5. Penulisan ini ditulis oleh Gina Fajriani, Dewi Surani, dan Ade Fricticarani pada tahun 2023 dengan judul “Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang”.²⁴

Penulisan ini bertujuan menguji efektivitas Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa generasi Z kelas X. Media dirancang untuk menarik minat siswa dan mengukur indikator berpikir kritis seperti analisis, pemahaman, evaluasi, dan penerapan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif,

dengan sampel 35 siswa dari 156 populasi yang dipilih melalui *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data mencakup angket berskala Likert, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji-*t*, dan koefisien determinasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan nilai uji *t*

²⁴ Gina Fajriani, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, “Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 3 (2023): 36–42.

($t_{\text{count}} = 23,753 > t_{\text{table}} = 2,034$) dan signifikansi $0,00 < 0,05$. Nilai R Square sebesar 94,5% menunjukkan kontribusi besar Wordwall terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian saya dalam penggunaan *website* sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif. Bedanya, penelitian ini menggunakan Wordwall, sedangkan penelitian saya menggunakan Canva yang terintegrasi dengan Educaplay, serta mengukur efektivitas melalui uji statistik seperti uji normalitas, uji-*t*, dan *N-Gain*. Keduanya sama-sama menekankan pentingnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa SMA kelas X dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, sedangkan penelitian saya dilakukan di kelas IV SD dengan pendekatan R&D model ADDIE, berfokus pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis, sementara penelitian saya menilai peningkatan prestasi belajar melalui soal pilihan ganda sebagai bentuk evaluasi sumatif yang dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penulisan	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	I Gede Ferry Eka Putra (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV di SD Negeri 5 Banyuning	1. Menggunakan model R&D (<i>Research and Development</i>) dan pendekatan ADDIE 2. Jenjang SD/MI 3. Materi Cerita Tentang Daerahku	1. Media pembelajaran PowerPoint 2. Subjek penulisannya siswa kelas IV SD Negeri 5 Banyuning	Menggunakan Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis <i>game</i> edukasi menggunakan Canva pada Topik Cerita tentang Daerahku Materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
2.	Anis Widyastuti, Agnita Siska Pramasdyahsari, Ervina Eka Subekti, dan Donis Sanjaya (2024)	Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas IV dengan Model PBL Berbantuan Canva	1. Meningkatkan hasil belajar siswa 2. Menggunakan website Canva 3. Jenjang SD/MI	1. Subjek penulisannya siswa kelas IV di SDN Sawah Besar 01	
3.	Naily Inayah (2024)	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 3 Jember	1. Menggunakan model pengembangan R&D 2. Mengembangkan alat evaluasi	1. Menggunakan platform wordwall 2. Subjek penulisannya siswa kelas III di MIN 3 Jember	
4.	Sapta Ayu Rohmania (2021)	Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web	1. Mengembangkan alat evaluasi 2. Menggunakan model pengembangan R&D (<i>Research</i>	1. Menggunakan platform wordwall 2. Subjek penulisannya siswa kelas X IPA di MA Darul Huda Giri	

		Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi	<i>and Development)</i>	Kabupaten Banyuwangi. 3. Jenjang SMA/MA	Menggunakan Evaluasi pembelajaran interaktif berbasis <i>game</i> edukasi menggunakan
5.	Gina Fajriani, Dewi Surani, dan Ade Fricticarani (2023)	Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang	1. Menggunakan media berbasis <i>game</i> edukasi	2. Menggunakan model penulisan kuantitatif deskriptif 3. Jenjang SMA/MA	Canva pada Topik Cerita tentang Daerahku Materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

Dalam penulisan ini terdapat beberapa referensi penelitian

terdahulu yang relevan dan menjadi dasar pembandingan bagi penelitian ini. Penelitian oleh I Gede Ferry Eka Putra.²⁵ mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis nilai budaya Tri Hita Karana pada topik Cerita tentang Daerahku untuk siswa kelas IV. Persamaannya terletak pada jenjang sekolah dasar dan penggunaan model pengembangan ADDIE. Namun, perbedaannya terletak pada jenis produk yang dikembangkan. Penelitian tersebut lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Anis Widyastuti dan rekan-rekan mengintegrasikan model Problem Based Learning

²⁵Putra, *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Di SD Negeri 5 Banyuning.* (Buleleng: Universitas Pendidikan Ganesha, 2023).

(PBL) dengan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun titik fokusnya berada pada pengaruh model pembelajaran, bukan pada pengembangan evaluasi sebagai alat penilaian.²⁶

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nailly Inayah mengembangkan media evaluasi interaktif berbasis game edukasi menggunakan *platform* Wordwall untuk siswa kelas III di MIN 3 Jember. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam tujuan untuk menciptakan evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, namun berbeda dalam platform dan jenjang pendidikan yang digunakan.²⁷

Berdasarkan hasil telaah, penelitian ini memiliki keunikan dan kontribusi baru karena berfokus pada pengembangan alat evaluasi dengan mengintegrasikan *game* edukasi interaktif berbasis Canva yang sesuai dengan topik Cerita tentang Daerahku. Evaluasi disajikan dalam bentuk eksplorasi peta kerajaan, di mana setiap pilihan mengarah ke soal pilihan ganda. Alat ini dilengkapi umpan balik visual, penjelasan peninggalan sejarah, serta fitur interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Evaluasi dapat

²⁶ Anis Widyastuti et al., "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV Dengan Model PBL Berbantuan Canva," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 7, no. 3 (2024): 464–72, <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22857>

²⁷ Nailly Inayah, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember (Jember: UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember, 2024).

diakses secara luring melalui proyektor maupun daring lewat perangkat digital, sehingga fleksibel digunakan oleh guru dan siswa. Pendekatan ini menjadi alternatif penilaian yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif Kurikulum Merdeka.

B. Kajian Teori

1. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik. Gronlund pada tahun 1985 menyatakan bahwa evaluasi bertujuan menilai pencapaian siswa terhadap tujuan pengajaran dan menjadi dasar perbaikan strategi. Menurut Febriana, evaluasi adalah pengumpulan informasi yang terencana dan berkesinambungan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Evaluasi dapat dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik, tidak hanya di akhir. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.²⁸

Dalam konteks pembelajaran modern, evaluasi tidak hanya dilakukan secara konvensional, melainkan juga memanfaatkan media digital dan teknologi interaktif. Evaluasi pembelajaran yang

²⁸ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 1.

bersifat digital cenderung lebih fleksibel, menarik, dan mampu memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam. Maulani dan kawan-kawannya pada tahun 2024 menekankan bahwa evaluasi berbasis digital seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan formulir daring memungkinkan guru untuk memberikan penilaian yang responsif, visual, dan mendalam terhadap pemahaman peserta didik.²⁹ Evaluasi semacam ini tidak hanya menilai hasil belajar secara objektif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana evaluasi yang tidak menegangkan.

Salah satu bentuk evaluasi interaktif yang mulai banyak digunakan adalah game edukasi yang dirancang menggunakan platform digital seperti Canva. Evaluasi semacam ini dapat menyajikan soal dalam bentuk permainan kuis dengan umpan balik visual dan audio yang membantu memperkuat pemahaman siswa secara real-time, sekaligus memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan dan bermakna.³⁰ Beberapa teknik evaluasi

pembelajaran di antaranya adalah:

a) Teknik non tes

Jenis evaluasi ini dilakukan dengan metode tertentu, seperti melalui pengamatan langsung yang terstruktur (observasi), wawancara mendalam, hingga pemeriksaan

²⁹ Giandari Maulani et al., *Evaluasi Pembelajaran* (Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 2024).

³⁰ Juhaeni et al., "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah."

terhadap dokumen-dokumen pembelajaran yang relevan. Evaluasi semacam ini memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam menilai aspek sikap dan keterampilan siswa yang tidak selalu dapat diukur melalui tes tertulis, sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih autentik dan kontekstual.

b) Teknik tes

Evaluasi ini dilakukan dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Teknik tes sendiri dibagi menjadi dua, yaitu tes formatif dan tes sumatif. Biasanya, evaluasi berbentuk tes ini lebih sering digunakan untuk menilai hasil belajar siswa, khususnya dalam ranah proses berpikir atau aspek pengetahuan.³¹

Menurut Mardapi, tes adalah seperangkat pertanyaan yang memiliki jawaban benar atau salah, dengan kriteria

jawaban yang jelas. Tes juga merupakan alat untuk mengukur keberhasilan belajar seseorang, khususnya siswa. Berdasarkan tujuannya, tes memiliki beberapa jenis yang disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran. Tes berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi siswa, baik sebelum maupun setelah pembelajaran.

Dalam penulisan ini, penulis memanfaatkan tes formatif

³¹ Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, 31.

yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Hasil tes ini kemudian dijadikan sebagai acuan untuk memberikan umpan balik terhadap proses belajar siswa. Tes formatif ini hanya berfokus pada mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan di kelas.

Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk menilai pencapaian tujuan belajar siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Evaluasi tidak hanya bersifat konvensional, tetapi juga dapat dikembangkan secara digital dan interaktif, seperti melalui *game* edukasi berbasis Canva yang dirancang untuk memberikan umpan balik langsung dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam penelitian ini, evaluasi yang dikembangkan berupa kuis pilihan ganda interaktif berbasis *game* yang digunakan pada akhir pembelajaran sebagai evaluasi sumatif untuk mengukur hasil belajar siswa secara menyenangkan dan bermakna.

2. Canva Sebagai Platform Evaluasi Interaktif

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena praktis dan mudah diakses, serta menyediakan berbagai fitur visual interaktif.³² Dalam dunia pendidikan, Canva mulai banyak digunakan oleh guru

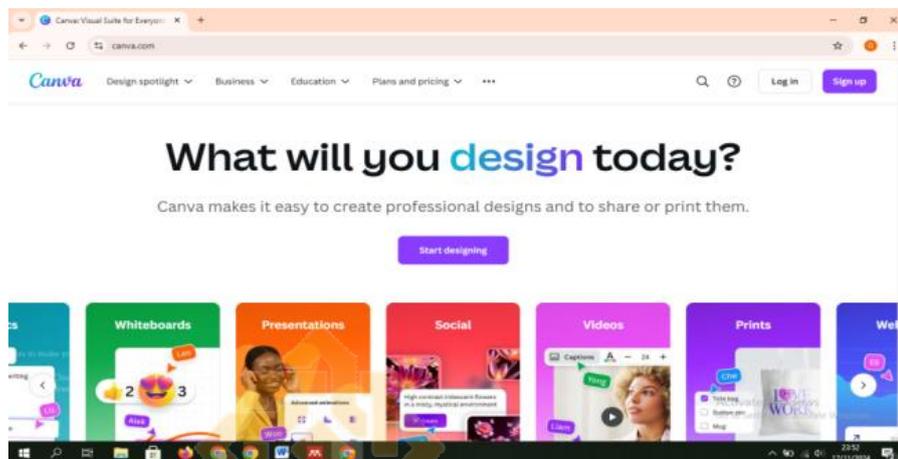
³² Lovandri Dwanda Putra et al., "Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2530–35.

untuk mendesain bahan ajar dan alat evaluasi karena kemudahan penggunaannya serta fitur-fiturnya yang mendukung proses pembelajaran digital. Canva menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, ikon, audio, video, hyperlink, serta fitur integrasi *QR code* yang memudahkan siswa dalam mengakses materi atau evaluasi secara mandiri.

Sebagai *platform* evaluasi, Canva memungkinkan guru menyusun soal-soal interaktif dalam bentuk kuis atau game edukasi. Guru dapat menyisipkan umpan balik langsung, audio narasi, atau animasi visual sebagai respons terhadap jawaban siswa. Hal ini menjadikan proses evaluasi lebih menarik, tidak membosankan, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Canva juga memungkinkan akses lintas perangkat, sehingga evaluasi dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun daring.³³

Untuk membuat media evaluasi atau game edukasi, pengguna perlu masuk ke situs <https://www.canva.com/>. Siswa dapat mengakses game melalui link yang dibagikan guru dan mengerjakannya menggunakan smartphone atau laptop yang terhubung ke internet. Situs ini praktis digunakan karena tidak memerlukan unduhan aplikasi, sehingga tidak menghabiskan memori. Cukup membuka link dari guru, siswa bisa langsung mengerjakan soal evaluasi.

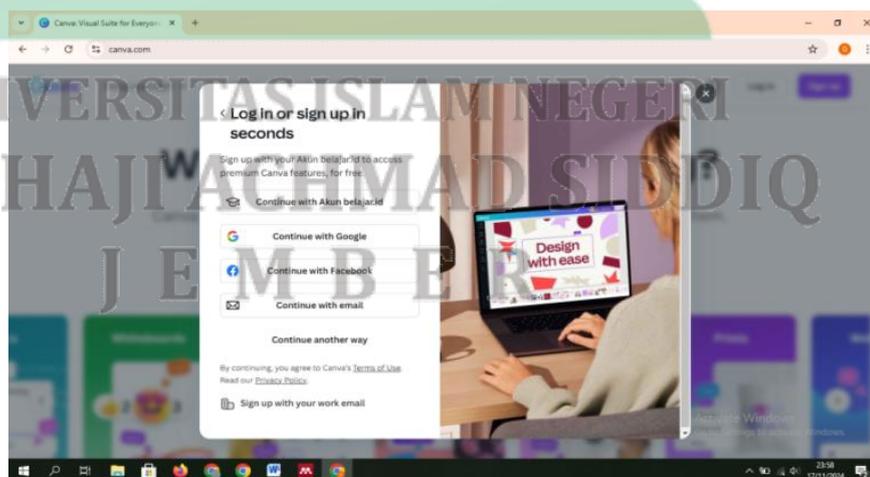
³³ Netti Herawati, Nuryani Nuryani, and Abiyasa Eka Saputra, "Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif," *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 4, no. 1 (2025): 102–12.



Sumber: Dokumen pribadi, 2024

Gambar 2.1
Tampilan Awal Canva

Ada beberapa petunjuk singkat yang muncul di tampilan awal setelah mengakses *link*. Setiap pengguna perlu mendaftar terlebih dahulu agar memiliki akun yang bisa digunakan untuk membuat desain. Setelah mengklik tombol *sign up* (daftar), pengguna akan diminta mengisi beberapa data dan tampilan berikutnya akan muncul seperti ini:



Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Gambar 2.2
Tampilan Sign Up

Setelah masuk, pengguna akan disajikan dengan berbagai

pilihan tipe desain yang ingin dibuat, seperti poster, presentasi, atau media sosial. Pengguna dapat memilih salah satu dari template yang ada atau memulai desain dari awal. Canva menyediakan ribuan template yang dapat disesuaikan. Pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mengeditnya sesuai dengan preferensi pribadi. Template ini mencakup elemen desain seperti teks, gambar, dan grafik.



Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Gambar 2.3
Tampilan Canva

Memanfaatkan *platform* Canva untuk mengembangkan media evaluasi dalam proses pembelajaran sangatlah tepat, karena Canva menyediakan banyak *template* yang menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa tidak mudah bosan, merasa seperti bermain sambil belajar, dan juga terlibat secara aktif dalam *game* interaktif yang disajikan.

Dita Afianti pada tahun 2024 menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media evaluasi memberikan keleluasaan

bagi guru untuk berinovasi dalam menyusun bentuk penilaian yang kreatif dan ramah siswa sekolah dasar.³⁴ Dengan antarmuka yang sederhana namun fungsional, Canva menjadi salah satu alternatif dalam digitalisasi penilaian yang efektif, terutama pada era Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman dan partisipatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan *platform* desain grafis berbasis web yang praktis, mudah diakses, dan mendukung pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif melalui fitur visual, audio, hyperlink, hingga *QR code*. Canva memungkinkan guru menyusun soal evaluasi dalam bentuk kuis atau *game* edukasi yang menarik dan mudah diakses siswa melalui berbagai perangkat. Dalam penelitian ini, Canva dimanfaatkan untuk merancang alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan siswa, sehingga membuat proses evaluasi lebih menyenangkan, partisipatif, dan mendukung capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

3. *Game* Edukasi Sebagai Evaluasi Pembelajaran

Game edukasi merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pendidikan. Media ini dirancang agar siswa tidak hanya

³⁴ Dita Afianti, "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran," *EduTech Journal* 1, no. 1 (2024): 9–16, <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>.

memperoleh pengetahuan, tetapi juga menikmati proses belajar melalui suasana yang menyenangkan dan interaktif. Dibandingkan metode konvensional, game edukasi memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan melibatkan emosi positif siswa.

Menurut rahma dan kawan-kawannya, *game* edukasi mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sekaligus keterlibatan mereka dalam memahami materi, khususnya pada pelajaran IPS yang sering dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar. Hal ini karena dalam *game* edukasi, materi disajikan secara visual, interaktif, dan dilengkapi dengan tantangan- tantangan kecil yang mendorong siswa berpikir dan merespons dengan cepat.³⁵ Sementara itu, Sufi pada tahun 2024 juga menyatakan bahwa game edukasi digital dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan karena siswa merasa tertantang dan tidak mudah bosan.³⁶

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, *game* edukasi juga memiliki peran penting. Evaluasi yang biasanya bersifat formal dan kadang menegangkan, bisa diubah menjadi kegiatan yang santai namun tetap bermakna. Melalui permainan, siswa dapat menunjukkan pemahamannya tanpa merasa tertekan. Hal ini juga disampaikan oleh Dhaniswara, yang menyebutkan bahwa *game*

³⁵ Ellana Ardelia Jovita Rahma et al., "Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar IPS Siswa," *Jurnal Pendidikan : Sejora* 2, no. 2 (2023): 2961–9408.

³⁶ Sitta Nurlaili Sufi, Sabar Nurohman, and Widodo Setiyo Wibowo, "Pengembangan Game Edukasi Digital 'Smartronaut.Exe' Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep IPA," *Jurnal TPACK IPA* 8, no. 2 (2024): 25–40.

edukasi berbasis *mobile* terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus mengurangi rasa cemas ketika menghadapi evaluasi.³⁷

Dalam penelitian ini, *game* edukasi dikembangkan menggunakan *platform* Canva dan disesuaikan dengan materi IPAS kelas IV SD pada topik Cerita tentang Daerahku, khususnya pada materi sejarah Kerajaan Hindu-Buddha. Evaluasi dilakukan dalam bentuk kuis interaktif berbasis peta, di mana siswa memilih kerajaan dan menjawab soal untuk mendapatkan peninggalan sebagai hadiah. Penjelasan visual dan umpan balik audio ditambahkan untuk mendukung gaya belajar yang beragam, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses evaluasi. Dengan demikian, penggunaan *game* edukasi sebagai alat evaluasi tidak hanya membantu guru menilai pemahaman siswa secara kreatif, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi merupakan media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, *game* edukasi efektif mengurangi kecemasan siswa dan mendorong pemahaman secara lebih aktif. Dalam penelitian ini, *game* edukasi digunakan sebagai alat evaluasi

³⁷ Erwin Dhaniswara et al., "Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 2 (2023): 24–30, <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>.

berbasis kuis interaktif menggunakan Canva, disesuaikan dengan materi IPAS kelas IV topik Kerajaan Hindu-Buddha. Evaluasi dirancang berbentuk peta interaktif dengan soal-soal yang memberikan umpan balik visual dan audio, sehingga membantu siswa menunjukkan pemahamannya secara kreatif dan bermakna.

4. Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Muatan Pembelajaran IPAS

a) Pengertian Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mengajak siswa mengenal makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di lingkungan sekitar. IPAS juga membantu siswa memahami peran manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah dasar, IPAS menjadi pelajaran penting yang mendukung terbentuknya Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan lil Alamin di madrasah. Melalui Kurikulum

Merdeka, IPAS turut membentuk karakter dan kepribadian generasi muda.³⁸

Pembelajaran IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap berbagai peristiwa di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini mendorong pemahaman tentang cara kerja alam semesta dan interaksi manusia di bumi. Dengan begitu, siswa diharapkan mampu mengenali dan menghargai makna

³⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 Tentang Mata Pelajaran IPAS Di SD/MI, 181.

kehidupan secara lebih mendalam.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar dibagi dalam tiga fase: Fase A (kelas 1–2), Fase B (kelas 3–4), dan Fase C (kelas 5–6). Setiap fase mencakup dua elemen utama, yaitu pemahaman konsep IPAS dan keterampilan proses ilmiah. Pada Fase C, misalnya kelas 6, siswa mempelajari IPA di semester ganjil dan IPS di semester genap. Setiap bab dalam IPAS disusun berdasarkan topik-topik yang selaras dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum.

b) Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dirancang agar peserta didik bisa tumbuh dan berkembang sejalan dengan nilai-nilai yang ada dalam Profil Pelajar Pancasila. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dalam dirinya dan tertarik untuk mengkaji fenomena yang terjadi di sekitar, memahami terkait alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berpartisipasi aktif dalam menjaga, melestarikan dan mengelola sumber daya alam dengan bijak;
- 3) Meningkatkan keterampilan inkuiri dalam mengidentifikasi, melakukan perumusan dan penyelesaian masalah dengan aksi nyata

- 4) Memahami dan mengerti diri sendiri dan lingkungan di mana berada serta bagaimana memaknai kehidupan manusia yang berubah seiring berjalannya waktu;
- 5) Memahami syarat apa saja yang dibutuhkan ketika menjadi bagian kelompok masyarakat dan memahami arti dari menjadi bagian masyarakat bangsa dan dunia. Sehingga dengan pemahaman tersebut peserta didik dapat turut berkontribusi dalam menuntaskan permasalahan yang bersinggungan dengan dirinya dan lingkungan sekitar; juga meningkatkan pemahaman terkait konsep yang ada di dalam IPAS dan mampu menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.³⁹

c) Materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

Topik Cerita tentang Daerahku berada pada mata pelajaran IPAS Bab 5. Bab 5 dalam mata pelajaran IPAS terdiri dari tiga topik di dalamnya, meliputi:

- 1) Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?,
- 2) Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya
- 3) Topik C: Masyarakat di Daerahku

Penelitian ini berfokus pada topik A, yaitu Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu?, yang mengulas sejarah awal kehidupan masyarakat di Nusantara, khususnya saat

³⁹ Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kemendikbudristek tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A - Fase C untuk SD/MI/Program Paket A.

berkembangnya kerajaan-kerajaan besar sebagai pusat peradaban. Penelitian menyoroti kerajaan-kerajaan seperti Kutai, Warmadewa, Sriwijaya, Mataram Kuno, dan Majapahit, yang merupakan bagian penting dari sejarah peradaban Hindu-Buddha di Indonesia. Masing-masing memiliki tokoh, peninggalan, dan pengaruh besar dalam pembentukan budaya serta kehidupan masyarakat hingga kini.⁴⁰

1) Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno berdiri abad ke-8 sampai ke-10 Masehi di pegunungan Jawa Tengah, terutama di lembah Sungai Progo dan Elo. Dikelilingi gunung Merapi, Sindoro, dan Sumbing, wilayah ini mendukung pertanian dan budaya religius. Kejayaannya terlihat dari Candi Borobudur, Prambanan, serta prasasti Canggal dan Kalasan. Raja pertama, Rakai Mataram Sang Ratu Sanjaya, memimpin bijaksana, memeluk Hindu, dan membangun banyak candi.

Ia mendirikan Dinasti Sanjaya, dengan wilayah luas dan rakyat bertani di tanah subur sekitar Merapi. Beberapa peninggalan Kerajaan Mataram Kuno antara lain:

- a) Candi Borobudur, yakni Candi Buddha terbesar di dunia, peninggalan Dinasti Syailendra.

⁴⁰ Fitri Amalia et al., *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial*, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).

- b) Candi Prambanan, yakni Candi Hindu yang indah, peninggalan Dinasti Sanjaya.
- c) Prasasti Mantyasih, yakni bukti tertulis tentang raja-raja Dinasti Sanjaya.



Gambar 2.4
Candi Borobudur

2) Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit berpusat di Trowulan, Mojokerto, Jawa Timur, dekat Sungai Brantas yang jadi jalur perdagangan dan transportasi. Wilayahnya subur dan mendukung kehidupan rakyat. Trowulan terkenal dengan peninggalan seperti candi, prasasti, dan bangunan kuno. Majapahit mencapai puncak kejayaan di bawah Raja Hayam Wuruk (1350–1389 M) dan Patih Gajah Mada yang menyatukan Nusantara serta memperkuat perdagangan, budaya, dan pemerintahan. Hayam Wuruk juga mendukung seni dan sastra, dengan peninggalan yang masih ada hingga kini. Peninggalan Majapahit antara lain:

- a) Gapura Bajang Ratu, yakni gerbang kuno yang menunjukkan seni arsitektur Majapahit.
- b) Candi Penataran, yakni Candi Hindu terbesar di Jawa Timur dan digunakan sebagai tempat pemujaan Dewa Siwa.
- c) Kitab Nagarakretagama, yakni naskah kuno yang menceritakan kejayaan Majapahit.



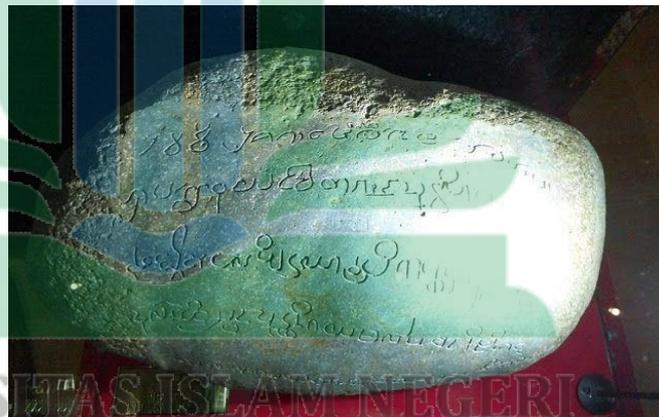
Gambar 2.5
Gapura Bajang Ratu

3) Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya adalah kerajaan maritim besar yang berpusat di Palembang, tepi Sungai Musi, Sumatra Selatan. Letaknya strategis karena dekat jalur perdagangan internasional di Selat Malaka, memudahkan Sriwijaya menguasai perdagangan laut. Palembang juga menjadi pusat pembelajaran agama Buddha yang menarik pelajar dari berbagai negara, menjadikan Sriwijaya kuat dalam

perdagangan dan pendidikan. Sebagai kerajaan maritim, Sriwijaya mengandalkan kapal untuk berdagang, menjaga wilayah, dan menguasai jalur. Beberapa peninggalan Kerajaan Sriwijaya antara lain:

- a) Candi Muara Takus, yakni Candi Buddha yang menjadi bukti kejayaan Sriwijaya.
- b) Prasasti Kedudukan Bukit, yakni prasasti yang menjelaskan tentang pendirian Sriwijaya.
- c) Peninggalan Maritim, yakni jalur perdagangan yang melibatkan banyak negara.



Gambar 2.6
Prasasti Kedudukan Bukit

4) Kerajaan Warmadewa

Kerajaan Warmadewa berdiri di Pulau Bali sekitar abad ke-10 Masehi dengan Sri Kesari Warmadewa sebagai raja pertamanya. Ia dikenal bijaksana, menyebarkan ajaran Hindu-Buddha, dan membawa kemakmuran bagi rakyat. Pemerintahan kerajaan ini teratur dan mendorong

perkembangan budaya serta agama. Peninggalan penting dari masa ini adalah prasasti Blanjong dan Pura Tirta Empul yang masih digunakan hingga sekarang. Kerajaan Warmadewa menjadi awal sejarah perkembangan budaya dan agama Hindu di Bali. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Warmadewa, Antara lain :

- a) Pura Tirta Empul, yakni tempat suci yang digunakan untuk ritual keagamaan.
- b) Pura Ulun Danu Batu, yakni Pura ini dibangun untuk memuja Dewi Danu, dewi yang menguasai air dan kesuburan
- c) Tradisi Upacara Adat Bali, yakni Seperti Ngaben dan Galungan yang diwarisi hingga kini



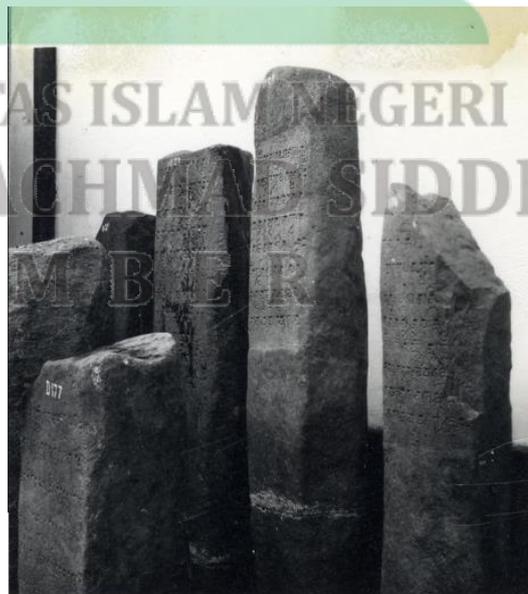
Gambar 2.7
Pura Tirta Empul

5) Kerajaan Kutai Martapura

Kerajaan Kutai Martapura adalah kerajaan Hindu tertua di Indonesia yang berdiri pada abad ke-4 Masehi di

Kalimantan bagian selatan. Keberadaannya diketahui melalui prasasti Yupa yang mencatat kehidupan kerajaan dan silsilah rajanya. Raja pertama, MahaRaja Kudungga, dikenal sebagai tokoh awal penyebaran agama Hindu di wilayah tersebut. Di bawah kepemimpinan keturunannya, kerajaan ini berkembang dan menjadi pusat agama Hindu di Kalimantan. Prasasti Yupa menjadi bukti penting kejayaan dan pengaruh Kutai Martapura dalam sejarah Indonesia. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Kutai Martapura, antara lain:

- a) Prasasti Yupa, yakni batu bertulis yang menjadi bukti tertua tentang kerajaan Hindu di Indonesia.
- b) Peninggalan Tradisi Keagamaan, yakni upacara-upacara yang mencerminkan kehidupan masyarakat Hindu.



Gambar 2.8
Prasasti Yupa

5. Prestasi Belajar

a) Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran dalam berbagai aspek kemampuan. Dalam konteks pendidikan dasar, prestasi belajar mencerminkan seberapa jauh peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik.

Menurut Eric Virgantoro pada tahun 2025 mengatakan bahwa prestasi belajar mencerminkan kemampuan siswa untuk memahami, menerapkan, dan memanfaatkan pengetahuan setelah melalui proses pembelajaran yang sistematis.⁴¹ Selain itu prestasi belajar dapat dilihat sebagai indikator keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam Kurikulum Merdeka, keberhasilan tersebut tidak hanya dilihat dari capaian kognitif, tetapi juga integrasi sikap dan keterampilan dalam konteks nyata. Oleh karena itu, prestasi belajar menjadi alat ukur penting bagi guru dalam menilai efektivitas metode pembelajaran, termasuk penggunaan media interaktif seperti *game* edukasi. Hasil prestasi belajar juga memberikan gambaran menyeluruh tentang sejauh mana tujuan

⁴¹ Eric Dwi Virgantoro and Moh. Ainor Rofiqi, "Meningkatkan Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Fase A," *Jurnal Ilmian Research Student* 2, no. 1 (2025): 442–56, <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3699>.

pembelajaran tercapai dan bagaimana siswa merespons pendekatan yang digunakan di kelas.

d) Indikator Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar merupakan acuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam penelitian ini, indikator prestasi belajar disusun berdasarkan tiga domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga domain ini menjadi tolok ukur penting dalam menilai hasil belajar secara menyeluruh.

Pada domain kognitif, prestasi belajar diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam memahami materi Cerita tentang Daerahku, khususnya topik kerajaan Hindu-Buddha.

Indikator kognitif dirancang mengacu pada Taksonomi Bloom Revisi yang terdiri dari enam tingkatan, namun dalam penelitian

ini difokuskan pada empat tingkatan awal, yakni C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), dan C4 (menganalisis). Misalnya, siswa diharapkan mampu mengingat nama-nama kerajaan, menjelaskan tokoh dan peninggalan, menerapkan informasi sejarah dalam menjawab soal berbasis situasi, serta menganalisis perbedaan antar kerajaan. Hal ini sejalan dengan temuan Destiana dan kawan-kawannya pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa indikator kognitif sangat

penting dalam merancang alat evaluasi yang akurat untuk siswa sekolah dasar.⁴²

Sementara itu, domain afektif berkaitan dengan sikap dan minat siswa terhadap pembelajaran. Dalam konteks evaluasi berbasis *game* edukasi, indikator afektif mencakup antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan, rasa ingin tahu terhadap penjelasan yang muncul setelah menjawab, serta keterlibatan emosional saat berinteraksi dengan tampilan *game*. Kurniawati dan Azis pada tahun 2021 menegaskan bahwa sikap dan motivasi belajar yang positif akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa, terutama ketika media pembelajaran yang digunakan mampu memicu keterlibatan aktif.⁴³

Adapun pada domain psikomotorik, indikator yang diamati mencakup keterampilan teknis siswa dalam menggunakan alat evaluasi berbasis digital. Misalnya, kemampuan siswa dalam mengoperasikan evaluasi yang diakses melalui *QR Code*, menavigasi peta kerajaan di dalam *game*, serta memilih jawaban secara tepat dan mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa aspek keterampilan juga menjadi bagian penting dalam menilai prestasi belajar siswa, terutama di era

⁴² Ririn Destiana and Eka Andriani, "Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Kognitif Berbasis Taksonomi Bloom Revisi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 94–103.

⁴³ Ira Kurniawati and Donny Azis, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3, no. 6 (2021): 1202–8.

digital saat ini, sebagaimana disampaikan dalam kajian oleh Susanti dan kawan-kawannya pada tahun 2021 bahwa ranah psikomotorik sangat relevan diterapkan pada evaluasi berbasis teknologi di jenjang sekolah dasar.⁴⁴

Dengan demikian, indikator prestasi belajar dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir berbentuk skor, tetapi juga mencakup sikap siswa selama proses evaluasi serta keterampilannya dalam menggunakan media digital secara mandiri. Pendekatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran holistik dan kontekstual, serta memungkinkan guru menilai siswa secara lebih utuh dari berbagai aspek.

e) **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar tidak terbentuk secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh faktor internal dari dalam diri siswa

dan faktor eksternal dari lingkungan sekitar. Pemahaman terhadap kedua faktor ini penting untuk menginterpretasikan hasil evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi dalam penelitian.

1) **Faktor Internal**

a. **Motivasi dan Minat Belajar**

Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam proses belajar, termasuk saat

⁴⁴ Dwi Susanti, Fitri Nur Widayati, and Fitri Fadillah, "Evaluasi Ranah Psikomotorik Pada Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Edukasi Dan Inovasi* 3, no. 1 (2021): 45–54.

mengerjakan evaluasi. Penelitian di SD Negeri Balang Lompo menunjukkan bahwa motivasi dan metode pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar.⁴⁵ Ini relevan dengan penggunaan game edukasi, di mana interaktivitas mendorong keingintahuan dan keterlibatan siswa.

b. Kesehatan dan Kondisi Psikis

Faktor fisik seperti kesehatan dan kesiapan mental siswa turut menentukan konsentrasi dan performa saat evaluasi. Studi di SDN Kutajaya II menemukan bahwa kondisi fisik dan psikologis siswa berpengaruh langsung pada prestasi belajar.⁴⁶

2) **Faktor Eksternal**

a. Metode Pembelajaran dan Media

Media atau metode pengajaran yang menarik, seperti penggunaan *game* edukasi, terbukti efektif meningkatkan hasil belajar. Penelitian di SMK dan SD menunjukkan bahwa ketersediaan media relevan memiliki dampak positif signifikan terhadap prestasi siswa

⁴⁵ Mas'ati As et al., "Pembelajaran Klasikal Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jambura: Economic Education Journal* 4, no. 2 (2022): 127–34, <https://doi.org/10.37479/jeej.v4i2.12087>.

⁴⁶ Tohol Simamora, Edi Harapan, and Nila Kesumawati, "Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa," *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)* 5, no. 2 (2020): 191, <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>.

b. Lingkungan Belajar

Dukungan dari orang tua, lingkungan keluarga, serta kondisi sekolah seperti sarana teknologi dan koneksi internet juga berperan penting. Tuti Wijayanti menyebut peranan keluarga dan kesiapan lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.⁴⁷

f) **Kriteria Kenaikan Prestasi Belajar**

Dalam sistem pendidikan formal, kriteria kenaikan prestasi belajar siswa ditentukan oleh capaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam kurikulum. Penilaian terhadap capaian tersebut dilakukan secara menyeluruh (holistik) dan mencakup berbagai aspek perkembangan peserta didik. Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan, penilaian terhadap capaian siswa dilakukan melalui dua bentuk utama, yaitu:

1) **Penilaian Formatif dan Sumatif**

- a. Penilaian formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan perbaikan proses belajar mengajar.
- b. Penilaian sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa

⁴⁷ Tuti Wijayanti, "Identifikasi Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Madrasah Aliyah Bhayangkara Nurul Qamar," *Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics* 4, no. 1 (2024): 44–49.

2) Tiga Ranah Penilaian

Penilaian capaian siswa tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga meliputi:

- a. Ranah kognitif, yakni kemampuan berpikir dan penguasaan materi
- b. Ranah afektif, yakni sikap, nilai, dan minat belajar siswa.
- c. Ranah psikomotorik, yakni ketrampilan atau kemampuan praktis siswa.

3) Pendekatan Holistik

Dalam praktiknya, penilaian dilakukan secara menyeluruh melalui:

- a. Capaian Tujuan Pembelajaran (CTP) sesuai dengan fase dan elemen CP Kurikulum Merdeka.
- b. Kompetensi minimum yang ditetapkan sekolah/guru.
- c. Hasil observasi guru terhadap keterlibatan dan perkembangan siswa.
- d. Portofolio siswa yang menunjukkan proses dan hasil belajar dalam berbagai bentuk.
- e. Refleksi diri siswa atas pembelajaran yang telah mereka jalani.

Dengan demikian, penilaian dalam Kurikulum Merdeka menekankan bahwa kenaikan prestasi belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai tes, melainkan berdasarkan penilaian yang

komprehensif terhadap seluruh proses dan capaian belajar siswa.⁴⁸

Namun, dalam konteks penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran, khususnya yang bertujuan untuk melihat efektivitas alat evaluasi yang dikembangkan, diperlukan pendekatan kuantitatif yang dapat menunjukkan secara objektif adanya peningkatan hasil belajar. Untuk itu, digunakanlah metode *Normalized Gain (N-Gain)*, yaitu sebuah teknik analisis yang umum digunakan untuk menilai seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan tertentu.

Perhitungan N-Gain dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest, menggunakan rumus:

$$g = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

Kategori interpretasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Tinggi ($g \geq 0,70$)
- 2) Sedang ($0,30 \leq g < 0,70$)
- 3) Rendah ($g < 0,30$)

Dalam penelitian ini, analisis *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh evaluasi berbasis *game* edukasi terhadap peningkatan pemahaman siswa setelah proses

⁴⁸ *Permendisbudristek Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan* (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022).

pembelajaran. Meskipun tidak digunakan sebagai kriteria resmi dalam sistem penilaian di sekolah, nilai *N-Gain* sangat bermanfaat sebagai alat ukur efektivitas produk evaluasi yang dikembangkan dalam penelitian.

Oleh karena itulah, kriteria kenaikan prestasi belajar dalam penelitian ini memadukan dua pendekatan: pertama, mengacu pada pedoman resmi kurikulum dalam menilai capaian tujuan pembelajaran, dan kedua, menggunakan analisis *N-Gain* sebagai alat bantu untuk mengukur peningkatan nilai secara kuantitatif setelah siswa menggunakan alat evaluasi berbasis *game* edukasi.

Dengan demikian, yang dimaksud prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil capaian siswa setelah mengikuti pembelajaran topik Cerita tentang Daerahku melalui evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, yang mencerminkan tingkat penguasaan mereka terhadap materi dalam ranah kognitif (C1–C4), afektif, dan psikomotorik.

Prestasi belajar diukur berdasarkan pencapaian tujuan pembelajaran melalui penilaian holistik dan dianalisis dengan *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil secara objektif. Pendekatan ini menunjukkan efektivitas evaluasi dalam mendukung pemahaman siswa secara menyenangkan dan terukur.

BAB III

METODE PENULISAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penulisan dan Pengembangan

Penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva ini menggunakan model jenis *Research and Development* (R&D) atau disebut dengan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah kegiatan yang berkaitan dengan penciptaan atau penyempurnaan produk, yang disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa alat evaluasi pembelajaran yang dirancang interaktif dan menarik, menggunakan *game* edukasi berbasis Canva untuk digunakan dalam proses evaluasi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV sekolah dasar.

Metode *Research and Development* menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono merupakan penelitian yang berfokus pada validasi dan pengembangan produk, seperti media, alat evaluasi, metode, atau strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pendidikan. Evaluasi yang dikembangkan menjadi alternatif penilaian yang menyenangkan, interaktif, mudah dipahami, dan sesuai karakteristik siswa guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi belajar secara optimal.⁴⁹

⁴⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta), 394-95.

Dalam penulisan *Research and Development (R&D)*, terdapat berbagai model pengembangan yang bisa digunakan sebagai acuan atau panduan dalam proses pengembangan.

1. Model pengembangan *Four-D (4D)* yang diperkenalkan Thiagarajan adalah model pengembangan yang terdiri dari empat tahap, yakni pendefinisian masalah (*Define*), perancangan produk (*Design*), pengembangan produk (*Development*), dan penyebaran media (*Dissemination*).
2. Model pengembangan Borg *and* Gall yang diperkenalkan Borg *and* Gall adalah model pengembangan yang terdiri dari sepuluh tahap, yakni, menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, serta produksi massal.
3. Model penulisan dan pengembangan Plomp yang diperkenalkan Prof. Tjeerd Plomp dari Universitas Twente, Belanda adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yakni investigasi awal, desainrealisasi/konstruksi (*Realization/Construction*), tes, evaluasi dan revisi set (*Test, Evaluation and Revision*), dan implementasi.⁵⁰
4. Model ADDIE yang diperkenalkan Dick *and* Carry adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yakni analisis (*Analyze*), desain (*Design*), mengembangkan (*Develop*), menerapkan (*Implement*), dan mengevaluasi (*Evaluate*).

⁵⁰ Romi Mesra et al., *Research & Development Dalam Pendidikan* (Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023).

5. Model ASSURE yang diperkenalkan Trio Heinich, Rusell dan Molenda. adalah model pengembangan yang terdiri dari enam tahap, yakni analisis siswa (*Analyze learners*), menetapkan tujuan pembelajaran (*State Objective*), memilih metode, media dan bahan ajar (*Select Method/Media*), menggunakan media dan bahan ajar (*Utilize Media*), menuntut partisipasi siswa (*Require Participation*) dan mengevaluasi dan merevisi (*Evaluate*).
6. Model Kemp yang dikembangkan oleh Jerrold Kemp, Garry Morrison, Harold Kalman, dan Steven Ross terdiri dari delapan tahap, yaitu: menentukan tujuan umum, menganalisis karakteristik siswa, mengidentifikasi materi, menetapkan tujuan instruksional spesifik, menyusun tes awal (*pre-assessment*), merancang kegiatan dan sumber belajar, serta mengembangkan materi pembelajaran dan instruksional..
7. Model Hannafin and Peck, yang dikembangkan oleh Hannafin dan Peck, merupakan model pengembangan yang meliputi tiga tahap utama, yaitu analisis kebutuhan (*analysis*), perancangan (*design*), serta tahap pengembangan atau penerapan (*development/implementation*).
8. Model Gagne-Briggs yang diperkenalkan Robert M. Gagne dan Leslie J. Briggs adalah model pengembangan yang terdiri dari tiga tahap, yakni menentukan tujuan, menentukan urutan dan menciptakan peristiwa eksternal pembelajaran⁵¹

Dari beberapa Model pengembangan (R&D) diatas, maka dalam penelitian ini penulis tertarik menggunakan model pengembangan ADDIE,

⁵¹ Mesra et al.

yang terdiri dari lima tahap, yakni tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap saling terhubung dan berinteraksi erat untuk menghasilkan produk pembelajaran yang siap digunakan. Model ini dipilih karena langkah-langkahnya sistematis, dilengkapi evaluasi dan revisi di setiap tahap, sehingga menghasilkan produk yang lebih valid dan berkualitas. Selain itu, desain instruksional ADDIE berorientasi pada penerapan nyata dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.⁵² Model pengembangan ADDIE menerapkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien, dengan proses yang interaktif antara guru, siswa, serta lingkungan sekolah. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE.

1. *Analyze* (A), yakni dengan mengidentifikasi problematika yang dihadapi lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan kelas, baik peserta didik maupun pendidik
2. *Design* (D), yakni dengan mulai merancang dan melakukan pendesainan terkait produk apa yang dibutuhkan dalam kelas melalui metode pengujian yang sesuai.
3. *Development* (D), yakni melakukan pengembangan terkait produk yang telah didesain sedemikian rupa. Menciptakan sesuatu yang baru jika produk yang dipilih belum pernah ada atau digunakan sebelumnya. Juga

⁵² Hidayat and Nizar Muhammad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning," *J. Inov. Pendidik Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 29.

dapat mengembangkan produk yang telah ada menjadi lebih baik disesuaikan dengan kondisi lapangan dan zaman.

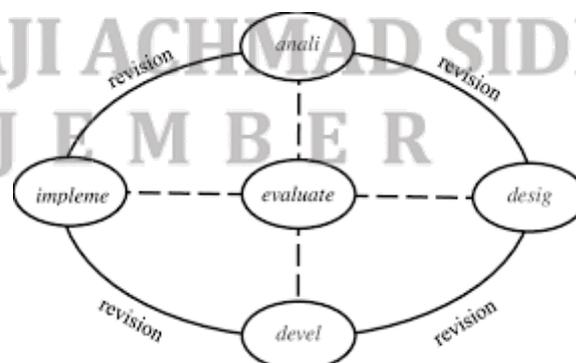
4. *Implementation* (I), yakni menerapkan produk yang telah didesain dan dikembangkan setelah melalui revisi dari para ahli atau validator produk.
5. *Evaluation* (E), yakni tahap untuk menilai kualitas dan mengukur sejauh mana produk tersebut berdampak pada pembelajaran.

Melalui pemaparan tahapan-tahapan di atas, dapat disimpulkan bahwa model ADDIE sangat relevan digunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi. Setiap tahap dalam model ini saling terintegrasi dan memberikan alur kerja yang sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi akhir. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan model ADDIE terbukti mendukung proses pengembangan evaluasi yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SDN Wonoayu 2 Lumajang, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan kerangka kerja yang terstruktur dan berorientasi pada hasil, model ADDIE membantu peneliti menghasilkan evaluasi yang efektif, menarik, dan berdampak positif terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Model ADDIE merupakan salah satu model desain instruksional yang sistematis dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap saling berkaitan dan berfungsi untuk memastikan bahwa proses pengembangan pembelajaran berjalan efektif, efisien, dan sesuai

dengan kebutuhan peserta didik⁵³. Fleksibilitas dan keterpaduan antar tahap membuat model ini cocok digunakan dalam pengembangan evaluasi pembelajaran, termasuk dalam bentuk game edukasi interaktif.

Model ADDIE tidak hanya memberikan struktur yang sistematis dalam proses perancangan pembelajaran, tetapi juga memungkinkan pengembang untuk melakukan refleksi dan revisi di setiap tahap. Dalam buku *Desain Teknologi Pembelajaran*, dijelaskan bahwa model ini memfasilitasi penyesuaian berkelanjutan terhadap kebutuhan peserta didik melalui siklus evaluasi formatif dan sumatif yang melekat pada setiap fase pengembangan. Hal ini menjadikan ADDIE sangat relevan dalam era pembelajaran digital, di mana media seperti game edukasi interaktif menuntut perencanaan yang matang, penyusunan konten yang sesuai karakteristik siswa, serta pengujian efektivitas melalui evaluasi berkelanjutan. Dengan demikian, ADDIE berperan penting sebagai landasan dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan berbasis teknologi. Gambar tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1
Model Pengembangan ADDIE

⁵³ Endra Priawasana, *Desain Teknologi Pembelajaran* (Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025), 95.

Model ADDIE sering digunakan dalam pengembangan produk atau model pembelajaran. Kelebihannya terletak pada validitas hasil, karena setiap tahap seperti analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dilakukan secara berurutan dan mendalam. Evaluasi dilakukan pada setiap tahap sebelum dilanjutkan, sehingga proses pengembangan berlangsung sistematis dan terstruktur. Namun, model ini memerlukan waktu yang cukup lama dan cenderung terasa formal serta kaku.⁵⁴

B. Prosedur Penulisan dan Pengembangan

Prosedur penulisan dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai pendekatan. Melalui model ini, penulis berharap dapat menghasilkan alat evaluasi pembelajaran yang bermanfaat bagi guru. Langkah-langkah pengembangan alat evaluasi interaktif berbasis game edukasi menggunakan Canva adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini, ada beberapa aspek yang perlu dianalisis.

Berikut adalah *roadmap* tahap analisis yang dilakukan oleh penulis:

a) Analisis Kebutuhan

Penulis melakukan observasi awal di SDN Wonoayu 02 untuk mengetahui kondisi evaluasi pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa evaluasi masih dilakukan secara konvensional dengan soal tertulis di atas kertas. Metode ini kurang efektif karena guru harus

⁵⁴ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1227, <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

memeriksa jawaban siswa secara manual, sehingga memerlukan waktu dan tenaga lebih. Selain itu, siswa kurang antusias karena evaluasi konvensional dianggap monoton dan membosankan.⁵⁵ Hal ini berdampak pada menurunnya konsentrasi dan hasil belajar siswa.

b) Identifikasi Permasalahan

Masalah utama yang ditemukan adalah kurangnya minat siswa terhadap bentuk evaluasi yang monoton serta lamanya waktu yang dibutuhkan guru untuk melakukan koreksi. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa alat evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan praktis.

c) Analisis Karakteristik Siswa

Penulis mengkaji karakteristik siswa kelas IV SD yang menjadi sasaran pengembangan. Berdasarkan hasil pengamatan dan referensi, siswa usia tersebut cenderung menyukai media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyerupai permainan. Hal ini menjadi pertimbangan penting dalam menentukan bentuk media evaluasi yang sesuai.

d) Analisis Materi Pembelajaran

Materi yang akan dimuat dalam media evaluasi disesuaikan dengan kurikulum IPAS untuk kelas IV SD. Fokus pembelajaran berada pada topik Cerita tentang Daerahku, sehingga konten *game* yang dikembangkan harus mencerminkan indikator dan capaian pembelajaran yang berlaku dalam topik tersebut.

⁵⁵ Observasi Di SDN Wonoayu 02 Lumajang, 01 Januari 2025.

e) **Analisis Media atau Platform**

Kajian terhadap *platform* interaktif dilakukan untuk menentukan pilihan yang tepat. Dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, fitur interaktif, dan tampilan visual, Canva dipilih sebagai *platform* pengembangan. Platform ini memungkinkan guru menyusun soal dan konten evaluasi dalam format *game* yang sederhana namun menarik.

2. **Perancangan (Design)**

Setelah menganalisis kebutuhan, permasalahan, karakteristik siswa, materi, dan *platform*, penulis melanjutkan ke tahap perancangan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva. Berikut roadmap tahap perancangannya:

a) **Penentuan Tujuan Evaluasi**

Penulis merancang tujuan evaluasi pembelajaran yang mengacu pada capaian pembelajaran IPAS kelas IV topik Cerita tentang

Daerahku, khususnya materi Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Tujuan ini dirumuskan agar evaluasi dapat mengukur penguasaan siswa terhadap aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan materi.

b) **Perancangan Bentuk dan Alur Game Edukasi**

Evaluasi didesain berbentuk permainan interaktif dengan alur eksploratif. Siswa akan diajak menjelajahi peta interaktif berisi lima kerajaan besar di Indonesia (Kutai Martapura, Sriwijaya, Mataram Kuno, Warmadewa, dan Majapahit). Setiap kerajaan memuat 5 soal

pilihan ganda yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan disusun secara visual menarik.

c) Penyusunan Kisi-kisi Soal Evaluasi

Penulis menyusun kisi-kisi soal berdasarkan indikator pembelajaran dari kurikulum IPAS. Soal dirancang dalam dua bentuk, yaitu:

- 1) Soal eksploratif (tanpa skor), untuk membangun pemahaman dengan *feedback* visual dan audio.
- 2) Soal *posttest* (dengan skor otomatis) menggunakan Educaplay, ditanamkan dalam media Canva.

d) Desain Tampilan Visual dan Interaktivitas

Game edukasi didesain menggunakan berbagai elemen Canva seperti ikon, ilustrasi, warna tematik, *hyperlink* antar *slide*, serta efek transisi dan audio. Penambahan fitur visual seperti hadiah berupa peninggalan sejarah dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa.

e) Integrasi Platform Tambahan

Soal *posttest* dibuat menggunakan Educaplay dan disematkan ke dalam Canva melalui *hyperlink*. Selain itu, ditambahkan *QR code* agar alat evaluasi dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat digital siswa.

f) Pembuatan Buku Rangkuman Materi

Penulis juga merancang buku rangkuman sebagai media pendamping, yang memuat poin-poin penting materi, ilustrasi, dan

tautan ke *game* edukasi melalui *QR code*. Hal ini untuk mendukung pembelajaran mandiri siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan desain evaluasi pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Aktivitas pada tahap ini difokuskan pada pengembangan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, dengan penekanan pada aspek fungsional sebagai alat ukur capaian belajar siswa. Berikut adalah *roadmap* tahap perancangan yang dilakukan oleh penulis:

a) Pembuatan *Prototype* Evaluasi Interaktif

Penulis mulai mengembangkan alat evaluasi dalam bentuk *game* edukasi dengan memanfaatkan Canva. Dalam *prototype* ini, penulis menyusun dua jenis komponen evaluasi:

1) Soal eksploratif tanpa skor, disajikan secara interaktif melalui peta kerajaan.

2) Soal *posttest* dengan skor otomatis, dibuat menggunakan Educaplay dan diintegrasikan ke Canva melalui *hyperlink*.

b) Penyusunan Instrumen Validasi

Penulis menyusun angket validasi untuk tiga pihak ahli, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Angket ini dirancang untuk menilai kelayakan tampilan, kejelasan soal, kesesuaian indikator, efektivitas umpan balik, dan kemudahan akses.

c) Validasi Produk oleh Para Ahli

Alat evaluasi yang telah dikembangkan divalidasi oleh:

- 1) Ahli materi IPAS untuk menilai kesesuaian soal dengan kurikulum dan capaian pembelajaran.
- 2) Ahli media untuk menilai keterpaduan antar komponen dan kelayakan tampilan.
- 3) Ahli praktisi (guru kelas) untuk menilai kepraktisan penggunaan di kelas.

d) Revisi Berdasarkan Masukan Ahli

Penulis melakukan revisi terhadap alat evaluasi berdasarkan hasil penilaian dan saran dari ketiga ahli. Revisi mencakup perbaikan tampilan, penyesuaian redaksi soal, perbaikan navigasi, serta penyederhanaan instruksi soal agar lebih mudah dipahami siswa sekolah dasar.

e) Integrasi Fitur Penilaian Otomatis

Pada tahap ini, soal *posttest* dirancang dalam Educaplay untuk memungkinkan pemberian skor otomatis. Soal terdiri dari 20 butir pilihan ganda yang mengacu pada indikator capaian pembelajaran. *Link* Educaplay disematkan dalam *slide* Canva agar siswa dapat langsung mengaksesnya tanpa keluar dari media utama.

f) Pengemasan Produk Evaluasi Final

Setelah direvisi dan disempurnakan, alat evaluasi akhir dikemas dalam bentuk presentasi Canva interaktif yang mencakup:

- 1) Peta kerajaan sebagai navigasi utama soal.
- 2) Soal eksploratif dengan umpan balik instan.
- 3) Soal *posttest* dengan sistem skor otomatis.
- 4) Penjelasan jawaban yang disisipkan setelah setiap soal.
- 5) *QR code* yang mempermudah akses.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan produk evaluasi pembelajaran yang telah dikembangkan, untuk melihat keterlaksanaan serta respon siswa terhadap alat evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva. Berikut adalah *roadmap* tahap perancangan yang dilakukan oleh penulis:

a) **Pengenalan Evaluasi (*Game* Edukasi) dan Buku Rangkuman**

Pada tanggal 03 Februari 2025, penulis memperkenalkan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva kepada siswa, termasuk alur navigasi, tampilan visual, serta tujuan penggunaannya.

Siswa juga menerima buku rangkuman materi yang dilengkapi dengan *QR code* untuk akses mandiri terhadap alat evaluasi.

b) **Pelaksanaan *Pretest***

Pada tanggal 04 Februari 2025, siswa mengerjakan soal *pretest* secara tertulis dalam bentuk pilihan ganda. Soal disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum menggunakan alat evaluasi yang dikembangkan.

c) Uji Coba Skala Kecil

Pada tanggal 05 Februari 2025, sebanyak 5 siswa dipilih untuk mengikuti uji coba awal secara bergiliran menggunakan laptop penulis. Penulis mengamati kemudahan penggunaan, respons terhadap tampilan visual, dan kejelasan instruksi pada media evaluasi.

d) Uji Coba Skala Besar

Pada tanggal 10 Februari 2025, seluruh siswa kelas IV mengikuti uji coba alat evaluasi. Siswa mengakses soal-soal dalam bentuk *game* edukasi yang disusun di Canva, dengan bimbingan guru kelas dan peneliti selama pelaksanaan berlangsung.

e) Pelaksanaan *Posttest*

Pada tanggal 11 Februari 2025, siswa mengerjakan *posttest* secara tertulis sebagai evaluasi akhir. Soal *posttest* terdiri dari 20 butir pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi dan indikator pembelajaran. Hasil dari *posttest* digunakan untuk menilai efektivitas alat evaluasi yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan refleksi dan penilaian terhadap seluruh proses pengembangan, mulai dari analisis hingga implementasi. Fokus utamanya adalah menilai efektivitas alat evaluasi berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa pada topik Cerita tentang Daerahku. Penilaian mencakup kualitas media, keterlibatan siswa, dan hasil belajar.

Evaluasi ini juga melibatkan umpan balik dari siswa, guru, dan pengamat (validator) untuk mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan dari produk evaluasi yang dikembangkan. Aspek kelebihan mencakup daya tarik visual, kemudahan navigasi, dan kemampuan media dalam meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Sementara itu, kekurangan yang ditemukan dicatat sebagai bahan revisi dan penyempurnaan produk.

Selain evaluasi kualitatif, penilaian efektivitas alat evaluasi dilakukan melalui evaluasi sumatif berupa *pretest* dan *posttest*. Keduanya berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran IPAS kelas IV. *Pretest* diberikan sebelum penggunaan alat evaluasi, sedangkan *posttest* diberikan setelah siswa menggunakan alat evaluasi.

Jenis evaluasi yang digunakan mengacu pada tiga domain utama dalam prestasi belajar:

- a) Kognitif, yakni evaluasi yang diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*, dalam penelitian ini meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).
- b) Afektif, yakni evaluasi yang diamati melalui sikap siswa selama kegiatan evaluasi, seperti perhatian, keaktifan, dan antusiasme.
- c) Psikomotorik, yakni evaluasi yang dilihat dari kemampuan siswa dalam menggunakan alat evaluasi secara mandiri, seperti membuka *QR code*, mengikuti navigasi, dan menjawab soal.

Untuk mengetahui efektivitas evaluasi secara kuantitatif, digunakan beberapa teknik analisis statistik, yaitu:

- a) Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*) untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal.
- b) Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, karena data tidak berdistribusi normal.
- c) Uji *Paired Sample t-Test* juga digunakan sebagai pembanding untuk memperkuat hasil.
- d) Uji *N-Gain Score* untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil evaluasi digunakan untuk revisi akhir sebelum alat evaluasi diterapkan secara luas dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan diharapkan menjadi solusi inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD, serta mendorong motivasi dan keterlibatan aktif selama proses evaluasi.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk memastikan bahwa alat evaluasi pembelajaran memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi, daya tarik, dan validitas.⁵⁶ Tahapan uji coba yang dilakukan oleh penulis meliputi:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini, dilakukan uji validasi oleh para ahli. Penilaian ini tidak sembarangan, melainkan melibatkan individu yang memiliki

⁵⁶ Rina Maharana Sari and Nadia Lestari Putri, "Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2021): 123–35.

keahlian khusus di bidangnya. Dalam penulisan ini, uji validasi dilakukan oleh dosen yang memenuhi kriteria sebagai validator. Setelah proses validasi oleh ahli, produk dievaluasi untuk menentukan kelayakannya, kemudian dilakukan perbaikan agar siap digunakan dalam tahap berikutnya.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba validitas dalam penulisan ini melibatkan tiga validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, yang berasal dari dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Sementara itu, validasi dari aspek praktisi dilakukan oleh wali kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang. Ketiga ahli yang terlibat dalam penulisan ini memiliki kompetensi sesuai bidangnya. Selain itu, subjek uji coba juga mencakup 15 siswa kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang. Adapun tim ahli dalam penulisan terdiri dari

a) Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. (ahli media)

b) Bapak Muhammad Ridwan Arif, M.Pd. (ahli materi)

c) Ibu Rimawati, S. Pd.SD. (ahli praktisi)

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan untuk menilai validitas dan efektivitas evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, serta angket validator dan respon siswa. Sedangkan data kualitatif berasal dari observasi,

wawancara, dan dokumentasi yang mendukung analisis pengalaman siswa dalam mengikuti evaluasi yang dikembangkan.⁵⁷ Berikut merupakan uraian dari masing-masing jenis data yang digunakan:

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diisi oleh validator ahli serta hasil penilaian belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar dianalisis dengan membandingkan skor pre-test dan post-test. Data ini digunakan untuk menilai sejauh mana kelayakan produk yang dikembangkan dalam penulisan ini. Selain itu, analisis data juga membantu menentukan efektivitas produk dalam meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk memberikan rekomendasi perbaikan dan pengembangan produk agar lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penulisan ini mencakup informasi deskriptif mengenai proses pengembangan produk, yang diperoleh melalui wawancara dan observasi selama tahap analisis. Di samping itu, masukan dari siswa, kritik dan saran, serta komentar dari validator ahli media, ahli materi, guru kelas, dan pihak terkait lainnya dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dibuat.

⁵⁷ Ainur Rafik, Bayu Sandika, and Ira Nurmawati, "Pengembangan Bahan Ajar Augmented Reality Berbasis I-Sets Terhadap Pemahaman Konsep Siswa: Development of Augmented Reality Teaching Materials Based on I-SETS Towards Understanding the Concept of Learners," *Studies in Educational* 1 (2022).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penulisan ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu menggabungkan berbagai teknik dan sumber data. Pendekatan ini membuat data lebih valid dan komprehensif karena teknik-teknik tersebut saling melengkapi dan memperkuat hasil. Dengan demikian, gambaran efektivitas alat evaluasi menjadi lebih menyeluruh dan dapat dipercaya.⁵⁸ Berikut adalah penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan:

a) Angket

Angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan daftar pertanyaan yang telah disusun oleh penulis kepada responden.⁵⁹ Angket validasi diberikan kepada ahli media, Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd.; ahli materi, Bapak Muhammad Ridwan Arif, M.Pd.; dan ahli praktisi, Ibu Rimawati, S.Pd.SD. Sementara itu, angket respons juga dibagikan kepada siswa dengan menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban, dengan rentang skor antara 1 hingga 4.

b) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana alat evaluasi interaktif berbasis *game* edukasi digunakan oleh siswa dan guru dalam proses evaluasi

⁵⁸ Bambang Arianto, *Triangulasi Metoda Penulisan Kualitatif* (Kalimantan Timur: Borneo Novelty Publishing, 2024), 176.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta), 199.

pembelajaran. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk menangkap respons spontan siswa, partisipasi dalam menjawab soal, dan keterlibatan mereka dalam proses evaluasi berbasis visual yang dirancang melalui Canva. Observasi ini memberikan gambaran nyata tentang efektivitas media evaluasi dalam membangun suasana penilaian yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

c) Wawancara

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas IV dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mendalam tentang pengalaman mereka dalam menggunakan alat evaluasi berbasis game edukasi. Pertanyaan difokuskan pada persepsi guru terhadap kemudahan penggunaan dan kebermaknaan soal, serta tanggapan siswa terkait kenyamanan dan motivasi selama mengikuti evaluasi berbentuk permainan interaktif.

d) Tes

Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengukur efektivitas alat evaluasi interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS, khususnya topik Cerita tentang Daerahku, dengan mengacu pada level kognitif C1–C4.

e) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang terjadi di masa lalu dan digunakan sebagai bukti dalam penulisan. Dalam penulisan

ini, dokumentasi mencakup foto-foto kegiatan selama proses evaluasi pembelajaran menggunakan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva. Selain sebagai bukti, dokumentasi juga digunakan untuk mengevaluasi bagaimana siswa berinteraksi dengan alat evaluasi dan bagaimana mereka merespons elemen interaktif seperti soal, umpan balik, dan tampilan visual.⁶⁰

5. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari berbagai instrumen penulisan akan dianalisis sesuai dengan jenis masing-masing. Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menafsirkan hasil observasi dan wawancara tentang penggunaan alat evaluasi berbasis *game* edukasi. Analisis dilakukan secara bertahap, dengan tujuan untuk melihat dampak penggunaan alat evaluasi terhadap peningkatan prestasi belajar. Dengan analisis yang tepat, data yang diperoleh dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam tentang efektivitas alat evaluasi yang dikembangkan. Berikut merupakan penjabaran secara rinci dari tahap tersebut:

a) Analisis Data kualitatif

Dalam penulisan ini, analisis data kualitatif mengacu pada konsep yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang dikenal

⁶⁰ Sugiyono, *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

luas karena pendekatannya yang sistematis dan mudah dipahami dalam menganalisis data lapangan.⁶¹ Pendekatan ini membantu penulis menggali makna dari data non-numerik, seperti observasi dan tanggapan terbuka dari siswa dan ahli. Penulis dapat mengenali pola, hubungan antar data, serta menyusun interpretasi efektivitas alat evaluasi. Pendekatan ini juga memberikan gambaran yang lebih utuh terhadap konteks pembelajaran. Adapun tahapan dalam analisis menurut Miles dan Huberman adalah sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di Kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang, dokumentasi proses pembelajaran, serta wawancara dengan wali kelas dan beberapa siswa.
- 2) Reduksi data dilakukan dengan menyaring dan memilih data yang paling relevan untuk dianalisis lebih lanjut
- 3) Penyajian data dilakukan dengan menyusun hasil temuan secara sistematis, sehingga terlihat hubungan antara permasalahan yang ada dengan kebutuhan akan media evaluasi yang lebih interaktif
- 4) Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan seluruh data yang telah dianalisis baik dari observasi, dokumentasi, maupun wawancara.⁶²

⁶¹ Qomaruddin and Halimah Sa'diyah, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman," *Journal Of Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84, <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.

⁶² Sugiyono, *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 322–25.

b) Analisis Data Kuantitatif Deskriptif

Analisis data kuantitatif deskriptif dalam penulisan ini dilakukan berdasarkan hasil angket dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Data ini digunakan untuk menilai kelayakan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva. Hasil analisis memberikan gambaran awal tentang sejauh mana produk memenuhi standar kelayakan sebelum diterapkan secara luas. Selain itu, data ini membantu mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki guna meningkatkan kualitas dan efektivitas alat evaluasi. Dengan begitu, produk yang dikembangkan diharapkan lebih optimal dalam mendukung pembelajaran dan meningkatkan prestasi siswa.⁶³

1) Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis kelayakan alat evaluasi didasarkan pada angket

yang diisi oleh tiga validator: ahli materi, media, dan praktisi.

Data diolah menggunakan skala Likert 4, dengan penilaian dari sangat baik hingga tidak baik. Pendekatan ini memberikan gambaran objektif tentang kualitas media dari berbagai perspektif dan menjadi dasar untuk menentukan kelayakan atau kebutuhan penyempurnaan. Berikut kategori skala Likert 4 yang digunakan dalam penulisan ini.

⁶³ Qomaruddin and Sa'diyah, "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman."

Tabel 3.1
Kategori Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Layak / Sangat Setuju / Sangat Baik
3	Layak / Setuju / Baik
2	Kurang layak / Kurang setuju / Kurang Baik
1	Tidak layak / Tidak setuju / Tidak Baik

Berdasarkan kategori tersebut, hasil dari angket para validator dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.⁶⁴ Untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, hasil skor dari setiap validator dihitung berdasarkan rumus berikut:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validitas Ahli

TSe = Total Skor Empirik (jumlah skor yang diberikan oleh validator)

TSh = Total Skor Maksimal (skor tertinggi yang mungkin dicapai, yaitu jumlah item dikalikan skor maksimum per item)

Setelah menganalisis dan menghitung persentase semua aspek penilaian, langkah selanjutnya adalah menentukan

⁶⁴ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penulisan* (Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021), 43–45.

tingkat kelayakan alat evaluasi yang dikembangkan. Penilaian ini mengacu pada persentase hasil validasi dari ahli materi, media, dan praktisi.

Kategori persentase digunakan sebagai pedoman untuk menyimpulkan apakah alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan Canva telah memenuhi kriteria kelayakan atau masih perlu diperbaiki. Semakin tinggi persentase, semakin layak media digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Penentuan kelayakan juga mempertimbangkan konsistensi antar aspek yang dinilai oleh para validator. Berikut kategori kelayakan berdasarkan persentase hasil validasi:

Tabel 3.2
Kategori Persentase Kelayakan Media

Persentase	Keterangan
81-100%	Sangat Layak / Sangat Setuju / Sangat Baik
61-80%	Layak / Setuju / Baik
41-60%	Kurang layak / Kurang setuju / Kurang Baik
$\leq 40\%$	Tidak layak / Tidak setuju / Tidak Baik

b. Analisis Data Angket respon Siswa

Respon siswa terhadap alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva diperoleh melalui angket yang dibagikan setelah uji coba. Angket mengukur keterlibatan,

kemudahan penggunaan, tampilan visual, dan kesan umum media. Penilaian menggunakan skala Likert 4 untuk memudahkan penyampaian pendapat secara jelas. Skor yang diperoleh dipersentasekan dengan rumus tertentu agar hasilnya mudah dan objektif dianalisis, serta menunjukkan sejauh mana media diterima dan bermanfaat bagi siswa.⁶⁵

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

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor yang diberikan oleh seluruh siswa

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal (jumlah item \times jumlah responden \times skor maksimum)

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan menggunakan kategori berikut untuk memudahkan pemahaman terhadap tingkat penerimaan dan respons siswa terhadap media.

Tabel 3.3

Kategori Tingkat Kemenarikan Alat Evaluasi Berdasarkan Respon Siswa

Persentase	Tingkat Kemenarikan
76-100%	Sangat Menarik
51-75%	Menarik
26-50%	Cukup Menarik
$\leq 25\%$	Kurang Menarik

⁶⁵ Maulani et al., *Evaluasi Pembelajaran*.

Dengan kategori ini, penulis dapat menilai sejauh mana media yang dikembangkan mampu menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses evaluasi. Jika persentase hasil respon siswa berada pada kategori “sangat baik” atau “baik”, maka media dinyatakan berhasil memenuhi kebutuhan siswa

2) Analisis Keefektifan

Untuk menilai efektivitas alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang dikembangkan dengan Canva, penulisan ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini membandingkan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan alat evaluasi interaktif, sehingga pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam penilaian berbasis teknologi dapat diketahui.⁶⁶ Berikut model desain *One Group Pretest-Posttest* yang digunakan:

Tabel 3.4
Desain *One Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	Perlakuan (X)	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum penggunaan alat evaluasi)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah penggunaan alat evaluasi)

X = Pembelajaran menggunakan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva

⁶⁶ Sugiyono, *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Setelah data dari *pretest* dan *posttest* terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk mengetahui apakah ada peningkatan prestasi belajar siswa. Analisis dilakukan dengan bantuan *software* IBM SPSS Statistic versi 21, melalui beberapa tahapan, yakni uji normalitas, uji-*t* (*paired sample t-test*), dan uji *N- Gain*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* terdistribusi secara normal. Pengujian ini sangat penting sebagai langkah awal sebelum menggunakan teknik analisis parametrik, seperti uji-*t*. Dalam penulisan ini, uji normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 siswa. Data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) pada uji *Shapiro-Wilk* lebih dari 0,05. Jika data terbukti normal, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu uji-*t*

(*paired sample t-test*).⁶⁷

b. Uji *t-test* (*Paired Sample t-test*)

Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh, langkah selanjutnya adalah melakukan uji *t* untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi. Dalam

⁶⁷ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021), 12.

penulisan ini, *Paired Sample t-test* dipilih karena data berasal dari kelompok yang sama, yaitu siswa kelas IV, yang mengalami dua kondisi berbeda: tanpa alat evaluasi (*pretest*) dan dengan alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan Canva (*posttest*). Dengan menggunakan uji ini, penulis dapat secara tepat mengukur dampak penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sekaligus memastikan bahwa perubahan yang terjadi bukan sekadar kebetulan semata, melainkan benar-benar berpengaruh secara statistik.

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah peningkatan yang terjadi setelah penggunaan media benar-benar signifikan secara statistik atau tidak. Analisis dilakukan dengan membandingkan nilai Sig. (*2-tailed*) dari output SPSS dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, berarti ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga media yang dikembangkan dapat dianggap

efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.⁶⁸

c. Uji *N-Gain*

Setelah dilakukan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*, langkah berikutnya adalah menghitung nilai *N-Gain*. Uji *N-Gain* ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa

⁶⁸ Linda Rosalinda et al., *Buku Ajar Statistika* (Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2021), 100.

setelah menggunakan alat evaluasi berbasis game edukasi Canva, dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media tersebut. Dengan demikian, penulis dapat melihat tidak hanya apakah ada perbedaan yang signifikan, tetapi juga seberapa efektif media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa secara nyata.⁶⁹

Perhitungan *N-Gain* memberikan gambaran mengenai tingkat peningkatan yang terjadi, serta mengelompokkan hasil tersebut ke dalam kategori tertentu. Dengan menggunakan klasifikasi skor ini, penulis dapat dengan jelas melihat sejauh mana perubahan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Cara ini juga memudahkan dalam menilai efektivitas alat evaluasi yang digunakan, sehingga hasilnya tidak hanya berupa angka, tetapi memiliki makna yang bisa dijadikan acuan untuk pengembangan berikutnya.

Tabel 3.5
Kategori Skor *N-Gain*

Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
$\geq 0,70$	Tinggi
0,3-0,69	Sedang
0,00-0,29	Rendah

Dari hasil perhitungan skor *N-Gain*, efektivitas alat evaluasi dianalisis dengan klasifikasi berdasarkan persentase.

⁶⁹ Gito Supriyadi, *Statistik Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021).

Tujuannya agar lebih mudah mengetahui apakah alat evaluasi ini efektif, cukup efektif, atau kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Kategori lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:⁷⁰

Tabel 3.6
Kategori Persentase Keefektifan Berdasarkan *N-Gain*

Persentase	Tingkat Keefektifan
< 40%	Tidak Efektif
40-55%	Kurang Efektif
56-75%	Cukup Efektif
75%	Efektif

Dengan menggunakan dua pendekatan ini, baik nilai skor *N-Gain* maupun persentase keefektifan, penulis dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁷⁰ Gito Supriyadi, *Statistik Penulisan Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 181.

BAB IV

HASIL PENULISAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Obyek Penulisan

1. Profil SDN Wonoayu 02 Lumajang

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Wonoayu 02 Lumajang merupakan salah satu lembaga guruan dasar formal yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Lumajang. Sekolah ini berlokasi di Dusun Leces, Desa Wonoayu, Kecamatan Ranuyoso, Kabupaten Lumajang, Jawa Timur, dengan kode pos 67357. SDN Wonoayu 02 memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20520765 dan telah berdiri sejak tahun 1975. Sejak awal pendiriannya, sekolah ini telah berperan sebagai sarana guruan dasar bagi masyarakat di wilayah sekitar, terutama untuk warga Dusun Leces.⁷¹

Letak geografis SDN Wonoayu 02 Lumajang cukup unik karena berada di kawasan yang tidak terlalu jauh dari pemukiman penduduk, namun secara topografis berada di balik gugusan gunung. Keberadaan SDN Wonoayu 02 Lumajang tidak berdiri sendiri sebagai satu-satunya lembaga guruan di wilayah tersebut. Sekolah ini berada dalam satu lingkungan yang juga menaungi dua lembaga guruan anak usia dini, yaitu TK Islam Darul Falah dan PAUD Cempaka. Kedua lembaga ini menjadi

⁷¹ Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

mitra awal guruan bagi anak-anak di wilayah sekitar sebelum mereka melanjutkan guruan ke jenjang dasar di SDN Wonoayu 02.

SDN Wonoayu 02 Lumajang memiliki fasilitas penunjang belajar yang cukup memadai, seperti ruang UKS, mushola, ruang guru, ruang kepala sekolah, kamar mandi untuk guru dan siswa, 6 ruang kelas, kantin, area parkir, lapangan, dan koperasi. Sekolah ini juga dilengkapi layar proyektor dan perangkat LCD untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Fasilitas tersebut menunjang kenyamanan dan kelancaran proses belajar mengajar serta kegiatan sekolah lainnya.⁷²

Meski berada di daerah pedesaan dengan keterbatasan teknologi, SDN Wonoayu 02 tetap menunjukkan komitmen tinggi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru-guru aktif berinovasi melalui media visual, praktik langsung, dan mulai menerapkan pendekatan digital sederhana dengan perangkat pribadi dan aplikasi pendukung. Ini menunjukkan semangat sekolah untuk terus beradaptasi dan menghadirkan pembelajaran yang menarik dan efektif.

2. Visi, Misi, dan Tujuan SDN Wonoayu 02 Lumajang

c) Visi SDN Wonoayu 02 Lumajang

“Terwujudnya guruan yang berwawasan Imtaq dan Iptek dengan dijiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang mampu memadukan IQ, EQ, dan SQ serta menjadi pelopor peduli pendidikan inklusi.”

⁷² Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

d) Misi SDN Wonoayu 02 Lumajang

- 1) Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui kegiatan di bidang keagamaan di dalam dan di luar sekolah.
- 2) Melakukan kegiatan belajar mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) dan bimbingan yang efektif dan inovatif.
- 3) Membangun citra sekolah sebagai mitra kepercayaan di masyarakat.
- 4) Mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler.
- 5) Mengembangkan dan membiasakan perilaku disiplin warga sekolah.⁷³
- 6) Menyediakan sarana dan fasilitas guru yang bermutu dan efektif bagi semua siswa reguler maupun Anak Berkebutuhan Khusus (ABK).
- 7) Menjadikan pendidikan inklusi sebagai tempat peduli Anak Berkebutuhan Khusus (ABK)
- 8) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman.
- 9) Menciptakan Sekolah yang ramah anak (SRA).

e) Tujuan SDN Wonoayu 02 Lumajang

- 1) Terwujudnya siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

⁷³ Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

- 2) Melaksanakan pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan.
- 3) Menyelenggarakan berbagai kegiatan sosial yang menjadi bagian dari guru budaya dan karakter bangsa.
- 4) Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat dan kebudayaannya serta menjadikan sekolah sebagai pusat pengembangan budaya bagi lingkungan sekitar.⁷⁴

3. Data Guru dan Karyawan SDN Wonoayu 02 Lumajang

a) Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Proses belajar mengajar di SDN Wonoayu 02 Lumajang dilaksanakan secara terstruktur dengan jadwal yang mendukung kegiatan akademik dan pembinaan karakter peserta didik. Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.00 hingga 12.00 dari hari Senin hingga Kamis, serta pukul 07.00 hingga 11.00 pada hari Jumat dan Sabtu.

Sebagai lembaga pendidikan dasar, SDN Wonoayu 02 Lumajang menunjukkan komitmen terhadap peningkatan mutu tenaga pendidik. Seluruh guru di sekolah ini telah menempuh pendidikan formal di bidang keguruan dan memiliki kompetensi yang relevan. Jumlah tenaga guru yang aktif mengajar sebanyak 8 orang, terdiri dari guru kelas, guru mata pelajaran, dan kepala sekolah. Adapun jumlah tenaga guru yang aktif mengajar di SDN Wonoayu 02 Adalah 8 orang guru, dengan rincian sebagai berikut :

⁷⁴ Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

- 1) 37, 5% guru berstatus sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS)
- 2) 37,5% guru berstatus sebagai Pegawai Pemerintah dengan Perjanjian Kerja (PPPK)
- 3) 25% guru berstatus sebagai Guru Honorer (GHS).⁷⁵

Untuk memperoleh data faktual mengenai pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, Ibu Rimawati, S.Pd.SD. Beliau merupakan lulusan PGSD dan memiliki kualifikasi profesional untuk mengajar di sekolah dasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran masih bersifat konvensional, seperti soal tertulis tanpa media pendukung. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi evaluasi yang lebih interaktif dan menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.⁷⁶

Tabel 4.1
Data Guru dan Karyawan

No	Nama	Jabatan
1	Widi Handayani	Kepala Sekolah
2	Riska Dyah Ekawati	Guru Kelas
3	Luthfiyah Nurul Hidayati	Guru PAI
4	Bambang Pujianto	Guru Kelas
5	Yanuar Widyo Raharianto	Guru PJOK
6	Siti Aisyah	Guru Kelas
7	Rimawati	Guru Kelas
8	Rita Nurul Qomariah	Guru Kelas
9	Misnaton	Penjaga SD

⁷⁵ Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

⁷⁶ Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

b) Data Siswa

Pada tahun 2024/2025 di Sekolah Dasar Negeri Wonoayu 02 Lumajang jumlah siswa adalah sebanyak 97 siswa, yang terdiri dari 55 siswa laki-laki dan 42 siswa perempuan. Jumlah tersebut terbagi ke dalam 6 rombongan belajar (kelas), masing-masing mewakili jenjang kelas I hingga VI. Penulis memfokuskan penelitian pada kelas IV yang terdiri dari 15 siswa, yaitu 9 laki-laki dan 6 perempuan,⁷⁷ dengan identitas sebagai berikut:

Tabel 4.2
Data Siswa

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Achmad Syauqi Ramadhani Pratama	L
2	Ade Purma Wijaya	L
3	Aditya Firmansyah	L
4	Afrida Dwi Anggraeni	P
5	Ahmad Syaifullah	L
6	Ahmad Thohir	L
7	Farel Hasan	L
8	Fikiansyah Rizki Pratama	L
9	Fitria Nanda Putri	P
10	Mohammad Wahyu	L
11	Mohammad Ramadhani	L
12	Rina Febriana	P
13	Siti Madinah Maisyaroh	P
14	Ursila Nurrohmah	P
15	Zeqiyetus Sholiha	P

⁷⁷ Dokumentasi SDN Wonoayu 02 Lumajang, 24 Januari 2025.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penulisan ini merupakan penulisan dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penulisan ini adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).⁷⁸ Produk yang dikembangkan dalam penulisan ini adalah alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang dirancang menggunakan Canva. Alat evaluasi ini diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang, khususnya pada topik Cerita tentang Daerahku. Hasil dari penulisan dan pengembangan ini menyajikan data hasil uji coba dengan rincian sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam model ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas serta menganalisis kebutuhan baik dari sisi siswa maupun guru. Pada tahap ini, penulis melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Rimawati, S.Pd.SD selaku guru kelas IV, diketahui bahwa pelaksanaan evaluasi formatif pada mata pelajaran IPAS masih menggunakan soal berbasis kertas dan dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, kurang fokus, dan kurang antusias

⁷⁸ Hidayat and Muhammad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning."

dalam mengerjakan soal. Beberapa siswa bahkan terlihat bercanda, mengantuk, atau tidak menunjukkan keseriusan saat evaluasi berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa evaluasi yang ada belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi dalam bentuk evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, terutama pada materi cerita tentang daerahku dalam mata pelajaran IPAS.

Menanggapi hal tersebut, Ibu Rimawati, S.Pd.SD juga mengungkapkan bahwa penggunaan metode evaluasi tradisional dalam proses penilaian memerlukan waktu dan tenaga yang cukup besar. Guru harus memeriksa jawaban siswa secara manual dan memantau satu per satu peserta didik yang belum menyelesaikan tugas evaluasi, yang tentu saja menguras energi dan waktu pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan akan sebuah sistem evaluasi yang tidak hanya efisien dari segi waktu, tetapi juga mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, dengan adanya pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi, diharapkan proses evaluasi menjadi lebih menarik, praktis, dan menyenangkan. Evaluasi ini juga dapat diakses secara fleksibel, baik saat kegiatan tatap muka di sekolah maupun secara mandiri di rumah melalui perangkat digital. Tahap analisis ini berperan penting dalam merumuskan kebutuhan dan arah pengembangan evaluasi agar sesuai

dengan karakteristik siswa serta mendukung tujuan pembelajaran IPAS secara optimal.

2. Tahap Desain (*Design*)

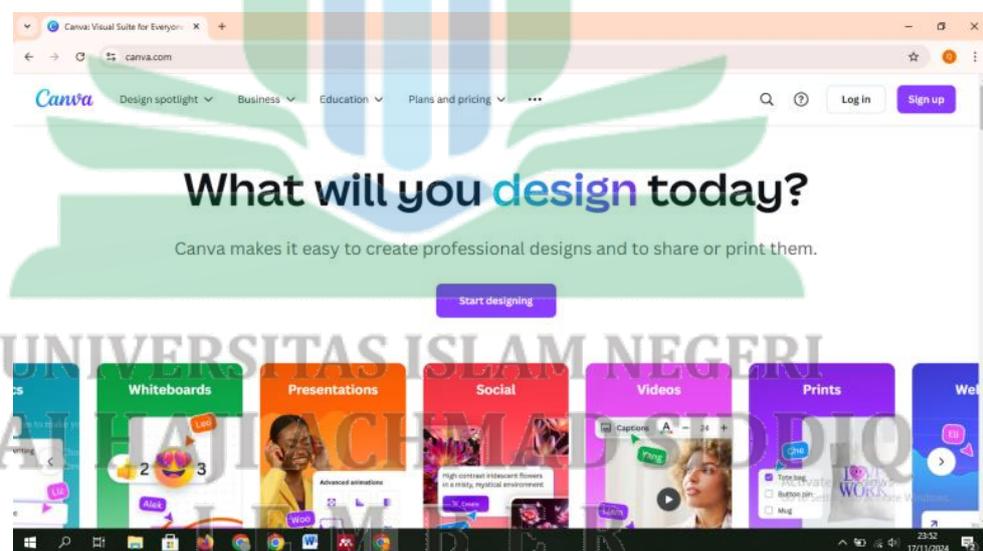
Setelah dilakukan analisis kebutuhan, penulis menentukan produk yang akan dikembangkan, yaitu sebuah alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan *platform* Canva. Alat evaluasi ini dirancang secara khusus untuk mendukung proses penilaian formatif pada mata pelajaran IPAS kelas IV, dengan tujuan utama membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar sekaligus meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa selama proses evaluasi berlangsung.

Dalam proses perancangannya, penulis mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV SD, seperti ketertarikan mereka terhadap tampilan visual yang menarik dan aktivitas belajar yang interaktif. Oleh karena itu, desain alat evaluasi ini tidak hanya fokus pada materi, tetapi juga memperhatikan elemen visual seperti warna, ilustrasi, audio, dan animasi sederhana. Alur permainan dibuat eksploratif dan mudah dipahami agar siswa tetap antusias saat menjawab soal.

Pengembangan alat evaluasi ini melibatkan tahapan perencanaan materi yang relevan dengan pembelajaran IPAS pada topik Cerita tentang Daerahku, penyusunan soal berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, serta perancangan tampilan dan mekanisme permainan berbasis Canva. Setelah soal-soal dirancang dan divalidasi, peneliti menyusun struktur *game* interaktif yang memungkinkan siswa memilih kerajaan tertentu,

menjawab pertanyaan pilihan ganda, dan mendapatkan umpan balik dalam bentuk hadiah digital berupa peninggalan sejarah. Setiap hadiah dapat diklik untuk menampilkan deskripsinya, sehingga memperkaya pemahaman siswa terhadap materi yang diuji.

Alat evaluasi ini dapat diakses menggunakan perangkat digital baik di sekolah maupun di rumah, memungkinkan siswa belajar secara fleksibel dan berulang melalui perangkat yang mereka miliki. *Game* edukasi interaktif ini dikembangkan menggunakan Canva yang dapat diakses secara daring melalui tautan <https://www.canva.com/>. Ketika pertama kali mengakses halaman tersebut, pengguna akan melihat tampilan awal seperti berikut:

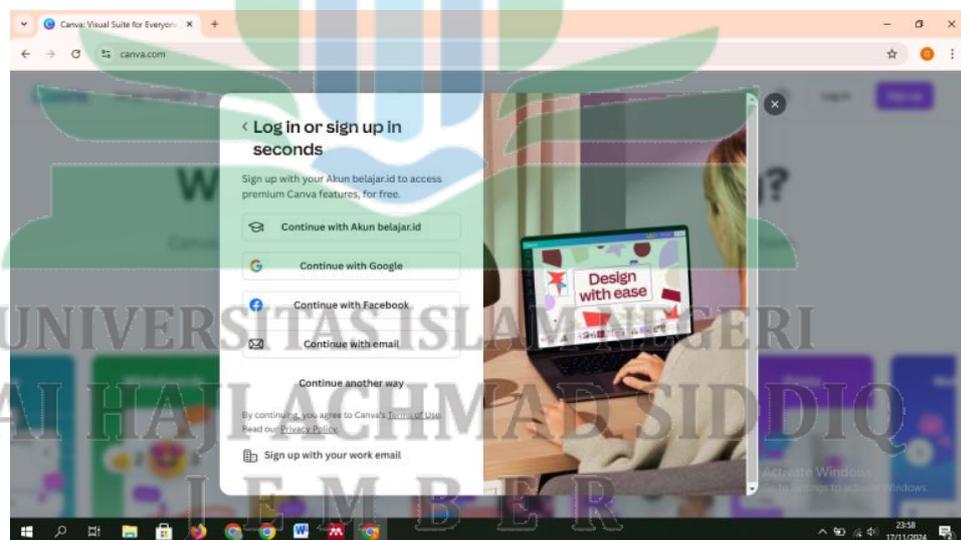


Gambar 4.1
Tampilan Awal Canva.com

Sebelum menyusun pertanyaan dalam *game* edukasi, penulis terlebih dahulu membuat akun Canva untuk mengakses berbagai fitur desain yang tersedia. Proses pendaftaran dilakukan dengan mengklik tombol *Sign Up* atau daftar pada halaman utama Canva, lalu memilih

metode seperti email, akun Google, atau Facebook. Setelah berhasil mendaftar, pengguna akan memperoleh ruang kerja pribadi tempat semua desain tersimpan secara otomatis. Akun ini memungkinkan penulis menyusun, mengatur, dan mengedit desain permainan edukatif kapan saja dan dari perangkat manapun.

Selain memudahkan proses desain, Canva juga menyediakan fitur berbagi tautan yang memungkinkan alat evaluasi diakses siswa secara fleksibel, baik saat pembelajaran di kelas maupun secara mandiri di rumah. Fitur ini memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan.

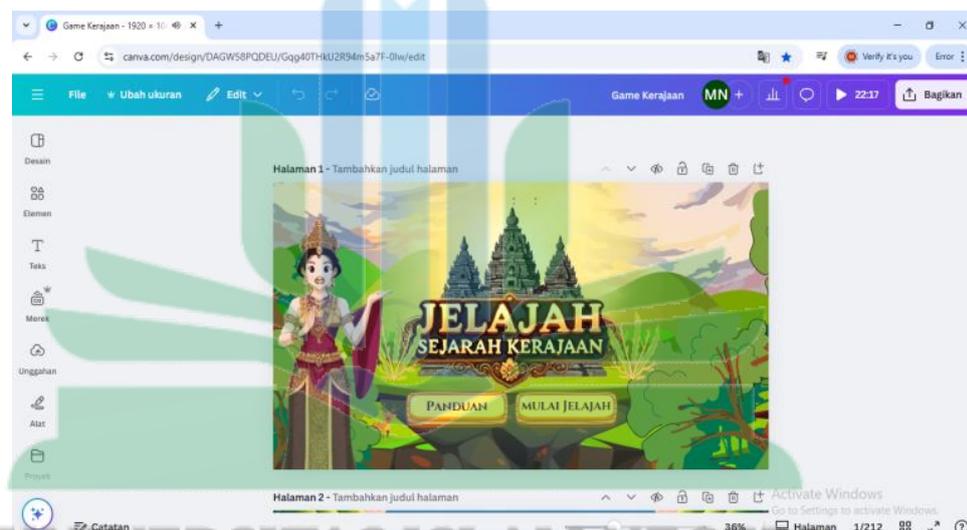


Gambar 4.2
Tampilan *Sign up* Akun Canva

Alat evaluasi ini disusun dengan konsep petualangan eksploratif, di mana siswa menjelajahi peta interaktif berisi kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Nusantara. Setiap elemen saling mendukung untuk membangun alur evaluasi yang menyenangkan, bermakna, dan tetap fokus pada tujuan

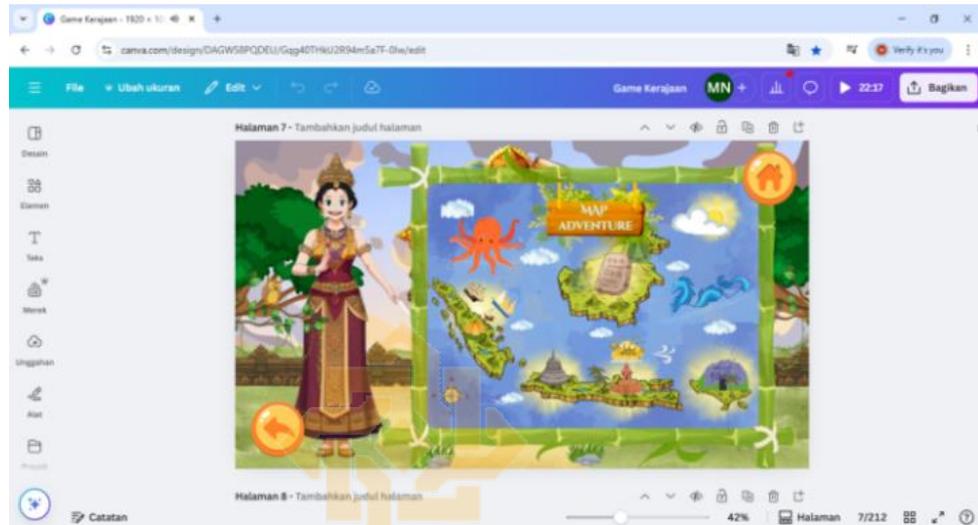
pembelajaran. Berikut uraian desain dan alur masing-masing bagian evaluasi interaktif:

Game dimulai dari halaman pembuka yang menampilkan judul permainan dan tombol interaktif untuk melanjutkan. Latar belakang menggunakan elemen visual khas kerajaan Hindu-Buddha untuk membangun kesan historis dan menarik perhatian siswa sejak awal. Desain ini membangkitkan rasa penasaran sekaligus mempersiapkan siswa memasuki konteks materi yang akan dievaluasi.



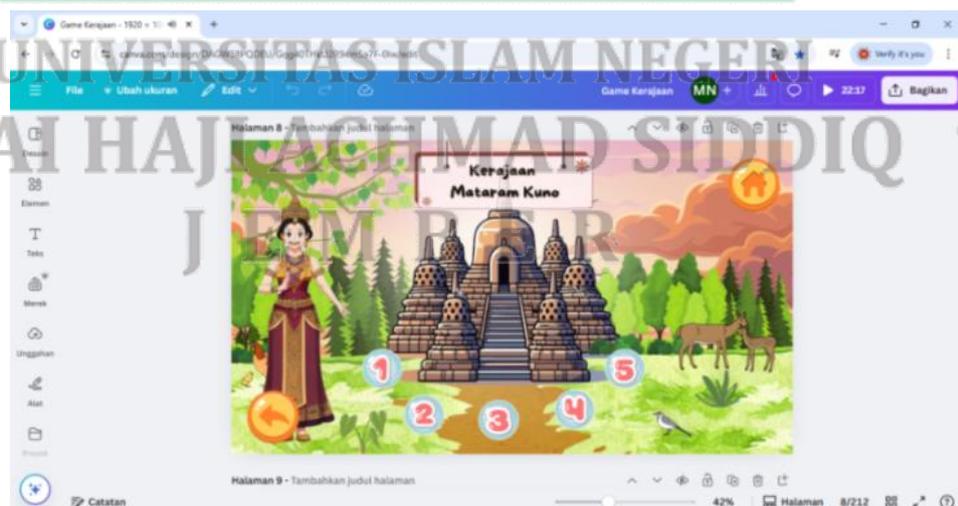
Gambar 4.3
Tampilan Halaman Pembuka Game

Setelah menekan tombol mulai, siswa diarahkan ke peta interaktif yang menampilkan wilayah beberapa kerajaan besar di Nusantara, seperti Sriwijaya, Mataram Kuno, Kutai, Majapahit, dan Warmadewa. Setiap wilayah ditandai dengan ikon dan tombol interaktif yang dapat diklik. Tampilan peta dirancang ramah pengguna dan menarik, sehingga memudahkan siswa menjelajahi materi sesuai minat dan urutan pilihan mereka.



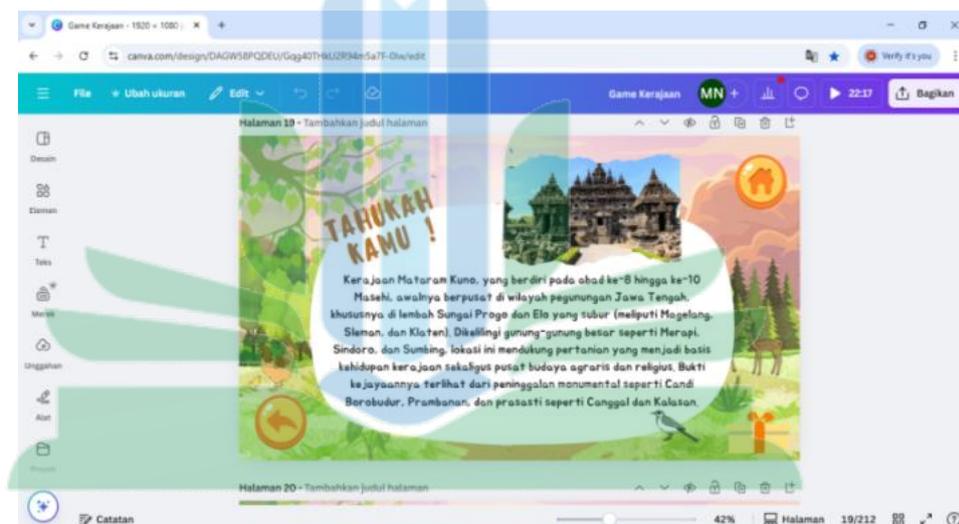
Gambar 4.4
Tampilan Peta Kerajaan Interaktif

Setelah memilih salah satu kerajaan, siswa diarahkan ke halaman evaluasi yang memuat lima soal pilihan ganda. Soal ditampilkan satu per satu, disertai dengan opsi jawaban yang dapat dipilih. Tampilan soal dirancang dengan tata letak sederhana, penggunaan warna yang kontras, serta ikon pendukung untuk meningkatkan daya tarik visual dan memudahkan pemahaman.



Gambar 4.5
Tampilan Pilihan Soal Evaluasi

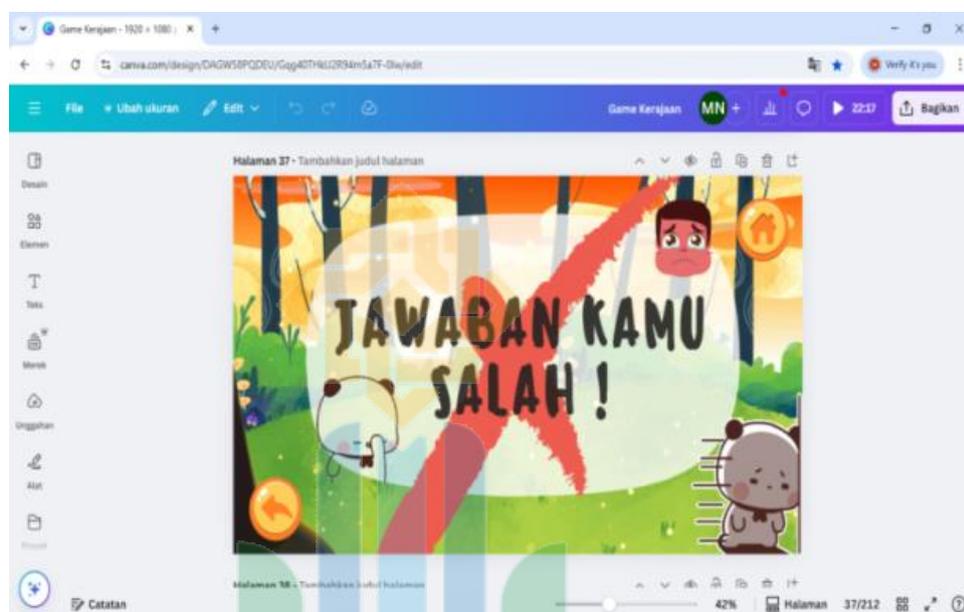
Jika siswa menjawab benar, maka akan muncul halaman umpan balik yang memberikan penjelasan singkat sebagai penguatan pemahaman. Penjelasan ini membantu siswa mengingat kembali konsep penting yang telah dipelajari. Selain itu, siswa juga memperoleh hadiah berupa peninggalan sejarah dari kerajaan tersebut, yang ditampilkan dalam bentuk gambar interaktif. Gambar ini dapat ditekan untuk menampilkan informasi tambahan seperti nama benda, asal usul, dan fungsinya, sehingga memperkaya pengetahuan siswa secara visual dan kontekstual.



Gambar 4.6
Tampilan *Feedback* Jawaban Benar

Sebaliknya, jika siswa menjawab salah, akan muncul halaman umpan balik yang menyatakan bahwa jawabannya belum tepat. Siswa kemudian diarahkan kembali ke soal yang sama dan diminta mencoba kembali hingga menjawab dengan benar. Mekanisme ini bertujuan untuk mendorong pemahaman melalui proses belajar dari kesalahan sebelum melanjutkan ke soal berikutnya. Dengan cara ini, siswa dapat memperbaiki

kesalahan secara langsung sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan tidak terjadi kekeliruan yang berlanjut.



Gambar 4.7
Tampilan *Feedback* Jawaban Salah

Setelah menyelesaikan lima soal dari satu kerajaan, siswa kembali ke peta untuk memilih kerajaan lain dan mengulangi proses eksplorasi. Evaluasi dilengkapi dengan latar suara bertema kerajaan yang diputar otomatis untuk meningkatkan suasana dan keterlibatan siswa. Navigasi antar slide menggunakan hyperlink dalam Canva, menciptakan alur permainan yang terstruktur. Elemen visual seperti warna, ilustrasi, dan tombol disesuaikan dengan topik Hindu-Buddha agar siswa tertarik dan mudah menjelajah.

Sebagai pelengkap dari alur evaluasi utama ini, peneliti juga menambahkan fitur tambahan berupa tombol Evaluasi yang terletak pada halaman utama. Fitur ini mengarahkan siswa ke kuis interaktif berbasis Wordwall sebagai alternatif atau penguat evaluasi. Hal ini dilakukan

karena Canva belum menyediakan sistem penilaian otomatis, sedangkan Wordwall memungkinkan guru memperoleh data hasil evaluasi siswa secara *real-time*. Dengan demikian, guru dapat memantau hasil belajar secara lebih objektif, sementara siswa tetap memperoleh pengalaman evaluasi yang menarik dan variatif.



Gambar 4.8
Tampilan Evaluasi

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap perancangan konseptual alat evaluasi disusun, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan produk secara nyata. Pada tahap ini, rancangan awal direalisasikan menjadi alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang siap digunakan. Proses pengembangan dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.⁷⁹

⁷⁹ Yudi Hari Rayanto, *Model Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2* (Pasuruan:

a) Bentuk Produk

Alat evaluasi yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan bentuk evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dirancang menggunakan *platform* Canva. Evaluasi ini ditujukan untuk mendukung proses penilaian prestasi belajar siswa pada topik Cerita tentang Daerahku, khususnya subtopik kerajaan Hindu-Buddha dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Tujuan utama dari pengembangan alat ini adalah menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong pemahaman siswa secara mendalam.

Tampilan alat evaluasi dikemas dalam bentuk peta interaktif yang menyajikan beberapa kerajaan di Nusantara seperti Sriwijaya, Mataram Kuno, dan Majapahit. Siswa dapat memilih salah satu kerajaan untuk memulai evaluasi. Setiap kerajaan memuat lima soal pilihan ganda yang harus dijawab secara berurutan. Jika siswa menjawab dengan benar, akan muncul penjelasan singkat sebagai penguatan serta hadiah berupa gambar peninggalan sejarah seperti candi atau prasasti, yang dapat diklik untuk melihat deskripsinya. Jika jawaban salah, siswa diarahkan kembali ke soal yang sama hingga menjawab dengan benar. Model ini mendorong siswa untuk memahami materi secara aktif, bukan sekadar menebak.

Alat evaluasi ini juga dilengkapi dengan elemen audio, desain visual bertema Hindu-Buddha, dan tombol interaktif yang memungkinkan siswa menjelajahi kuis secara eksploratif. Tidak hanya disajikan secara linear, game ini memberikan keleluasaan bagi siswa dalam memilih rute eksplorasi. Saat diimplementasikan di kelas, alat evaluasi ini diproyeksikan di depan kelas dan digunakan secara bergiliran oleh siswa. Selain itu, siswa juga dapat mengaksesnya secara mandiri di rumah melalui *QR code* yang disediakan dalam buku rangkuman materi.

Sebagai pelengkap dari fitur-fitur tersebut, alat evaluasi ini juga dirancang untuk mendukung proses evaluasi secara lebih efektif. Selain fitur mulai jelajah yang mengarahkan pengguna ke tampilan peta interaktif pada *slide* awal, media ini juga dilengkapi dengan fitur tambahan berupa tombol evaluasi. Jika diklik, tombol ini akan membawa siswa menuju *slide* evaluasi, yang memuat tautan langsung

ke kuis evaluasi berbasis Wordwall. Integrasi ini dilakukan untuk mengatasi keterbatasan Canva yang belum menyediakan fitur perhitungan skor otomatis. Dengan menautkan soal dari Wordwall, guru dapat memperoleh hasil evaluasi siswa secara *real-time*, serta memastikan bahwa proses penilaian berjalan lebih akurat dan terukur.

Melalui pendekatan visual, interaktif, dan berbasis cerita, alat ini tidak hanya menjadi sarana evaluasi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar. Canva memungkinkan desain evaluasi yang

menarik, intuitif, dan mudah diakses di berbagai perangkat, baik untuk pembelajaran klasikal maupun mandiri. Alat ini menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam penilaian formatif yang menyenangkan dan tidak membebani siswa.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mawarni, Yulianti, dan Sulistyowati, yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan guru menyajikan materi secara menarik. Selain itu, menurut Alia dan rekan-rekannya, Canva merupakan solusi inovatif dalam merancang media digital, termasuk untuk keperluan evaluasi pembelajaran, karena bersifat responsif terhadap kebutuhan siswa di era digital saat ini.⁸⁰

b) Pembuatan Evaluasi Berbasis *Game* Edukasi

Dalam pengembangan alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, peneliti tidak menggunakan bahan fisik seperti kayu, kertas, atau cat, melainkan perangkat dan alat bantu digital yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan evaluasi digital. Alat dan perangkat yang digunakan antara lain:

- 1) Laptop atau komputer sebagai perangkat utama untuk merancang dan menyusun evaluasi

⁸⁰ Netti Herawati, Nuryani Nuryani, and Abiyasa Eka Saputra, "Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif," *Jurnal Penulisan Rumpun Ilmu Teknik* 4, no. 1 (2025): 102–12.

- 2) Koneksi internet stabil untuk mengakses Canva serta menyimpan hasil desain ke *cloud*
- 3) Akun Canva Edu (atau Canva Pro) untuk memanfaatkan fitur-fitur premium seperti *hyperlink* antar *slide*, animasi, dan elemen interaktif
- 4) Audio recorder atau aplikasi pengolah suara untuk membuat narasi atau efek suara
- 5) Aplikasi pembuat tautan atau *QR code* generator untuk menghubungkan media dengan buku rangkuman melalui kode QR
- 6) Buku sumber materi IPAS kelas IV sebagai acuan penyusunan soal dan materi sejarah.

Seluruh proses pengembangan dilakukan secara digital, namun alat evaluasi ini tetap dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel, baik saat pembelajaran langsung di kelas maupun secara mandiri oleh siswa melalui pemindaian *QR code* yang tersedia di buku rangkuman

materi sebagai penghubung ke media interaktif. Adapun uraian tahap pengembangan produk:

- 4) Menyusun Konsep dan Alur Permainan

Tahap awal dimulai dengan merancang konsep dasar evaluasi interaktif, dengan mempertimbangkan bagaimana cara menyajikan soal evaluasi yang tidak hanya mengukur pemahaman siswa, tetapi juga disampaikan melalui pendekatan yang menarik dan menyenangkan. Evaluasi dirancang dalam bentuk permainan

berbasis peta eksploratif bertema kerajaan Hindu-Buddha, dengan tujuan agar siswa merasa seperti menjelajahi peninggalan sejarah Indonesia.

Setiap ikon kerajaan yang ditampilkan dalam peta tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi menjadi pintu masuk menuju satu set soal pilihan ganda yang berkaitan dengan kerajaan tersebut. Dengan demikian, siswa dapat memilih sendiri kerajaan yang ingin mereka jelajahi terlebih dahulu, sesuai dengan minat dan rasa ingin tahu masing-masing, sehingga proses evaluasi terasa lebih personal dan menyenangkan.

Berbeda dari bentuk evaluasi konvensional yang bersifat linear dan cenderung monoton, alur evaluasi ini dirancang bersifat eksploratif dan interaktif. Penekanan pada kebebasan dalam memilih, dukungan visual tematik, serta alur naratif yang sederhana diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti evaluasi, serta mengurangi kecemasan mereka dalam menghadapi proses penilaian.





Gambar 4.9
Alur Permainan Game Edukasi

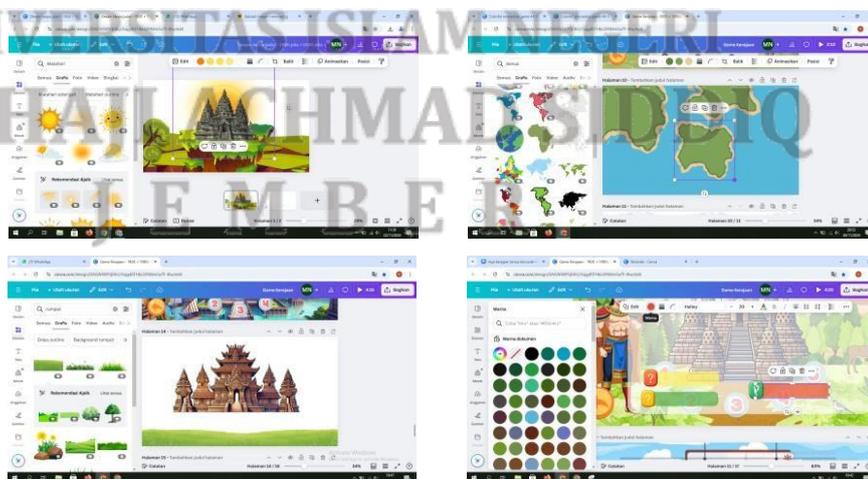
Setelah alur permainan dirancang, penulis menyusun isi alat evaluasi berupa soal pilihan ganda yang relevan dengan topik Cerita tentang Daerahku, khususnya kerajaan Hindu-Buddha di

Indonesia. Lima soal disiapkan untuk tiap kerajaan, dengan total 25 soal sebagai bagian evaluasi pembelajaran interaktif.

Soal disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS kelas IV sesuai kurikulum, dengan sistematis mengukur berbagai level kognitif dari mengingat (C1) hingga menganalisis (C4). Setiap jawaban benar disertai penjelasan agar siswa tidak hanya tahu jawaban, tetapi juga memahami alasannya. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam.

5) Merancang Tampilan Visual *Game* Edukasi di Canva

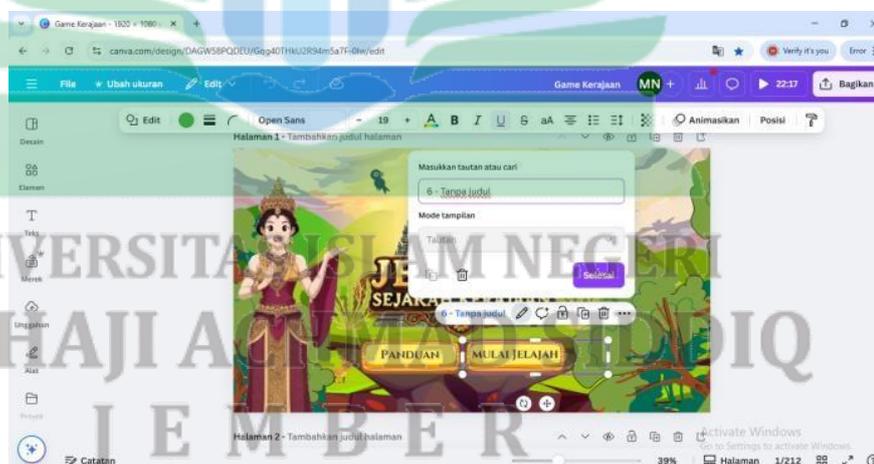
Penulis menggunakan Canva Edu untuk merancang tampilan visual media dengan berbagai elemen desain. Penulis menyusun peta interaktif berisi ikon kerajaan seperti candi, stupa, dan simbol khas lainnya. Warna, ilustrasi, dan layout dipilih sesuai tema Hindu-Buddha agar menarik dan edukatif.



Gambar 4.10
Merancang Tampilan Visual *Game* Edukasi

6) Menambahkan Fitur Interaktif

Setelah visual selesai, penulis menambahkan fitur interaktif berupa *hyperlink* pada tombol-tombol *slide*. Setiap tombol kerajaan mengarahkan siswa ke soal, dan jawaban benar membuka hadiah berupa peninggalan sejarah yang bisa diklik dan dipelajari. Jika salah, siswa kembali ke soal yang sama hingga menjawab dengan benar. Fitur ini menghadirkan nuansa bermain *game*, membuat evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan. Interaksi dan kejutan visual seperti hadiah atau suara membuat siswa lebih antusias, terlibat aktif, dan tidak mudah jenuh. Mekanisme umpan balik langsung juga membantu siswa belajar dari kesalahan dan memahami keterkaitan antara materi, soal, dan konteks sejarah.

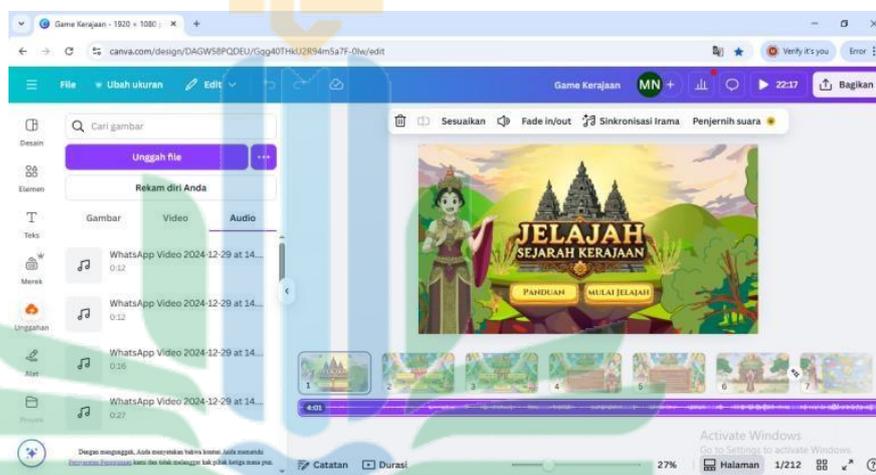


Gambar 4.11
Menambahkan Fitur Interaktif (*Hyperlink*)

7) Menyisipkan Audio

Untuk meningkatkan pengalaman belajar dan evaluasi, penulis menambahkan narasi audio dan efek suara pada beberapa bagian penting, seperti pembuka permainan dan penjelasan soal.

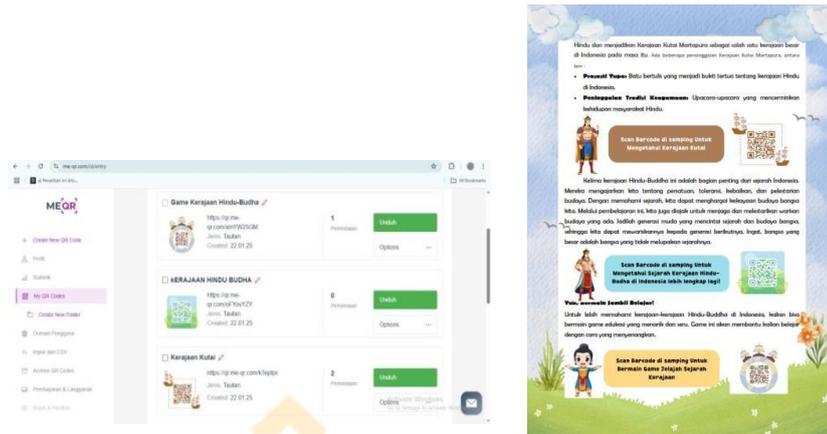
Audio direkam sendiri menggunakan alat bantu sederhana dan disisipkan ke dalam *slide* melalui fitur Canva. Kehadiran suara ini tidak hanya membuat permainan terasa lebih hidup, tetapi juga membantu siswa yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui pendengaran. Selain itu, nuansa suara yang disesuaikan dengan tema kerajaan memberi kesan seolah siswa benar-benar sedang menjelajah masa lampau



Gambar 4.12
Menambahkan Audio

8) Mengintegrasikan QR Code ke Buku Rangkuman

Setelah alat evaluasi selesai, *link* permainan disingkat dan diubah menjadi QR Code. QR ini dicetak dan ditempelkan ke buku rangkuman materi yang dibuat penulis. Buku ini dibagikan kepada siswa, sehingga mereka dapat mengakses permainan di rumah menggunakan HP orang tua atau perangkat lainnya. Integrasi ini mendukung konsep pembelajaran mandiri dan memperluas akses ke media.



Gambar 4.13
Mengintegrasikan QR Code ke Buku Rangkuman

9) Uji Coba Internal

Sebelum diimplementasikan di kelas, penulis terlebih dahulu melakukan uji coba internal terhadap alat evaluasi yang dikembangkan. Proses ini dilakukan dengan menelusuri seluruh bagian evaluasi, termasuk mengecek fungsi tombol interaktif, memastikan audio berjalan dengan baik, serta memeriksa tautan (*hyperlink*) agar tidak ada tampilan yang terpotong atau mengarah ke halaman yang salah. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa seluruh elemen dalam alat evaluasi dapat berfungsi optimal saat digunakan oleh siswa.

10) Uji Coba Skala Kecil dan Skala Besar

Setelah melewati uji coba internal, alat evaluasi diuji cobakan kepada siswa melalui dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada lima siswa untuk melihat reaksi awal dan mendeteksi kekurangan teknis yang mungkin belum terlihat pada uji internal. Uji coba skala besar

dilaksanakan pada lima belas siswa kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang.

Dalam pelaksanaannya, alat evaluasi diproyeksikan di depan kelas menggunakan LCD proyektor. Siswa maju secara bergiliran untuk menjawab soal secara langsung melalui media interaktif yang ditampilkan. Peneliti mencatat respons siswa, tingkat antusiasme, dan hambatan teknis atau pemahaman yang mereka alami selama kegiatan berlangsung. Observasi ini menjadi dasar dalam melakukan evaluasi awal terhadap kualitas dan efektivitas alat evaluasi.

11) Revisi dan Penyempurnaan

Berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari validator ahli serta siswa, penulis melakukan revisi pada beberapa bagian media. Revisi mencakup perbaikan soal, penyempurnaan tampilan visual, penambahan efek suara, serta perbaikan teknis pada *hyperlink* yang sebelumnya tidak aktif. Setelah direvisi, alat evaluasi dinyatakan siap untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

c) Validasi Para Ahli

Pada tahap ini, produk hasil pengembangan berupa media evaluasi berbasis *game* edukasi yang dibuat menggunakan Canva menjalani proses validasi oleh beberapa ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi (wali kelas). Validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan alat evaluasi, apakah sudah layak digunakan

dalam evaluasi pembelajaran. Setiap ahli memberikan penilaian berdasarkan aspek yang sesuai dengan bidang keahliannya. Apabila terdapat masukan atau saran, maka media atau materi di dalamnya akan direvisi guna meningkatkan kualitas produk. Setelah melewati proses revisi, alat evaluasi ini siap untuk digunakan dalam tahap implementasi penulisan.

1) Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengevaluasi desain alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva. Validator menilai aspek desain lewat angket yang disusun penulis, serta memberikan kritik dan saran penyempurnaan produk. Penilaian meliputi tampilan visual, interaktivitas, keterpahaman, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa. Hasilnya disajikan dalam tabel pada bagian berikutnya.

Tabel 4.3
Instrumen Angket Validasi Ahli Media

Aspek Kesesuaian Materi		Skor			
No	Indikator Penilaian	1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar IPAS kelas 4 SD				✓
2	Informasi tentang Kerajaan Hindu-Budha disajikan secara akurat				✓
3	Media memuat fakta penting (Lokasi, peninggalan, tokoh, dan peran)				✓
4	Soal atau Kuis sesuai dengan topic Kerajaan			✓	

	Hindu-Budha				
Aspek Desain Media					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan visual menarik dan sesuai untuk siswa SD				✓
2	Warna, font, dan elemen grafis harmonis serta mendukung pembelajaran				✓
3	Animasi dan transisi pada canva tidak mengganggu focus				✓
4	Tata letak elemen mudah dipahami siswa			✓	
Aspek Interaktivitas Media					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Game memberikan respon terhadap pilihan siswa (Benar/salah)				✓
2	Terdapat tantangan atau aktivitas yang menarik siswa untuk bermain			✓	
3	Game interaktif dan melibatkan siswa secara aktif				✓
4	Feedback atau umpan balik diberikan dengan jelas dan menarik				✓
Aspek Kesesuaian Bahasa					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas 4 SD				✓
2	Petunjuk permainan disampaikan secara jelas				✓
3	Tidak ada kesalahan tata bahasa atau ejaan			✓	

	dalam media				
4	Pilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓	
Aspek Kepraktisan Media					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Media mudah diakses melalui perangkat yang umum digunakan siswa			✓	
2	Instruksi permainan mudah dipahami tanpa bimbingan langsung			✓	
3	Durasi permainan sesuai dengan waktu belajar siswa			✓	
4	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa			✓	
Jumlah Skor		71			
$\text{Persentase (P)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$		$\frac{71}{80} \times 100\%$ $= 88,75\%$			

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan,

diperoleh skor sebesar 88,75% dari ahli media, yang menunjukkan

bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi melalui

Canva termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi ini layak digunakan dengan

melakukan beberapa revisi sesuai masukan yang diberikan.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai

kesesuaian isi materi dalam media evaluasi pembelajaran berbasis

game edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva. Pada

tahap ini, validator diminta untuk memberikan penilaian melalui angket yang telah disusun oleh penulis, serta menyampaikan kritik, masukan, dan saran guna penyempurnaan produk. Hasil penilaian dari ahli materi akan disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya.

Tabel 4.4
Instrumen Angket Ahli Materi

Aspek Kelayakan Isi					
Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan TP	Materi dalam <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				✓
Kebenaran Materi	Konsep dan informasi dalam <i>game</i> edukasi akurat dan tidak menimbulkan banyak tafsir			✓	
	Contoh dan ilustrasi yang diberikan dapat membantu siswa memahami topic IPAS secara mendalam				✓
Kebermaknaan Materi	Aktivitas dalam <i>game</i> edukasi relevan dengan cerita budaya lokal yang dipelajari siswa				✓
	Soal dan aktivita dalam media evaluasi memotivasi siswa untuk memahami keunikan daerah mereka			✓	
Aspek Kelayakan Penyajian					
Indikator	Deskripsi	Skor			

Penilaian		1	2	3	4
Teknik Penyajian Materi	Konsep yang disajikan pada media evaluasi tersusun rapi dan mudah diikuti oleh siswa			✓	
Pendukung Penyajian	Gambar dan ilustrasi menarik serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
	Media dilengkapi dengan elemen interaktif yang memudahkan siswa memahami konsep materi			✓	
Keterbacaan	Penggunaan jenis dan ukuran font mudah dibaca oleh siswa kelas 4 SD				✓
	Kalimat dalam media evaluasi komunikatif dan mudah dipahami			✓	
Koherensi dan Keruntutan Berpikir	Keterpaduan antar soal dan aktivitas dalam media evaluasi terjaga dengan baik			✓	
Aspek Kelayakan Bahasa					
Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4
Lugas	Kalimat pada media evaluasi menggunakan tata bahasa yang benar dan sesuai EYD			✓	
	Istilah yang digunakan sudah relevan dan sederhana untuk siswa kelas 4 SD				✓

Komunikatif dan Interaktif	Bahasa yang digunakan sederhana dan mampu menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya			✓	
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas 4 SD				✓
Jumlah Skor		52			
Persentase (P) = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$		$\frac{52}{60} \times 100\% = 86,66\%$			

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase skor sebesar 86,66% dari ahli materi, yang menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan Canva termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi ini layak untuk digunakan, namun tetap memerlukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

3) Validasi Ahli Praktisi

Validasi ini bertujuan untuk menilai secara menyeluruh alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva. Proses validasi dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli evaluasi, ahli media, dan ahli praktisi. Masing-masing validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain alat evaluasi tersebut melalui angket yang telah disusun oleh penulis, serta memberikan kritik dan saran guna penyempurnaan produk.

Hasil penilaian dari para validator akan disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikut.

Tabel 4.5
Instrumen Angket Ahli Praktisi

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Media Game Edukasi relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa				✓
2	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami				✓
3	Media Game Edukasi sudah sesuai dengan kompetensi siswa			✓	
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari				✓
5	Media Game Edukasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
6	Media Game Edukasi memudahkan dalam membelajarkan siswa				✓
7	Media Game Edukasi dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah			✓	
8	Media Game Edukasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa				✓
9	Fungsi media sesuai dengan materi yang disajikan				✓
10	Bahasa yang digunakan dalam media Game Edukasi mudah untuk dipahami.				✓
Jumlah Skor		38			
Persentase (P) = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$		$\frac{38}{40} \times 100\%$			

	= 95%
--	-------

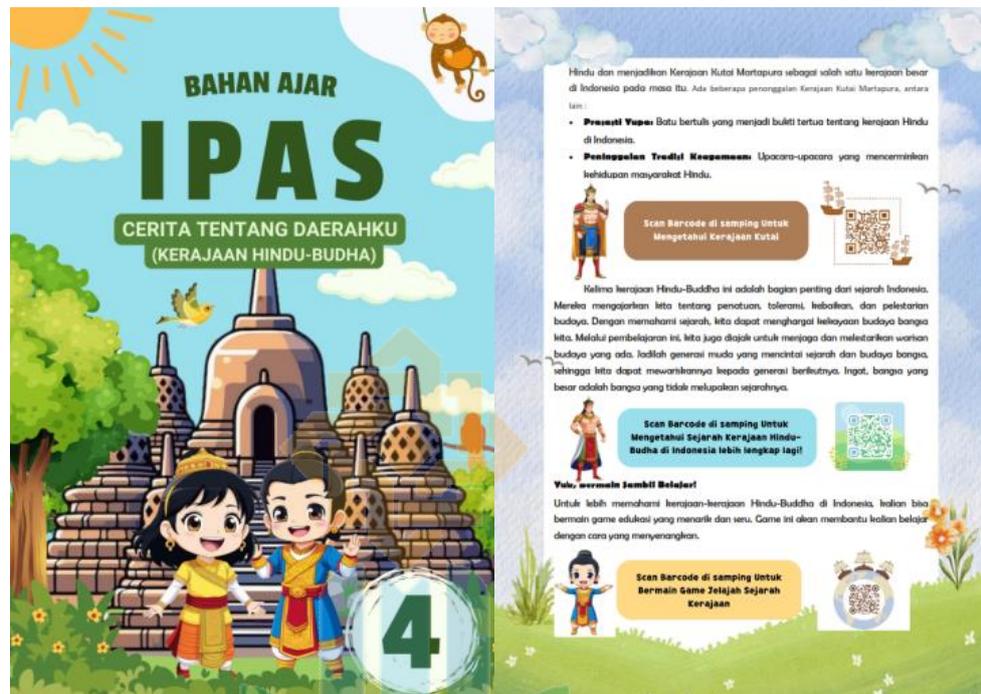
Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh skor persentase sebesar 95% dari ahli evaluasi, yang menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi melalui Canva tergolong dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi ini layak digunakan dalam pembelajaran, meskipun tetap perlu dilakukan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah tahap pengembangan selesai, proses selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini, alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang telah divalidasi diuji langsung kepada siswa kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana alat evaluasi dapat diterima, dipahami, dan digunakan secara efektif oleh siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan implementasi dilakukan dalam lima pertemuan.

Pertemuan pertama pada 3 Februari 2025 diawali dengan pengenalan alat evaluasi dan pendalaman materi. Peneliti menjelaskan isi materi dalam alat evaluasi dan membagikan buku rangkuman berisi QR code pada setiap kerajaan untuk mengakses permainan mandiri di rumah. Siswa juga diperkenalkan tampilan antarmuka alat evaluasi agar siap mengikuti evaluasi pada pertemuan berikutnya. Kegiatan ini bertujuan mempersiapkan siswa percaya diri menggunakan alat evaluasi.



Gambar 4.14
Bahan Ajar/ Buku Rangkuman Materi

Pertemuan kedua digunakan untuk pelaksanaan *pretest*. Tujuan dari *pretest* ini adalah untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan alat evaluasi. Soal *pretest* disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Hasil *pretest* ini nantinya menjadi acuan untuk melihat perkembangan pemahaman siswa setelah menggunakan alat evaluasi



Gambar 4.15
Gambar Pengerjaan Soal *Pretest*

Selanjutnya, dilakukan uji coba skala kecil dengan lima siswa kelas IV. Alat evaluasi diuji langsung oleh siswa menggunakan laptop peneliti, dengan bimbingan saat bergiliran mengoperasikan *game*. Fokus uji coba ini adalah mengevaluasi alur penggunaan, tampilan visual, konten soal, dan mengidentifikasi kendala teknis. Penulis mencatat tanggapan dan saran siswa sebagai bahan penyempurnaan produk.



Gambar 4.16
Gambar Uji Coba Skala Kecil

Pada pertemuan keempat, dilakukan uji coba skala besar dengan 15 siswa. Alat evaluasi diproyeksikan di depan kelas, dan siswa dipanggil satu per satu untuk memilih kerajaan pada peta interaktif dan mengerjakan lima soal pilihan ganda. Jika jawaban benar, muncul penjelasan singkat dan hadiah visual peninggalan sejarah. Jika salah, siswa diminta mengulang soal hingga benar. Peneliti dan guru mengamati keterlibatan siswa, efektivitas media, dan dinamika interaksi selama kegiatan. Observasi ini penting untuk menilai respons siswa dalam mengetahui aspek yang perlu diperbaiki sebelum implementasi akhir.



Gambar 4.17
Gambar Uji Coba Skala Besar

Pertemuan kelima ditutup dengan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan alat evaluasi. Hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest* untuk analisis lebih lanjut. Tahap ini menguji aspek teknis media sekaligus menilai ketercapaian tujuan pembelajaran dan dampak evaluasi berbasis game edukasi pada pemahaman siswa.



Gambar 4.18
Pengerjaan Soal *Posttest*

Setelah pelaksanaan evaluasi di kelas, siswa didorong untuk kembali menggunakan QR code yang terdapat dalam buku rangkuman sebagai penguatan belajar di rumah. Dengan memindai kode tersebut, siswa dapat mengakses permainan secara mandiri melalui perangkat masing-masing. Kegiatan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi secara menyenangkan dan berulang. Selain itu, penggunaan QR code memungkinkan siswa belajar secara fleksibel sesuai dengan waktu dan kecepatan masing-masing, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih personal dan efektif.

Dalam proses pengembangan alat evaluasi berbasis *game* edukasi ini, penulis memberikan angket respon siswa setelah pelaksanaan uji coba skala besar. Hal ini dikarenakan pada uji coba skala kecil, fokus peneliti masih terbatas pada pengamatan teknis, alur navigasi, serta kelengkapan fitur interaktif. Saat itu, alat evaluasi belum sepenuhnya final sehingga belum tepat untuk dievaluasi secara menyeluruh oleh siswa. Respon siswa pada tahap uji coba skala besar menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana alat evaluasi yang dikembangkan dapat diterima, dipahami, dan diminati oleh siswa sebagai pengguna utama.

Sebaliknya, pada uji coba skala besar, alat evaluasi telah melalui perbaikan dan penyempurnaan, serta digunakan dalam situasi kelas yang lebih representatif. Oleh karena itu, angket respon diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang sudah relatif siap digunakan. Respon yang dikumpulkan mencakup persepsi siswa terhadap

tampilan visual, kemudahan navigasi, isi soal, serta pengalaman mereka selama mengikuti evaluasi. Hasil angket disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.6
Hasil Instrumen Angket Respon Siswa

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	ASRP	36	40	90%	Sangat Baik
2.	APW	33	40	82,5%	Sangat Baik
3.	AF	39	40	97,5%	Sangat Baik
4.	ADA	36	40	90%	Sangat Baik
5.	AS	37	40	92,5%	Sangat Baik
6.	AT	37	40	92,5%	Sangat Baik
7.	FH	38	40	95%	Sangat Baik
8.	FRP	36	40	90%	Sangat Baik
9.	FNP	35	40	87,5%	Sangat Baik
10.	MW	31	40	77,5%	Baik
11.	MR	36	40	90%	Sangat Baik
12.	RF	35	40	87,5%	Sangat Baik
13.	SMM	29	40	72,5%	Baik
14.	UN	36	40	90%	Sangat Baik
15.	ZS	37	40	92,5%	Sangat Baik
Jumlah		495	600	82,5% Sangat Baik	
Rata-rata		33	40		

Keterangan: Setiap kode mewakili inisial siswa berdasarkan urutan absen.

Berdasarkan data pada Tabel 4.6, diperoleh hasil rata-rata respon siswa terhadap alat evaluasi yang telah diuji coba dalam skala besar sebesar 82,5%. Persentase ini berada dalam kategori “sangat baik”, yang

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif terhadap alat evaluasi yang digunakan. Hasil ini sekaligus memperkuat bahwa alat evaluasi berbasis game edukasi yang dikembangkan tidak hanya layak secara teknis, namun juga menarik dan mudah dipahami dari sudut pandang siswa sebagai pengguna langsung.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam tahap penulisan ini bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap model pengembangan ADDIE dalam merancang alat evaluasi pembelajaran berbasis *games*. Pada tahap ini, dilakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para validator. Fokus utama pada tahap evaluasi ini adalah menilai aspek kelayakan alat evaluasi berbasis *games* menggunakan Canva. Penilaian kelayakan dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang diisi oleh ahlimedia dan ahli evaluasi. Adapun hasil dari tahap evaluasi disajikan sebagai berikut:

a) Analisis Hasil Validasi

Analisis kelayakan alat evaluasi berbasis *game* edukasi didasarkan pada hasil validasi dari tiga ahli yang kompeten di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Validasi dilakukan oleh Muhammad Ridwan Arif, M.Pd (ahli materi), M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd (ahli media), dan Ibu Rimawati, S.Pd.SD

(ahli praktisi). Masukan dari ketiganya menjadi dasar revisi dan penyempurnaan alat evaluasi. Hasil validasi disajikan dalam bentuk tabel untuk memberikan gambaran yang terstruktur dan jelas mengenai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 4.7
Rata-Rata Hasil Validasi

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Materi	86.66%	Sangat Valid
2	Ahli Media	88,75%	Sangat valid
3	Ahli Praktisi	95%	Sangat Valid
Nilai Rata-rata Persentase		90,13%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari tiga orang validator, diperoleh rata-rata persentase sebesar 90,13%. Hasil ini menunjukkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva berada dalam kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Uji Efektivitas

Pengujian dilakukan pada satu kelas sampel dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan berupa soal *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum menggunakan alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang dikembangkan melalui Canva. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan alat evaluasi pada materi Cerita tentang Daerahku. Proses ini berlangsung dalam suasana pembelajaran yang dirancang interaktif dan menyenangkan. Setelah

kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengerjakan posttest untuk membandingkan prestasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan alat evaluasi. Adapun data hasil pretest dan posttest siswa kelas IV disajikan pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV

No	Responden	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	ASRP	40	100
2	APW	25	95
3	AF	35	80
4	ADA	30	85
5	AS	45	100
6	AT	25	85
7	FH	35	90
8	FRP	70	100
9	FNP	90	100
10	MW	35	85
11	MR	25	90
12	RF	65	80
13	SMM	45	100
14	UN	55	95
15	ZS	35	80
1	2	3	4
Jumlah		655	1365
Rata-rata		43,67	91

Keterangan: Setiap kode mewakili inisial siswa berdasarkan urutan absen.

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest*, diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan

nilai rata-rata *pretest*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, dilakukan uji *statistic* menggunakan *Paired Sample T-Test*. Sebelum uji *t* dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai syarat awal untuk menentukan kelayakan data terhadap pengujian parametrik.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penulisan ini, uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan *software* IBM SPSS Statistic versi 21. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.), di mana jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas (*Shapiro Wilk*)

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.211	15	.072	.862	15	.026
Posttest	.201	15	.104	.852	15	.019

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $< 0,05$. Oleh karena itu, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva, digunakan uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Uji ini merupakan salah satu uji non-parametrik yang sesuai untuk sampel kecil dan data berdistribusi tidak normal, serta digunakan untuk menganalisis data berpasangan dalam dua kondisi berbeda. Uji ini juga lebih tepat digunakan dibandingkan uji parametric ketika data tidak memenuhi asumsi distribusi normal.

Pengujian dilakukan dengan bantuan *software* IBM *SPSS Statistic* versi 21. *Software* ini membantu proses analisis data menjadi lebih cepat dan akurat. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan (Asymp. Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.10
Hasil Uji Normalitas (*Wilcoxon Signed-Rank Test*)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	15 ^b	8.00	120.00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

	Posttest – Pretest
Z	-3.416 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,01. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa setelah menggunakan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva.

Hasil ini menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan berdampak positif terhadap pemahaman dan prestasi belajar siswa pada topik Cerita tentang Daerahku. Evaluasi berbasis game edukasi menggunakan Canva dinilai efektif karena mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan dalam pembelajaran IPAS kelas IV, sekaligus meningkatkan prestasi belajar siswa

2) Uji *Paired Sample t-Test*

Setelah diketahui bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal melalui uji normalitas, maka dilakukan analisis data menggunakan Uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil *pretest* dan *posttest* setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva.

Analisis dilakukan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS Statistic versi 21, dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil dari uji *Paired Sample t-Test* pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	43.67	15	18.848	4.866
	Posttest	91.00	15	8.062	2.082

Berdasarkan data pada Tabel 4.11, nilai rata-rata siswa saat pretest adalah 43,67. Setelah mengikuti pembelajaran dengan alat evaluasi berbasis game edukasi menggunakan Canva, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 91,00. Peningkatan ini menunjukkan bahwa evaluasi yang interaktif dan menyenangkan membantu siswa memahami materi lebih baik. Desain visual yang menarik dan alur permainan yang eksploratif membuat evaluasi tidak membosankan, sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi. Hal ini berdampak positif pada hasil evaluasi mereka.

Tabel 4.12
Hasil Uji *Paired Sample t-Test*

Paired Samples Test

Paired Differences				t	df	Sig. (2- tailed)
Me an	Std. Deviat ion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

				Lower	Upper			
Pa	-	17.30	4.469	-	-	-	14	.000
ir	47.	7		56.917	37.749	10.		
1	333					592		

Berdasarkan tabel hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.

3) Uji *Gain Skor (N- Gain)*

Uji ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kategori peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan alat evaluasi berbasis *game* edukasi menggunakan Canva. Uji *N- Gain* ini dilakukan sebagai salah satu indikator efektivitas alat evaluasi dalam mendukung proses pembelajaran IPAS pada topik Cerita tentang Daerahku.

Analisis dilakukan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS Statistic versi 21, dengan kriteria interpretasi hasil *N- Gain* mengacu pada klasifikasi dari Hake pada tahun 1999, yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai *N- Gain* $> 0,7$, maka termasuk dalam kategori peningkatan tinggi.

- b. Jika nilai *N- Gain* berada pada rentang 0,3 – 0,7, maka termasuk dalam kategori peningkatan sedang.
- c. Jika nilai *N- Gain* < 0,3, maka termasuk dalam kategori peningkatan rendah.

Hasil dari uji *N- Gain* pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji *N- Gain*

Descriptive Statistics

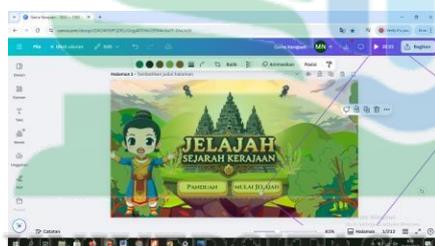
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	15	.43	1.00	.8469	.16071
Ngain_Persen	15	42.86	100.00	84.6878	16.07116
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai minimum 0,43, nilai maksimum 1,00, dan rata-rata (mean) 0,8469 dengan standar deviasi sebesar 0,16071. Apabila dikonversi dalam bentuk persentase, rata-rata *N- Gain* mencapai 84,69%, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Evaluasi yang interaktif dan berbasis permainan mampu mendorong keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi secara menyenangkan dan bermakna.

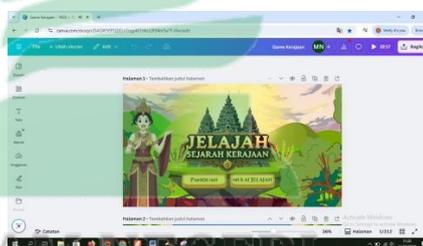
C. Revisi Produk

Alat evaluasi berbasis *game* edukasi yang dikembangkan melalui Canva dalam penelitian ini telah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Revisi dilakukan untuk memastikan bahwa alat evaluasi ini benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa, mudah digunakan, dan mendukung pencapaian tujuan evaluasi pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi aspek visual, audio, hingga susunan soal, agar proses evaluasi tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dengan adanya penyempurnaan ini, alat evaluasi diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus menjadikan proses penilaian lebih menarik dan terasa seperti sebuah petualangan belajar yang seru namun tetap terarah.



Gambar 4.19

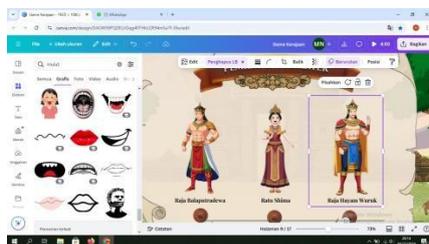
Tampilan Awal Sebelum Direvisi



Gambar 4.20

Tampilan Awal Setelah Direvisi

Pada revisi pertama, awalnya media permainan ini dipandu oleh karakter anak kecil dengan harapan dapat terasa lebih dekat dan akrab bagi siswa. Namun, setelah mendapatkan masukan dari ahli, pemandu dalam permainan diganti menjadi sosok orang dewasa. Perubahan ini dilakukan agar penyampaian informasi terasa lebih tegas dan dapat meningkatkan kesan wibawa serta kredibilitas dalam membimbing siswa selama proses evaluasi.



Gambar 4.21
Fitur Pemilihan Karakter
(Sebelum)



Gambar 4.22
Satu Karakter Representatif
(Sesudah)

Pada revisi kedua, awalnya siswa diberi pilihan untuk memilih karakter, seperti Ratu Shima, Raja Balaputradewa, atau Raja Hayam Wuruk sebagai tokoh utama dalam permainan. Namun, setelah dilakukan evaluasi dan mempertimbangkan efektivitas penyampaian materi, fitur pemilihan karakter tersebut dihilangkan. Sebagai gantinya, permainan hanya menggunakan satu karakter yang merepresentasikan sosok guru. Perubahan ini bertujuan agar alur permainan menjadi lebih sederhana, fokus, dan mudah dipahami oleh siswa saat mengikuti evaluasi pembelajaran.

Pada revisi ketiga, media awalnya menampilkan karakter anak kecil dengan suara narator anak-anak untuk menciptakan suasana yang lebih akrab bagi siswa. Namun, setelah mendapat masukan dari ahli, karakter tersebut diganti dengan satu tokoh yang merepresentasikan guru, lengkap dengan suara yang menyerupai guru di kelas. Perubahan ini dimaksudkan agar suasana evaluasi terasa lebih nyata dan membantu siswa lebih fokus menjawab soal dalam alat evaluasi.



Gambar 4.23
Tanpa Menu Replay



Gambar 4.24
Tersedia Menu *Replay*

Pada revisi keempat, penulis menambahkan fitur menu replay dalam alat evaluasi. Sebelumnya, setelah siswa menyelesaikan soal dalam satu kerajaan, mereka tidak dapat mengulang permainan dari awal. Hal ini dinilai kurang fleksibel, terutama bagi siswa yang ingin mencoba kembali atau memperdalam pemahaman. Penambahan menu replay memungkinkan siswa memulai ulang kapan saja, baik setelah menjawab benar maupun menyelesaikan satu kerajaan. Fitur ini juga memudahkan guru mengulang sesi evaluasi di kelas tanpa membuka ulang media dari awal.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian ini mengembangkan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi menggunakan Canva pada materi Cerita tentang Daerahku di kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang pada semester genap. Pengembangan dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses evaluasi. Berdasarkan hasil uji validitas, respon siswa, dan uji efektivitas melalui *pretest* dan *posttest*, alat evaluasi ini terbukti mampu meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa. Setelah melalui tahap revisi berdasarkan masukan dari ahli dan hasil uji coba, produk dinyatakan layak, menarik, dan efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, kesimpulan dari hasil penelitian dan pemaparan dapat dirangkum sebagai berikut:

1. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Canva.

Pengembangan alat evaluasi pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan mengikuti tahapan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dilakukan secara sistematis agar alat evaluasi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran IPAS. Fokus pengembangan diarahkan pada penciptaan alat evaluasi yang interaktif,

kontekstual, dan menyenangkan, namun tetap valid sebagai sarana pengukuran hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian Dwi Nuraini pada tahun 2023 yang mengembangkan bahan ajar interaktif IPAS berbasis Canva menggunakan model ADDIE, dan terbukti menghasilkan media yang valid serta mendorong keterlibatan aktif siswa di kelas.⁸¹

Pada tahap *Analysis*, penulis mengidentifikasi masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam proses evaluasi formatif. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan masih bersifat konvensional (berbasis kertas), membosankan, serta kurang mampu menangkap pemahaman siswa secara menyeluruh. Dari sisi siswa, evaluasi dengan soal kertas membuat mereka cepat lelah, tidak fokus, dan kurang termotivasi. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan alat evaluasi yang tidak hanya mengukur capaian siswa, tetapi juga menyajikan proses penilaian secara menarik dan mudah dipahami.

Pada tahap *Design*, penulis mulai menyusun rancangan alat evaluasi menggunakan Canva. Desain dirancang dalam bentuk permainan eksploratif dengan navigasi peta interaktif yang memuat lima kerajaan Hindu-Buddha: Sriwijaya, Mataram Kuno, Kutai, Majapahit, dan Warmadewa. Setiap kerajaan memuat lima soal pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian pembelajaran IPAS kelas IV. Visual yang dipilih menggunakan tema khas kerajaan dengan warna yang mencolok, ilustrasi peninggalan sejarah, serta ikon-ikon interaktif agar

⁸¹ Dwi Nuraini, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS Model ADDIE Di SDN Daleman 02," *Jurnal Modeling* 4, no. 2 (2023): 85–95.

proses evaluasi terasa seperti menjelajah. Penelitian oleh Aulia dan kawan-kawan pada tahun 2023 juga menunjukkan bahwa desain media interaktif menggunakan Canva dengan pendekatan eksploratif sangat membantu meningkatkan fokus dan motivasi siswa saat pembelajaran IPAS.⁸²

Tahap *Development* menjadi tahap paling intens dalam pengembangan. Di sini peneliti menyusun butir soal, mendesain tampilan visual menggunakan Canva, serta menambahkan fitur interaktif seperti audio narasi, tombol jawaban, dan umpan balik otomatis. Dalam tahap ini pula dilakukan beberapa revisi penting berdasarkan validasi ahli, seperti:

- a) Mengganti karakter pemandu dari anak kecil menjadi sosok guru agar penyampaian soal terasa lebih wibawa dan fokus.
- b) Menghapus fitur pemilihan karakter (Ratu Shima, Raja Hayam Wuruk, Raja Balaputradewa) untuk menyederhanakan alur evaluasi.
- c) Mengganti suara narator anak-anak menjadi suara guru agar suasana evaluasi lebih serius dan terarah.
- d) Menambahkan tombol *replay* agar siswa dapat mengulang soal jika ingin memperkuat pemahaman atau digunakan kembali oleh guru.

Pada tahap *Implementation*, alat evaluasi diuji coba dalam dua skala. Uji coba skala kecil melibatkan lima siswa dan dilakukan menggunakan laptop guru, sedangkan skala besar melibatkan lima belas siswa dengan proyektor di kelas. Peneliti mengamati penggunaan alat evaluasi oleh siswa, mencakup kejelasan navigasi, tampilan, dan

⁸² Rani Aulia, Renis Sulastris, and Dini Novia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsite Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD," *Jurnal Cendekia Studi Islam* 4, no. 1 (2023): 28–36.

kesesuaian soal dengan kemampuan mereka. Buku rangkuman yang dibagikan juga dilengkapi *QR code* agar siswa dapat mengakses game evaluasi secara mandiri di rumah.

Tahap terakhir adalah *Evaluation*, di mana peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, media, dan praktisi. Masukan dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan isi soal, tampilan, dan fitur interaktif. Setelah revisi, alat evaluasi diuji keefektifannya melalui *pretest*, *posttest*, dan angket respon siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa alat ini tidak hanya valid, tetapi juga efektif meningkatkan hasil belajar serta mendapat respon positif dari siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Putri Ardian pada tahun 2022 yang menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis Canva dengan pendekatan ADDIE mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan mendapat respon positif dari peserta didik.⁸³

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis di atas, maka alat evaluasi pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan mengikuti tahapan-tahapan model ADDIE sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

Tahapan-tahapan tersebut berbeda dengan proses tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu, yang umumnya lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran secara umum. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi menggunakan Canva dengan subjek peserta didik kelas IV di SDN Wonoayu 02 Lumajang. Materi yang digunakan yaitu Ilmu Pengetahuan

⁸³ Putri Ardian, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Campalagian" (2024).

Alam dan Sosial (IPAS) pada topik Cerita tentang Daerahku dengan fokus pada kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, dengan titik berat pengembangan pada evaluasi pembelajaran interaktif yang tidak hanya valid secara isi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses evaluasi.

2. Kelayakan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva

Kelayakan alat evaluasi pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinilai melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat evaluasi telah memenuhi standar kelayakan sebagai instrumen penilaian pembelajaran siswa sekolah dasar. Aspek yang dinilai meliputi: kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan redaksi soal, ketepatan visualisasi, keterpakaian fitur interaktif (*hyperlink*, umpan balik), serta kemudahan dalam penggunaan alat evaluasi oleh siswa dan guru.

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rata-rata skor sebesar 90,13%, dengan rincian: ahli materi memberikan nilai 86,66%, ahli media 88,75%, dan ahli praktisi 95%. Seluruh hasil validasi berada dalam kategori sangat valid, yang berarti alat evaluasi ini telah memenuhi kriteria kelayakan baik secara isi maupun tampilan. Validasi tersebut juga diikuti dengan revisi, seperti penggantian karakter pemandu, penyederhanaan

navigasi, dan penambahan tombol replay agar evaluasi dapat diulang sesuai kebutuhan guru maupun siswa.

Secara substansi, soal-soal telah disusun mengacu pada indikator capaian pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Evaluasi dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada level C2–C4 melalui soal pilihan ganda dengan penjelasan (*feedback*) setelah jawaban benar. Fitur pengulangan soal saat jawaban salah mendukung fungsi evaluasi formatif sebagai penguat pemahaman.

Menurut Yuliana dan Prastowo pada tahun 2021, kelayakan suatu instrumen evaluasi pembelajaran harus memenuhi validitas isi dan konstruk, serta dapat digunakan secara praktis oleh guru dan dipahami oleh siswa. Keterlibatan ahli dalam proses validasi menjadi indikator penting untuk menjamin validitas isi. Dalam konteks penelitian ini, proses validasi menunjukkan bahwa alat evaluasi telah melalui peninjauan akademik dan praktis, dan hasilnya mendukung bahwa produk sangat layak digunakan.⁸⁴

Respon siswa juga menjadi bagian penting dalam menilai kelayakan alat evaluasi. Hasil angket menunjukkan bahwa 82,5% siswa menilai alat ini dalam kategori sangat baik, terutama dalam hal tampilan visual, alur permainan, kejelasan soal, dan kemudahan penggunaan.

Dukungan respon siswa ini memperkuat hasil validasi ahli dan

⁸⁴ Yuliana and Prastowo, “Validitas Dan Kelayakan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital,” *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 45–55, <https://doi.org/10.21009/jep.121.05>.

menegaskan bahwa alat evaluasi bukan hanya layak secara akademis, tetapi juga digunakan dengan baik oleh peserta didik secara langsung.

Dengan demikian, Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media, dan praktisi, serta didukung oleh respon positif dari siswa, alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran IPAS kelas IV SD. Validasi menunjukkan bahwa alat ini memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Revisi yang dilakukan setelah validasi semakin menyempurnakan kualitas produk, sementara respon siswa menunjukkan bahwa alat evaluasi ini tidak hanya valid secara akademis, tetapi juga menarik dan mudah digunakan.

3. Keefektifitas Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva

Efektivitas alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi belajar siswa setelah menggunakan alat evaluasi berbasis Canva pada topik Cerita tentang Daerahku. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan soal *pretest* sebelum menggunakan alat evaluasi, kemudian diberikan soal *posttest* setelah proses evaluasi dilakukan menggunakan *game* edukasi yang telah dirancang.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 43,67, sementara nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 91,00. Ini menunjukkan bahwa penggunaan alat evaluasi berbasis *game* edukasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*, di mana nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Artinya, peningkatan hasil evaluasi siswa bukan terjadi secara kebetulan, melainkan sebagai efek dari penggunaan alat evaluasi interaktif yang dikembangkan.

Selain itu, hasil uji *N-Gain Score* menunjukkan nilai rata-rata 0,8469 atau 84,69%, yang termasuk kategori peningkatan tinggi. Ini menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis *game* edukasi efektif meningkatkan penguasaan materi. Elemen interaktif seperti *feedback* otomatis, pengulangan soal, visual tematik, dan alur eksploratif terbukti menjaga fokus siswa dan membantu mereka belajar melalui evaluasi yang menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Firdaus dan Ghonim pada tahun 2023 yang menyatakan bahwa media permainan edukatif efektif meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa. Evaluasi berbasis *game* juga dinilai mampu meningkatkan keaktifan melalui interaksi langsung dan visualisasi menarik. Selain itu, Puspitoningrum dan

kawan-kawannya pada tahun 2024 menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan pemahaman konsep karena sifatnya yang eksploratif dan menyenangkan.⁸⁵

Dengan demikian, hasil analisis *pretest* dan *posttest* serta uji statistik menunjukkan bahwa alat evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Peningkatan nilai rata-rata dari 43,67 menjadi 91,00, nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ pada uji *Wilcoxon*, serta *N-Gain* sebesar 84,69% menunjukkan bahwa evaluasi ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan. Efektivitas ini diperkuat oleh respon siswa yang antusias selama proses evaluasi berlangsung.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, penulis merasa perlu memberikan beberapa saran sebagai kontribusi untuk pengembangan media pembelajaran dan sebagai pertimbangan bagi pihak-pihak yang berkepentingan di masa depan, yakni sebagai berikut:

⁸⁵ Encil Puspitoningrum et al., "Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2024): 459, <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>.

- a) Penulisan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif bagi para guru, khususnya di jenjang SD/MI, dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Melalui media evaluasi berbasis *game* edukasi yang dikembangkan menggunakan Canva, diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.
- b) Diharapkan media ini bisa diterapkan secara lebih luas oleh guru-guru SD/MI pada berbagai tingkatan kelas, tidak hanya terbatas pada kelas IV. Dengan penggunaan yang konsisten, media evaluasi seperti ini bisa menjadi pendekatan baru yang lebih interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.
- c) Lebih jauh lagi, penulis berharap media evaluasi ini bias diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran lain, tidak hanya terbatas pada IPAS. Dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas, pendekatan ini dapat membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih hidup dan menarik bagi siswa
- d) Demi kesempurnaan penulisan selanjutnya, disarankan agar guru kelas dilibatkan langsung dalam evaluasi penggunaan media. Hal ini penting agar implementasi media benar-benar mencerminkan situasi pembelajaran yang sesungguhnya, sekaligus memberikan masukan yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaannya dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

2. Diseminasi Produk

Evaluasi berbasis game edukasi ini dirancang untuk IPAS kelas IV, khususnya materi kerajaan Hindu-Buddha, namun fleksibel untuk disesuaikan dengan jenjang atau karakteristik siswa di SD maupun MI. Media ini juga dapat menjadi alternatif bagi sekolah dengan fasilitas terbatas. Dengan perangkat yang tersedia dan penyajian materi menarik, media ini mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam proses penyebaran hasil pengembangan, alat evaluasi ini turut dipromosikan melalui kanal YouTube sebagai sarana diseminasi. Platform ini dipilih karena kemampuannya menjangkau audiens yang luas, serta aksesibilitasnya yang mudah oleh berbagai kalangan. Dengan langkah ini, alat evaluasi tidak hanya terbatas untuk penggunaan di ruang kelas, tetapi juga dapat diakses secara mandiri oleh guru maupun siswa sebagai bagian dari pembelajaran yang lebih fleksibel dan terbuka. Adapun alat evaluasi yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan berikut :

<https://youtube.com/@pgmiunkhasjember>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjutan

- a) Media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini difokuskan pada materi kerajaan Hindu-Buddha untuk siswa kelas IV SD. Meski dirancang khusus untuk materi tersebut, media ini berpotensi dikembangkan untuk mata pelajaran lain. Dengan menyesuaikan konten dan desain,

media ini dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam berbagai konteks pembelajaran.

- b) Media ini dirancang untuk siswa kelas IV SD, namun fleksibel untuk diadaptasi ke jenjang atau sekolah lain. Dengan mempertimbangkan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa, pengembangan lanjutan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitasnya. Hal ini penting agar media tetap relevan dan memenuhi tuntutan pembelajaran yang terus berkembang.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis game edukasi menggunakan Canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Wonoayu 02 Lumajang, disimpulkan bahwa produk evaluasi yang dikembangkan berkualitas baik dari segi pengembangan, kelayakan, dan efektivitas. Berikut rincian kesimpulan tiap aspeknya:

1. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva

Pengembangan evaluasi pembelajaran dilakukan melalui tahapan model ADDIE secara sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Alat evaluasi dirancang dalam bentuk *game* edukatif interaktif menggunakan Canva dengan pendekatan eksploratif yang menyenangkan namun tetap valid sebagai instrumen penilaian. Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli untuk menyempurnakan desain dan

fitur. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa evaluasi ini sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung keterlibatan aktif mereka dalam proses evaluasi

2. Kelayakan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva

Hasil validasi dari ahli materi, media, dan praktisi menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 90,13%.⁷ Evaluasi ini memenuhi kriteria isi, visual, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan. Revisi yang dilakukan memperkuat kualitas produk. Respon siswa yang sangat positif, dengan 82,5% menyatakan alat ini sangat baik, mempertegas bahwa evaluasi ini tidak hanya layak secara akademis, tetapi juga diterima dan disukai oleh siswa.

3. Keefektifitasan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva

Penggunaan alat evaluasi berbasis *game* edukasi terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan skor rata-rata dari 43,67 (*pretest*) menjadi 91,00 (*posttest*), nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, serta *N-Gain* sebesar 84,69% (kategori tinggi). Elemen interaktif dalam evaluasi membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya dan antusiasme siswa selama proses evaluasi berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, Dita. "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran." *EduTech Journal* 1, no. 1 (2024): 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>.
- Al- Qur'an Mushaf Tajwid Azalia*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2017.
- Amalia, Anisa Rizky. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 'Bekal Saya' Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam Dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 8 (2021): 3103–13.
- Amalia, Fitri, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardhani, Kinkin K. Nursya'bani, and Nur Ilmi Setianingsih. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Amelia, Nita, and Muhammad Minan Chusni. "Pemanfaatan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Prosiding Amal Insani Foundation* 1, no. 1 (2022): 94–98.
- Anis Widyastuti, Agnita Siska Pramasdyahsari, Ervina Eka Subekti, and Donis Sanjaya. "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV Dengan Model PBL Berbantuan Canva." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 7, no. 3 (2024): 464–72. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22857>.
- Ardian, Putri. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Berbantuan Heyzine Flipbook Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Campalagian," 2024.
- Arianto, Bambang. *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif*. Kalimantan Timur: Borneo Novelty Publishing, 2024.
- As, Mas'ati, Muh Yunus, Hastuti Hastuti, and Elpisah Elpisah. "Pembelajaran Klasikal Dan Motivasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jambura : Economic Education Journal* 4, no. 2 (2022): 127–34. <https://doi.org/10.37479/jeej.v4i2.12087>.

- Aulia, Rani, Renis Sulastri, and Dini Novia. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsite Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Harmoni Dalam Ekosistem Kelas V SD." *Jurnal Cendekia Studi Islam* 4, no. 1 (2023): 28–36.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Assesmen Pendidikan Kemendikbudristek tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS Fase A - Fase C untuk SD/MI/Program Paket A, n.d.
- Destiana, Ririn, and Eka Andriani. "Pengembangan Instrumen Penilaian Ranah Kognitif Berbasis Taksonomi Bloom Revisi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2020): 94–103.
- Dhaniswara, Erwin, Zulfiah Larisu, Feri Sanjaya, Nur Kurniasari, Rissa Megavitry, and Marlina. "Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile Dalam Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 2 (2023): 24–30. <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>.
- Fadilla, Nur, Muhammad Suwignyo Prayogo, Riski Putri, Nur Fadilah, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, Uin Kiai, Haji Achmad, and Siddiq Jember. "Penerapan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: Literatur Review." *PENDIKDAS Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2023): 1–9. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.
- Fajriani, Gina, Dewi Surani, and Ade Fricticarani. "Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 3 (2023): 36–42.
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Herawati, Netti, Nuryani Nuryani, and Abiyasa Eka Saputra. "Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Kajian Kualitatif." *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik* 4, no. 1 (2025): 102–12.
- Hidayat, and Nizar Muhammad. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *J. Inov. Pendidik Agama Islam* 1, no. 1 (2021).
- Inayah, Nailly. *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember*. Jember: UIN Kiai Haji Achamd Siddiq

Jember, 2024.

Indonesia. Undang - Undang no. 20 Tahun 2003 Pasal 57 Ayat (1) Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003).

Juhaeni, Juhaeni, Elvita Indah Cahyani, Faricha Ajeng Mega Utami, and Safaruddin Safaruddin. "Pengembangan Media Game Edukasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Journal of Instructional and Development Researches* 3, no. 2 (2023): 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang Mata Pelajaran IPAS di SD/MI, n.d.

Kurniawati, Ira, and Donny Azis. "Hubungan Motivasi Belajar Dan Peran Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3, no. 6 (2021): 1202–8.

Latifah, Umi, and Maryam Isnaini Damayanti. "Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall. Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar." *Jpgsd* 10, no. 6 (2022).

Markamah, Umul. "Peningkatan Prestasi Belajar Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture Pada Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2023): 197–218. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.1029>.

Maulani, Giandari, Sisca Septiani, Nora Susilowaty, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Sukamdi, Sutrisno Sadji Evenddy, Lasri, et al. *Evaluasi Pembelajaran*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka, 2024.

Mesra, Romi, Veronika E.T Salem, Maria Goretti Meity Polii, Yoseph Daniel Ari Santie, Ni Made Rai Wisudariani, Sarwandi, Ratih Permana Sari, et al. *Research & Development Dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.

Nuraini, Dwi. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Mata Pelajaran IPAS Model ADDIE Di SDN Daleman 02." *Jurnal Modeling* 4, no. 2 (2023): 85–95.

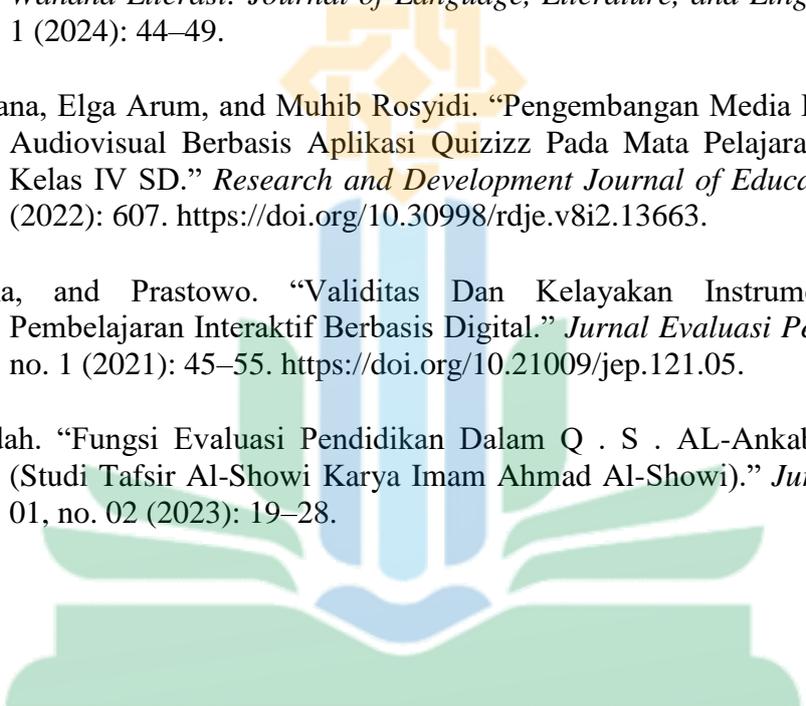
Penyusun, Tim. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN Kiai Haji Achamd Siddiq Jember, 2021.

Permendisbudristek Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022.

- Priawasana, Endra. *Desain Teknologi Pembelajaran*. Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2025.
- Puspitoningrum, Encil, Rona Romadhianti, Dedy Irawan, Everhard Markiano Solissa, and David Rindu Kurniawan. “Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2024): 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>.
- Putra, I GedeFerry Eka. *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Pada Materi Cerita Tentang Daerahku Muatan IPAS Kelas IV Di SD Negeri 5 Banyuning*. Buleleng: Universitas Pendidikan Ganesha, 2023.
- Putra, Lovandri Dwanda, Adela Fianisa Salihah, Nurul Fitri Pratiwi, and Alhafis Maulvi Safario. “Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 7, no. 4 (2023): 2530–35.
- Putri, and Dwijayanti. “Pengebangan Alat Evaluasi Bantuan Aplikasi ‘Quizizz’ Pada Mata Pelajaran Marketting Kelas X Jurusan BDP Di SMK Negeri 10 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 8, no. 3 (2020).
- Qomaruddin, and Halimah Sa’diyah. “Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman.” *Journal Og Management, Accounting and Administration* 1, no. 2 (2024): 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Rafik, Ainur, Bayu Sandika, and Ira Nurmawati. “Pengembangan Bahan Ajar Augmented Realty Berbasis I-Sets Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik: Development of Augmented Realty Teaching Materials Based on I-SETS Towards Understanding the Concept of Learners.” *Studies in Educational* 1 (2022).
- Rahma, Ellana Ardelia Jovita, Mochamad Dzikri Malik Ibrahim, Shandy Auditia Persada, Siti Khafifah Dwiyaniti, Rama Wijaya A. Rozak, and Muhammad Nur. “Penerapan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Motivasi Belajar IPS Siswa.” *Jurnal Pendidikan : Sejora* 2, no. 2 (2023): 2961–9408.
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. “Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022).
- Rayanto, Yudi Hari. *Model Penelitian Pengembangan ADDIE & R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

- Rohmania, Sapta Ayu. "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA Di MA Darul Huda Giri Kabupaten Banyuwangi." *Jurnal Sangkala* 1, no. 1 (2021).
- Rosalinda, Linda, Rahmi Oktarina, Rahmiati, and Indra Saputra. *Buku Ajar Statistika*. Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2021.
- Sari, Rina Maharana, and Nadia Lestari Putri. "Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2021): 123–35.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Petunjuk Pratikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2021.
- Simamora, Tohol, Edi Harapan, and Nila Kesumawati. "Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa." *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)* 5, no. 2 (2020): 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>.
- Sufi, Sitta Nurlaili, Sabar Nurohman, and Widodo Setiyo Wibowo. "Pengembangan Game Edukasi Digital 'Smartronaut.Exe' Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep IPA." *Jurnal TPACK IPA* 8, no. 2 (2024): 25–40.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, n.d.
- Sugiyono. *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatf, Dan R&D*. Bandung: CV ALFABETA, 2017.
- Sulthoniyah, Luluk, and Abd Muhith. "Dissecting Hafalan Shalat Delisa Movie (Character Education Values Embedded in the Movie for Elementary School Students)." *Attadib: Journal of Elementary Education* 8, no. 2 (2024). <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib>.
- Supriyadi, Gito. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.
- Susanti, Dwi, Fitri Nur Widayati, and Fitri Fadillah. "Evaluasi Ranah Psikomotorik Pada Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Edukasi Dan Inovasi* 3, no. 1 (2021): 45–54.
- Syafrida Hafni Sahir. *Metodelogi Penelitian*. Medan: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Virgantoro, Eric Dwi, and Moh. Ainor Rofiqi. "Meningkatkan Prestasi Dan Hasil

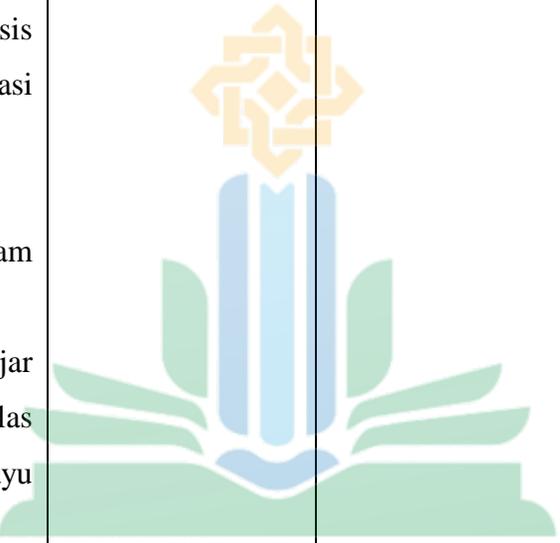
- Belajar Siswa Pada Fase A.” *Jurnal Ilmian Research Student* 2, no. 1 (2025): 442–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3699>.
- Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1227. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wijayanti, Tuti. “Identifikasi Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Madrasah Aliyah Bhayangkara Nurul Qamar.” *Wahana Literasi: Journal of Language, Literature, and Linguistics* 4, no. 1 (2024): 44–49.
- Wuriyana, Elga Arum, and Muhib Rosyidi. “Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD.” *Research and Development Journal of Education* 8, no. 2 (2022): 607. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>.
- Yuliana, and Prastowo. “Validitas Dan Kelayakan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital.” *Jurnal Evaluasi Pendidikan* 12, no. 1 (2021): 45–55. <https://doi.org/10.21009/jep.121.05>.
- Zubaidah. “Fungsi Evaluasi Pendidikan Dalam Q . S . AL-Ankabut Ayat 2-3 (Studi Tafsir Al-Showi Karya Imam Ahmad Al-Showi).” *Jurnal Al Ulum* 01, no. 02 (2023): 19–28.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1: MATRIKS

Matriks						
No	Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penulisan
1	Pengembangan Media Evasluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukasi Menggunakan Canva Pada Topik Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang	4. Bagaimana proses pengembangan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis <i>game</i> edukasi menggunakan Canva pada topik Cerita tentang Daerahku untuk untuk siswa kelas 4 SD ? 5. Bagaimana tingkat kelayakan media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis <i>game</i> edukasi berdasarkan	$X_1 =$ Media Evaluasi Pembelajaran $X_2 =$ Canva $Y =$ Prestasi Belajar	$X_1 =$ Partisipasi Aktif, Kejelasan Informasi, Umpan Balik, Kemudahan penggunaan $X_2 =$ Pemahaman Materi, Perkembangan kemampuan, Kemampuan Menyelesaikan Masalah $Y =$ Peningkatan Prestasi Belajar, Pemahaman Mendalam,	1. Responden = Siswa Kelas IV SDN Wonoayu 02 2. Informan = Kepala sekolah dan Wali kelas 3. Dokumentasi 4. Buku, artikel jurnal, bahan rujukan 5. Validasi = Dosen ahli media, dosen ahli materi, ahli praktisi (wali kelas IV)	1. Jenis Penulisan = R&D 2. Prosedur Pengembangan = Model ADDIE 3. Uji Coba Pengembangan = a) Desain uji coba berupa media pembelajaran interaktif <i>game</i> edukasi menggunakan Canva. b) Subjek Uji Coba = Dosen FTIK UIN KHAS Jember dan Guru kelas IV SDN Wonoayu 02

		<p>penilaian ahli dan respon siswa ?</p> <p>6. Apakah media evaluasi pembelajaran interaktif berbasis <i>game</i> edukasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatnya prestasi belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang ?</p>	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>Keterampilan Berpikir</p>	<p>6. Prestasi Belajar (hasil tes)</p>	<p>Lumajang</p> <p>4. Teknik Pengumpulan data = observasi, angket, wawancara, tes, dan dokumentasi.</p> <p>5. Teknik Analisis Data = kelayakan, respons siswa terhadap media, dan keefektifan (uji normalitas, uji T, dan uji <i>N-Gain</i>)</p>
--	--	--	---	------------------------------	--	--

LAMPIRAN 2: Surat Izin Penulisan

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2618/In.20/3.a/PP.009/12/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijtn Peneltian**

Yth. Kepala SDN Wonoayu 02 Lumajang

Dusun Leces, Wonoayu, Kec. Ranuyoso, Kab. Lumajang, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040066
 Nama : QUDSIYAH NURUL MAHMUDAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Canva Pada Topik Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 2 Lumajang, selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu Widi Handayani, S.Pd.SD

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Jember, 24 Januari 2025

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Dekan,
Dekan Bidang Akademik
HOTI BUL UMAM



LAMPIRAN 3: Surat Permohonan Validator (Media)

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2618/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara M.Sholahuddin Amrullah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040066
Nama	: QUDSIYAH NURUL MAHMUDAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Canva Pada Topik Cerita Tentang Daerahku Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Desember 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 4: Surat Permohonan Validator (Materi)


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

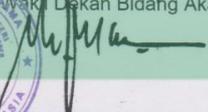
Nomor : B-2634/n.20/3.a/PP.009/12/2024
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Ridwan Arif, M.Pd
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Ridwan Arif, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040066
Nama	: QUDSIYAH NURUL MAHMUDAH
Semester	: Semester tujuh
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Canva pada Topik Cerita Tentang Daerahku untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 2 Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 31 Desember 2024
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

HOTIBUL UMAM


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN 5: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-6798/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040066
Nama	: QUDSIYAH NURUL MAHMUDAH
Semester	: TUJUH
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Menggunakan Platform Canva Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Topik Cerita Tentang Daerahku di Kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 November 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-6798/In.20/3.a/PP.009/11/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
 b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Hj. Luluk Sulthoniyah, S.Ag., M.Pd.
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 212101040066
 b. Nama : QUDSIYAH NURUL MAHMUDAH
 c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 d. Judul : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Menggunakan Platform Canva Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Topik Cerita Tentang Daerahku di Kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 26 November 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 26 November 2024

an, Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

LAMPIRAN : Angket Validator Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva pada Topik Cerita Tentang Daerahku untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 2 Lumajang

Peneliti : Qudsiyah Nurul Mahmudah

Validator : Muhammad Ridwan Arif, M.Pd

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

- Pengisian lembar penilai dilakukan dengan memberikan tanda () pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
- Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberi tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian

Indikator Penilaian	Deskripsi	Aspek Kelayakan Isi			
		Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan TP	Materi dalam <i>game</i> edukasi sudah sesuai dengan TP (Tujuan Pembelajaran)				✓
Kebenaran Materi	Konsep dan informasi dalam <i>game</i> edukasi akurat dan tidak menimbulkan		✓		

	banyak tafsir				
	Contoh dan ilustrasi yang diberikan dapat membantu siswa memahami topic IPAS secara mendalam				✓
Kebermakanaan Materi	Aktivitas dalam game edukasi relevan dengan cerita budaya local yang dipelajari siswa				✓
	Soal dan aktivita dalam media evaluasi memotivasi siswa untuk memahami keunikan daerah mereka				✓
Aspek Kelayakan Penyajian					
Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4
Teknik Penyajian Materi	Konsep yang disajikan pada media evaluasi tersusun rapi dan mudah diikuti oleh siswa				✓
Pendukung Penyajian	Gambar dan ilustrasi menarik serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
	Media dilengkapi dengan elemen interaktif yang memudahkan siswa memahami konsep materi				✓
Keterbacaan	Penggunaan jenis dan ukuran font mudah dibaca oleh siswa kelas 4 SD				✓
	Kalimat dalam media evaluasi komunikatif dan mudah dipahami				✓
Koherensi dan Keruntutan Berpikir	Keterpaduan antars soal dan aktivitas dalam media evaluasi terjaga dengan baik				✓
Aspek Kelayakan Bahasa					
Indikator Penilaian	Deskripsi	Skor			
		1	2	3	4
Lugas	Kalimat pada media evaluasi				✓

	menggunakan tata bahasan yang benar dan sesuai EYD				
	Istilah yang digunakan sudah relevan dan sederhana untuk siswa kelas 4 SD				✓
Komunikatif dan Interaktif	Bahasa yang digunakan sederhana dan mampu menarik perhatian siswa untuk mempelajarinya				✓
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa kelas 4 SD				✓
Presentase (P) = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$					$\frac{52}{60} \times 100\% = 86,66\%$

Kolom Saran/Masukan

1. Mediana sudah Bagus, tetapi apakah sudah siswa mempunyai perangkat mandiri untuk akses media tsb?

2. Sertakan Menu Play pada media

Kesimpulan

Lingkari pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan bahwa game edukasi menggunakan Canva dinyatakan :

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba revisi sesuai saran
- Tidak layak digunakan uji coba

Jember, 31 Desember 2024

Validator Ahli Media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Muhammad Ridwan Arif, M.Pd

NIP. 198611192020121004

LAMPIRAN : Angket Validator Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Menggunakan Canva pada Topik Cerita Tentang Daerahku untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 2 Lumajang

Peneliti : Qudsiyah Nurul Mahmudah

Validator : M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilai dilakukan dengan memberikan tanda () pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

3. Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberi tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian

No	Indikator Penilaian	Aspek Kesesuaian Materi			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar IPAS kelas 4 SD				✓
2	Informasi tentang Kerajaan Hindu-Budha disajikan secara akurat				✓
3	Media memuat fakta penting (Lokasi, peninggalan, tokoh, dan peran)				✓
4	Soal atau Kuis sesuai dengan topic Kerajaan Hindu-Budha			✓	

Aspek Desain Media					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan visual menarik dan sesuai untuk siswa SD				✓
2	Warna, font, dan elemen grafis harmonis serta mendukung pembelajaran				✓
3	Animasi dan transisi pada canva tidak mengganggu focus				✓
4	Tata letak elemen mudah dipahami siswa			✓	
Aspek Interaktivitas Media					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Game memberikan respon terhadap pilihan siswa (Benar/salah)				✓
2	Terdapat tantangan atau aktivitas yang menarik siswa untuk bermain			✓	
3	Game interaktif dan melibatkan siswa secara aktif				✓
4	Feedback atau umpan balik diberikan dengan jelas dan menarik				✓
Aspek Kesesuaian Bahasa					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas 4 SD				✓
2	Petunjuk permainan disampaikan secara jelas				✓
3	Tidak ada kesalahan tata bahasa atau ejaan dalam media			✓	
4	Pilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			✓	
Aspek Kepraktisan Media					
No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Media mudah diakses melalui perangkat yang umum digunakan siswa				✓
2	Instruksi permainan mudah dipahami tanpa bimbingan langsung				✓
3	Durasi permainan sesuai dengan waktu belajar siswa				✓
4	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa				✓
Jumlah Skor					
Presentase (P) = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseturuhan}} \times 100\%$					$\frac{71}{80} \times 100\% = 88,75\%$

Kolom Saran/Masukan

- Pilih suara karakter jalan atau suara dengan suara asli atau si mix

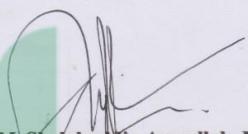
Kesimpulan

Lingkari pada huruf yang sesuai dengan kesimpulan bahwa *game edukasi* menggunakan Canva dinyatakan :

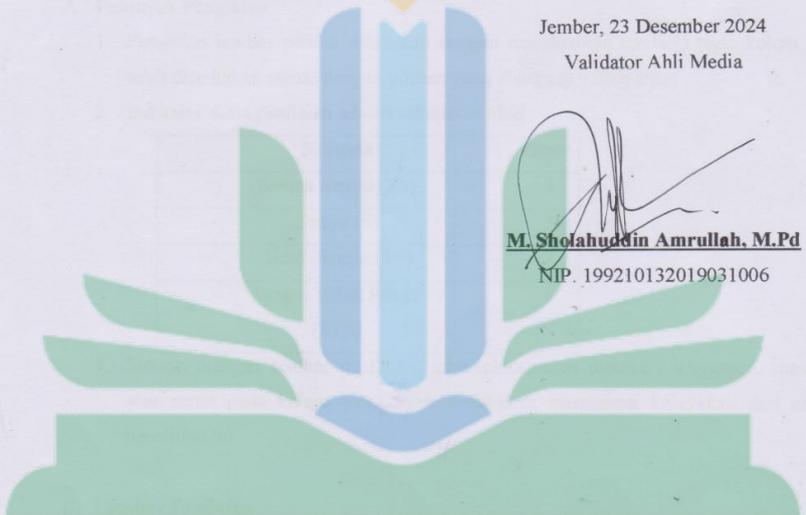
- a. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- b. Layak digunakan untuk uji coba revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan uji coba

Jember, 23 Desember 2024

Validator Ahli Media


M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd

NIP. 199210132019031006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN : Angket Validator Guru

INSTRUMEN ANGKET PENDIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Menggunakan Canva pada Topik Cerita Tentang Dacrahku untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Wonoayu 2 Lumajang

Peneliti : Qudsiyah Nurul Mahmudah

Validator : Rimawati, S.Pd. SD

A. Petunjuk Pengisian

- Pengisian lembar penilai dilakukan dengan memberikan tanda () pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.
- Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut :

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- Setelah mengisi lembar penilaian, diharapkan dapat memberi tanggapan, masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan mengenai kelayakan dari angket penelitian ini.

B. Lembar Penilaian

No	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
1	Media Game Edukasi relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa				✓
2	Materi relevan dengan media pembelajaran sehingga mudah untuk dipahami				✓
3	Media Game Edukasi sudah sesuai dengan kompetensi siswa			✓	
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan fungsi media pembelajaran untuk kehidupan sehari-hari				✓
5	Media Game Edukasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan				✓
6	Media Game Edukasi memudahkan dalam membelajarkan peserta didik				✓
7	Media Game Edukasi dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah			✓	

8	Media Game Edukasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa				✓
9	Fungsi media sesuai dengan materi yang disajikan				✓
10	Bahasa yang digunakan dalam media Game Edujasi mudah untuk dipahami				✓
Jumlah Skor					
Presentase (P) = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$					$\frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$

Kolom Saran/Masukan

Sudah Sesuai dengan Materi yang akan diajarkan

Jember, 23 Januari 2025

Guru Kelas 4

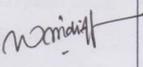
Rimawati
Rimawati, S.Pd.SD

NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN : Jurnal Kegiatan Penulisan

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SDN WONOAYU 02 LUMAJANG**

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Informan	Paraf
1	24 Januari 2025	Silaturahmi dan menyerahkan surat izin melaksanakan kepada Kepala SDN Wonoayu 02 Lumajang	Widi Handayani, S.Pd.SD	
2	31 Januari 2025	Koordinasi bersama wali kelas 4 dan validasi ahli praktisi oleh pendidik	Rimawati, S.Pd.SD	
3	01 Februari 2025	Melakukan wawancara terkait dengan data-data SDN Wonoayu 02 Lumajang	Widi Handayani, S.Pd.SD	
4	03 Februari 2025	Pengenalan media Game Edukasi Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia serta pendalaman materi	Rimawati, S.Pd.SD	
5	04 Februari 2025	Melakukan <i>pre test</i> di kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang	Rimawati, S.Pd.SD	
6	05 Februari 2025	Melakukan uji coba kelompok kecil pengembangan media Game Edukasi Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia	Rimawati, S.Pd.SD	
7	06 Februari 2025	Wawancara kepada beberapa siswa-siswi kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang		
8	10 Februari 2025	Melakukan uji coba kelompok besar pengembangan media	Rimawati, S.Pd.SD	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJJAH AHMAD SIDDIQ
J E M B E R

		Game Edukasi Jelajah Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia		
9	11 Februari 2025	Melakukan <i>post test</i> di kelas 4 SDN Wonoayu 02 Lumajang	Rimawati, S.Pd.SD	
10	12 Februari 2025	Pengisian angket respon peserta didik	Semua siswa Kelas 4	
11	12 Februari 2025	Pengisian angket respon guru	Rimawati, S.Pd.SD	

Lumajang, 24 Januari 2025

Kepala Sekolah



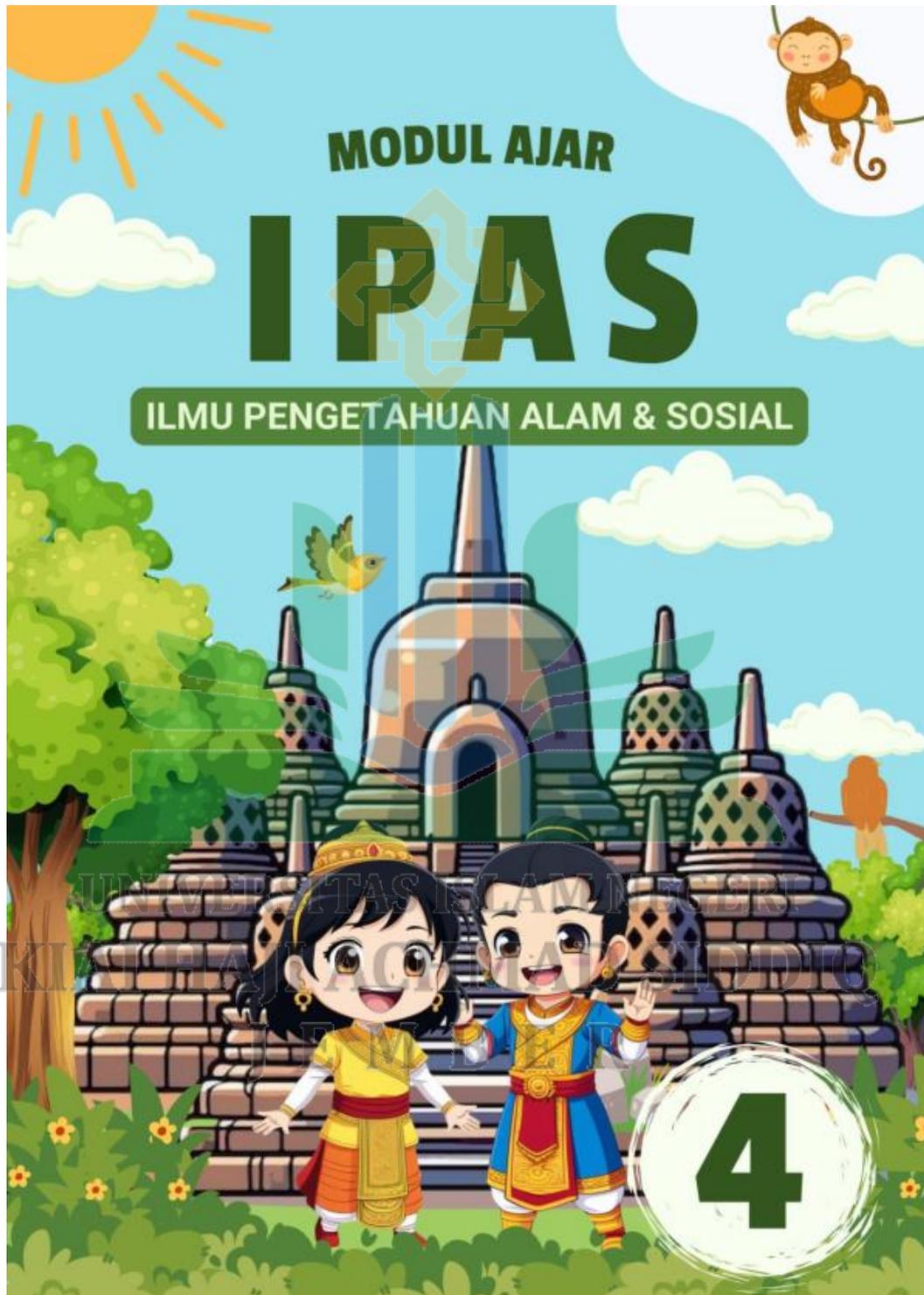
Widi Handayani, S.Pd.SD

NIP. 197906172011012006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN : Surat Akhir Penulisan

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SEKOLAH DASAR NEGERI WONOAYU 02 Dusun Leces Desa Wonoayu Kecamatan Ranuyoso Lumajang, 67357</p>	
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
Nomor : 800/022/427.41.20.26/2026		
Yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama Lengkap	:	WIDI HANDAYANI, S.Pd.SD.
NIP	:	19790617 201101 2 006
Pangkat / Gol	:	Penata / (III/c)
Jabatan	:	Kepala SD Negeri Wonoayu 02
Dengan ini menerangkan bahwa :		
Nama Lengkap	:	QUDSIYAH NURUL MAHMUDAH.
NIM	:	212101040066
Fakultas/ Jurusan	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI
Instansi	:	UIN KHAS JEMBER
<p>Mahasiswi tersebut di atas benar-benar melakukan Penelitian di SD Negeri Wonoayu 02 Kecamatan Ranuyoso Kabupaten Lumajang pada tanggal 24 Januari sampai dengan tanggal 24 Februari 2025 untuk memenuhi tugas kuliah</p>		
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>		
<p>Ranuyoso, 24 Februari 2025 Kepala SD Negeri Wonoayu 02</p>		
		
		
<p>WIDI HANDAYANI, S.Pd.SD. NIP. 19790617 201101 2 006</p>		

LAMPIRAN : Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPAS KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penulis	: Qudsiyah Nurul Mahmudah
Instansi	: SDN Wonoayu 02
Tahun	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Fase / Kelas	: B / 4 (Empat)
Mata Pelajaran	: IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
BAB 5	: Cerita Tentang Daerahku
Topik	: Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
Alokasi Waktu	: 2×30 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
1. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu-Budha di Indonesia (C1)	
2. Peserta didik dapat mengenal sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia (Sriwijaya, Majapahit, Mataram Kuno, Warmadewa dan Kutai Martapura). (C1)	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	
2. Berkebhinekaan global	
3. Mandiri	
4. Bernalar kritis	
5. Kreatif	
D. SARANA DAN PRASARANA	
1. Buku : Resha Hadi Sucipto, Soeharti dan Shofia Nurun Alanur S, 2023. Buku Panduan Guru IPAS untuk Sekolah Dasar. Cetakan Kedua. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.	
2. Buku : Resha Hadi Sucipto, Soeharti dan Shofia Nurun Alanur S, 2023. Buku Panduan Siswa IPAS untuk Sekolah Dasar. Cetakan Kedua. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.	
3. Proyektor	
4. Speaker	

5. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
6. Papan Tulis, Spidol dan Penghapus
E. TARGET PESERTA DIDIK
Siswa Kelas 4
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik adalah xxxx siswa
G. PENDEKATAN MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
Pembelajaran Tatap Muka
1. Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan) dan TPACK
2. Model : <i>Direct Instruction</i> (Pembelajaran Langsung) dengan fokus pada penjelasan guru dan penggunaan media interaktif
3. Metode : Ceramah, Diskusi, Presentasi, Praktik, Penugasan
KOMPONEN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)
Peserta didik mampu mendiferensiasikan dan menghargai peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menghubungkannya dengan kehidupan masa kini. (C4)
B. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. (C2)
2. Peserta didik mampu menghubungkan peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini. (C4)
3. Peserta didik mampu menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha melalui game edukasi berbasis kuis. (C3)
C. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. (C2)
2. Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini. (C4)
3. Melalui game edukasi interaktif berbasis kuis, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha. (C3)
D. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik diharapkan dapat memahami dan menghargai peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menghubungkannya dengan kehidupan masa kini. Selain itu, peserta didik juga dapat menguji pemahaman mereka melalui media interaktif yang menyenangkan.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa saja ciri-ciri kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia?
2. Bagaimana peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha memengaruhi kehidupan masa kini?

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Kelas dibuka dengan salam dan guru menanyakan kabar peserta didik
2. Peserta didik memberi salam kepada guru (*Communication*)
3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersma. Salah satu peserta didik memimpin berdoa. (*Religius*)
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan meminta peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. (*Communication*)
5. Peserta didik bersama guru sama-sama menyanyikan lagu nasional "Garuda Pancasila" (*Nasionalisme*) (<https://www.youtube.com/watch?v=OTyVK-sUBlw>) (*TPACK*)
6. Guru melakukan kompetensi emosional dengan menanyakan perasaan mereka (*Communication*)
7. Peserta didik beserta guru melakukan ice breaking "big one" agar peserta didik semangat dalam mengikuti pelajaran (*Motivasi*)
8. Peserta didik bersama guru mengingat pelajaran yang lalu (*Collaboration*)
9. Peserta didik menyimak penyampaian guru mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pembelajaran hari ini. (*Communication*)

Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru mengecek pengetahuan peserta didik tentang keragaman budaya dan sejarah kerajaan melalui pertanyaan pemantik. (*Bernalar*)
2. Peserta didik menyimak video pembelajaran tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia (https://youtu.be/S7GVz-YGWrY?si=nKkSH2ma7sIxOd_U) (*TPACK*)
3. Guru menjelaskan materi tentang ciri-ciri dan peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha. (*Communication*)

4. Guru melakukan tanya jawab interaktif dengan peserta didik tentang hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dan kehidupan masa kini. (*Critical Thinking*)
5. Peserta didik beserta guru melakukan ice breaking "Double this that" agar peserta didik semangat dalam mengikuti pelajaran (*Motivasi*)
6. Guru memperkenalkan game edukasi interaktif berbasis kuis tentang kerajaan Hindu-Buddha.
7. Peserta didik bermain game edukasi secara individu untuk menguji pemahaman mereka. (*Kreatif*)
8. Peserta didik mengerjakan LKPD tentang kerajaan Hindu-Buddha secara mandiri. (*Critical Thinking*)
9. Guru memonitor dan memberikan bantuan jika diperlukan.

Kegiatan Akhir (10 menit)

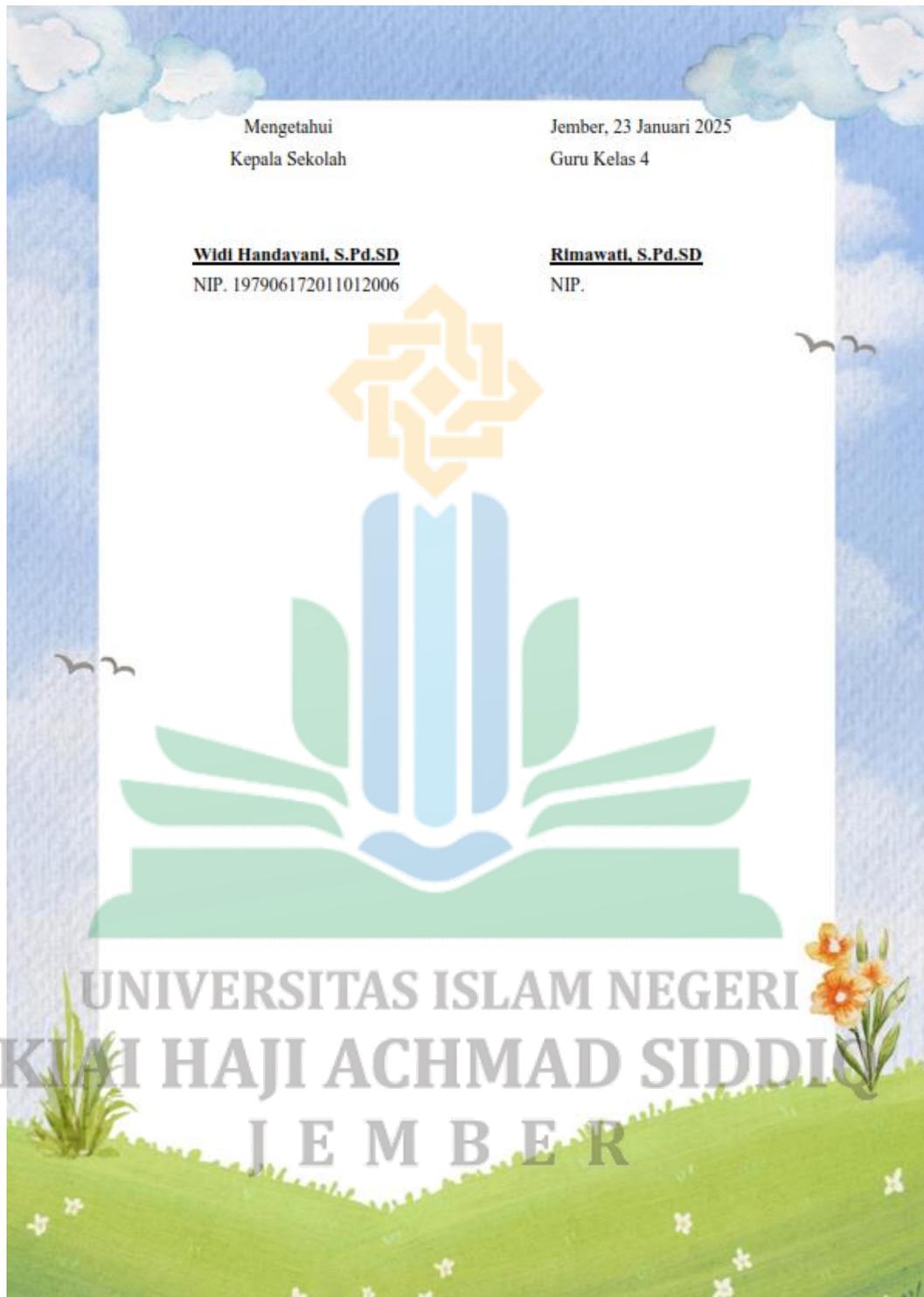
1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini
2. Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
3. Guru memberikan motivasi dan apresiasi (*Communication*)
4. Guru menutup pembelajaran dengan mempersilahkan ketua kelas memimpin doa. (*Religious, beriman*)

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Peserta didik yang telah menguasai tujuan pembelajaran diberikan bahan pembelajaran yang lebih tinggi
2. Peserta didik yang belum menguasai tujuan pembelajaran diberikan bahan pembelajaran yang lebih tinggi.

H. KOMPONEN LAMPIRAN

1. Bahan Ajar
2. Media Pembelajaran (Bongkar Pasang Fisikku)
3. LKPD
4. Kisi-Kisi Asesmen Individu
5. Asesmen Individu
6. Instrumen penilaian



Mengetahui
Kepala Sekolah

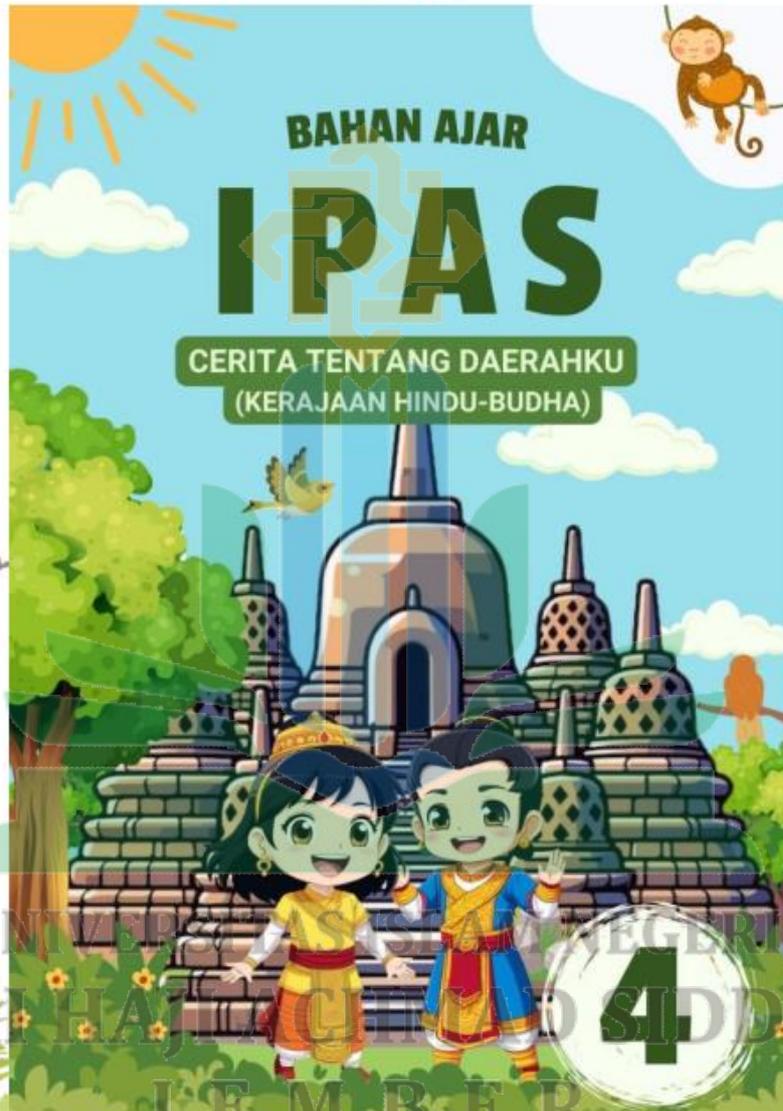
Jember, 23 Januari 2025
Guru Kelas 4

Widi Handayani, S.Pd.SD
NIP. 197906172011012006

Rimawati, S.Pd.SD
NIP.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN
BAHAN AJAR



Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya akan sejarah dan budaya. Sebelum menjadi sebuah negara seperti sekarang, wilayah Indonesia dahulu terdiri dari kerajaan-kerajaan yang beragam. Kerajaan-kerajaan ini memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan masyarakat pada masanya, termasuk dalam bidang agama, seni, budaya, dan pemerintahan.

Pada zaman Hindu-Buddha, beberapa kerajaan besar berdiri di Indonesia. Kerajaan-kerajaan ini tidak hanya berperan penting dalam sejarah Nusantara, tetapi juga meninggalkan warisan berupa candi, prasasti, dan tradisi yang masih kita kenal hingga sekarang. Belajar tentang kerajaan-kerajaan ini akan membantu kita memahami bagaimana kehidupan masyarakat zaman dahulu dan apa yang dapat kita pelajari dari mereka.

Untuk memahami lebih dalam tentang kerajaan-kerajaan ini, penting bagi kita mengetahui beberapa ciri khas yang dimiliki oleh kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia:

- 1. Berpusat di Daerah yang Strategis**
Sebagian besar kerajaan Hindu-Buddha berkembang di daerah yang memiliki akses perdagangan dan sumber daya alam yang melimpah, seperti Sungai Musi (Sriwijaya) dan Sungai Brantas (Majapahit).
- 2. Dipimpin oleh Seorang Raja**
Raja memiliki kekuasaan mutlak dan sering dianggap sebagai perwujudan atau wakil dewa di bumi.
- 3. Menganut Sistem Pemerintahan Monarki**
Pemerintahan diwariskan secara turun-temurun dalam satu dinasti, dan raja memiliki peran penting dalam mengatur kehidupan masyarakat.
- 4. Memiliki Sistem Kepercayaan Hindu atau Buddha**
Agama Hindu dan Buddha menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari serta mempengaruhi seni, budaya, dan sistem sosial.
- 5. Peninggalan Berupa Candi dan Prasasti**
Bukti kejayaan kerajaan Hindu-Buddha terlihat dari banyaknya candi sebagai tempat ibadah dan prasasti sebagai sumber sejarah tertulis.
- 6. Perkonomian Berbasis Pertanian dan Perdagangan**
Masyarakat mengandalkan pertanian di daerah subur dan perdagangan yang berkembang melalui jalur laut maupun darat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

7. Menggunakan Bahasa Jamberta dan Pallawa dalam Prasasti

Banyak prasasti yang ditemukan menggunakan bahasa Sanskerta dan aksara Pallawa sebagai bentuk komunikasi tertulis.

8. Memiliki Sistem Sosial yang Terstruktur

Masyarakat terbagi dalam kasta atau kelompok sosial sesuai ajaran Hindu dan Buddha.

Dengan memahami ciri-ciri ini, kita bisa melihat bagaimana kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia berkembang dan memberikan pengaruh besar dalam perjalanan sejarah Nusantara.



1. Kerajaan Mataram Kuno

Kerajaan Mataram Kuno, yang berdiri pada abad ke-8 hingga ke-10 Masehi, awalnya berpusat di wilayah pegunungan Jawa Tengah, khususnya di lembah Sungai Progo dan Elo yang subur (meliputi Magelang, Sleman, dan Klaten). Dikelilingi gunung-gunung besar seperti Merapi, Sindoro, dan Sumbing, lokasi ini mendukung pertanian yang menjadi basis kehidupan kerajaan sekaligus pusat budaya agraris dan religius. Bukti kejayaannya terlihat dari peninggalan monumental seperti Candi Borobudur, Prambanan, dan prasasti seperti Canggal dan Kalasan.

Raja pertama yang memimpin Kerajaan Mataram Kuno adalah Rakai Mataram Sang Ratu Sanjaya. Ia mendirikan kerajaan ini pada abad ke-8 Masehi di Jawa Tengah. Raja Sanjaya dikenal sebagai pemimpin yang bijaksana dan kuat. Ia memeluk agama Hindu dan membangun banyak tempat ibadah, seperti candi-candi Hindu. Wilayah kekuasaannya sangat luas, dan rakyatnya hidup dari bertani di tanah subur yang ada di sekitar gunung-gunung besar seperti Gunung Merapi. Raja Sanjaya

juga mendirikan Dinasti Sanjaya, yang menjadi salah satu dinasti besar di Mataram Kuno. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Mataram Kuno, antara lain :

- **Candi Borobudur:** Candi Buddha terbesar di dunia, peninggalan Dinasti Syailendra.
- **Candi Prambanan:** Candi Hindu yang indah, peninggalan Dinasti Sanjaya.
- **Prasasti Mantyasih:** Bukti tertulis tentang raja-raja Dinasti Sanjaya.



Scan Barcode di samping Untuk Mengetahui Kerajaan Mataram Kuno



2. Kerajaan Majapahit

Kerajaan Majapahit adalah kerajaan besar yang pusatnya dulu berada di wilayah Trowulan, yang sekarang termasuk Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Di sana, terdapat istana raja dan berbagai bangunan penting untuk mengatur pemerintahan. Letaknya strategis karena dekat dengan Sungai Brantas, yang digunakan sebagai jalur transportasi dan perdagangan. Pusat Kerajaan Majapahit juga dikelilingi oleh sawah-sawah subur yang mendukung kehidupan rakyatnya. Hingga kini, Trowulan dikenal sebagai tempat banyak ditemukan peninggalan Kerajaan Majapahit, seperti candi, prasasti, dan bangunan kuno.

Raja terkenal yang membawa Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaannya adalah Raja Hayam Wuruk. Ia memerintah dari tahun 1350 sampai 1389 Masehi. Bersama patihnya yang hebat, Gajah Mada, Raja Hayam Wuruk berhasil menyatukan banyak wilayah di Nusantara, seperti Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, hingga Papua, di bawah kekuasaan Majapahit. Pada masa pemerintahannya, Majapahit menjadi kerajaan yang sangat kaya dan kuat, dikenal karena perdagangan, budaya, dan pemerintahannya yang teratur. Raja Hayam Wuruk juga mendukung seni dan sastra, sehingga banyak karya besar lahir pada masa itu. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Majapahit, antara lain :

- **Gapura Bajang Ratu:** Gerbang kuno yang menunjukkan seni arsitektur Majapahit.
- **Candi Penataran:** Candi Hindu terbesar di Jawa Timur dan digunakan sebagai tempat pemujaan Dewa Siwa.
- **Kitab Nagarakretagama:** Naskah buno yang menceritakan kejayaan Majapahit.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Scan Barcode di samping Untuk Mengetahui Kerajaan Majapahit

3. Kerajaan Sriwijaya

Kerajaan Sriwijaya adalah kerajaan maritim besar yang pusatnya berada di Palembang, di tepi Sungai Musi, Sumatra Selatan. Lokasi ini sangat strategis karena dekat dengan jalur perdagangan internasional di Selat Malaka, sehingga memudahkan Sriwijaya untuk menguasai perdagangan laut. Pusat kerajaan di Palembang juga menjadi tempat belajar agama Buddha yang terkenal, sehingga banyak pelajar dari berbagai negara datang ke sana. Dengan posisi ini, Sriwijaya menjadi kerajaan yang kaya dan kuat di bidang perdagangan dan pendidikan.

Kerajaan Sriwijaya disebut sebagai kerajaan maritim karena kekuatannya berasal dari laut. Artinya, kerajaan ini mengandalkan kapal-kapal untuk berdagang, menguasai jalur perdagangan di laut, dan menjaga wilayahnya. Sebagai kerajaan maritim, Sriwijaya menguasai jalur penting seperti Selat Malaka, tempat kapal-kapal dari berbagai negara lewat. Laut menjadi sumber kekayaan dan kekuatan bagi Sriwijaya, sehingga disebut sebagai kerajaan maritim yang hebat. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Sriwijaya, antara lain :

- **Candi Muara Takus:** Candi Buddha yang menjadi bukti kejayaan Sriwijaya.
- **Prasasti Kedukan Bukit:** Prasasti yang menjelaskan tentang pendirian Sriwijaya.
- **Peninggalan Maritim:** Jalur perdagangan yang melibatkan banyak negara.

Scan Barcode di samping Untuk Mengetahui Kerajaan Sriwijaya

4. Kerajaan Warmadewa

Kerajaan Warmadewa berada di Pulau Bali. Kerajaan ini berdiri sekitar abad ke-10 Masehi dan dipimpin oleh raja pertama bernama Sri Kesari Warmadewa. Kerajaan Warmadewa dikenal dengan sistem pemerintahannya yang terasir dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

perkembangan budaya Hindu-Buddha di Bali. Salah satu peninggalan penting dari kerajaan ini adalah Pura Tirta Empul, tempat suci yang masih digunakan hingga sekarang. Pulau Bali menjadi pusat budaya dan agama Hindu sejak masa Kerajaan Warmadewa.

Pendiri atau raja pertama Kerajaan Warmadewa adalah Sri Kesari Warmadewa. Ia memerintah di Pulau Bali sekitar abad ke-10 Masehi. Raja Sri Kesari Warmadewa dikenal sebagai pemimpin yang bijaksana dan membawa kemakmuran bagi rakyatnya. Ia juga menyebarkan ajaran Hindu-Buddha di Bali dan membangun tempat-tempat suci. Salah satu peninggalannya yang terkenal adalah prasasti Blanjong, yang menceritakan tentang pemerintahannya. Raja Sri Kesari Warmadewa dianggap sebagai awal berdirinya Kerajaan Warmadewa yang menjadi cikal bakal sejarah Bali. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Warmadewa, Antara lain :

- **Pura Tirta Empul:** Tempat suci yang digunakan untuk ritual keagamaan.
- **Pura Uluwatu:** Pura ini dibangun untuk memuja Dewi Danu, dewi yang menguasai air dan kesuburan.
- **Tradisi Upacara Adat Bali:** Seperti Ngaben dan Galungan yang diwarisi hingga kini.



Scan Barcode di samping Untuk Mengetahui Kerajaan Warmadewa



5. Kerajaan Kutai Martapura

Kerajaan Kutai Martapura terletak di Dulau Kalimantan, tepatnya di bagian selatan. Kerajaan ini adalah salah satu kerajaan Hindu tertua di Indonesia, yang sudah ada sejak abad ke-4 Masehi. Kutai Martapura dikenal dengan peninggalan sejarahnya, seperti prasasti Yupa, yang menceritakan tentang kehidupan kerajaan dan raja-raja yang memerintah. Kerajaan ini juga penting karena menjadi pusat agama Hindu di Kalimantan pada masa itu.

Raja pertama yang memerintah Kerajaan Kutai Martapura adalah Maharaja Kudungga. Ia memerintah pada abad ke-4 Masehi dan dikenal sebagai raja yang pertama kali memperkenalkan agama Hindu di Kalimantan. Raja Kudungga juga tercatat dalam prasasti Yupa, yang ditemukan di sekitar wilayah Kutai, sebagai tanda awal berdirinya kerajaan ini. Setelah Raja Kudungga, kerajaan ini terus berkembang di bawah pemerintahan anak dan cucunya, yang meneruskan ajaran

Hindu dan menjadikan Kerajaan Kutai Martapura sebagai salah satu kerajaan besar di Indonesia pada masa itu. Ada beberapa peninggalan Kerajaan Kutai Martapura, antara lain :

- **Praasti Yupa:** Batu bertulis yang menjadi bukti tertua tentang kerajaan Hindu di Indonesia.
- **Peninggalan Tradisi Keagamaan:** Upacara-upacara yang mencerminkan kehidupan masyarakat Hindu.

 **Scan Barcode di samping Untuk Mengetahui Kerajaan Kutai** 

Kelima kerajaan Hindu-Buddha ini adalah bagian penting dari sejarah Indonesia. Mereka mengajarkan kita tentang persatuan, toleransi, kebaikan, dan pelestarian budaya. Dengan memahami sejarah, kita dapat menghargai kekayaan budaya bangsa kita. Melalui pembelajaran ini, kita juga diajak untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya yang ada. Jadilah generasi muda yang mencintai sejarah dan budaya bangsa, sehingga kita dapat mewariskannya kepada generasi berikutnya. Ingat, bangsa yang besar adalah bangsa yang tidak melupakan sejarahnya.

 **Scan Barcode di samping Untuk Mengetahui Sejarah Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia lebih lengkap lagi!** 

Yuk, bermain sambil Belajar!

Untuk lebih memahami kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, kalian bisa bermain game edukasi yang menarik dan seru. Game ini akan membantu kalian belajar dengan cara yang menyenangkan.

 **Scan Barcode di samping Untuk Bermain Game Jelajah Sejarah Kerajaan** 

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN
MEDIA PEMBELAJARAN

Media Game Edukasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama : _____ Nomor : _____



Mengenal Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia

Lengkapilah tabel di bawah ini dengan benar!

Kerajaan	Raja - Raja	Peninggalan Sejarah
Kutai		
Mataram Kuno		
Sriwijaya		
Warmadewa		
Majapahit		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

LAMPIRAN : Media Pembelajaran Interaktif *Game* Edukasi Menggunakan Canva



LAMPIRAN : Dokumentasi Penulisan**Wawancara Kepala Sekolah****Pengenalan Media Kepada Wali Kelas****Pengisian Angket Respon Siswa**

LAMPIRAN : Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama Institusi	: SDN Wonoayu 02 Lumajang
Topik	: Kerajaan Hindu-Budha
Nama Peserta Didik	: Ursila Nur Rahmah
No. Absen	: 14
Kelas	: kelas 4 (empat)

A. Petunjuk Pengisian

- Tuliskan data diri anda pada kolom yang telah disediakan!
- Bacalah angket penelitian dengan teliti!
- Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia!. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu :

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

- Apabila telah selesai mengerjakan angket, mohon segera kumpulkan!
- Selamat telah mengisi angket dan terimakasih atas partisipasi anda dalam penelitian ini.

B. Instrumen Angket Penelitian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya senang belajar menggunakan media evaluasi pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Jelajah Sejarah Kerajaan				✓
2	Saya menyukai tampilan media <i>Game</i> Edukasi Jelajah Sejarah Kerajaan karena terdapat permainan yang interaktif			✓	
3	Saya lebih bersemangat belajar menggunakan media media <i>Game</i> Edukasi Jelajah Sejarah Kerajaan				✓
4	Gambar dan tampilan dalam <i>Game</i> Edukasi ini jelas dan mudah dipahami				✓
5	Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran dengan menggunakan		✓		

	Game Edukasi ini	1	2	3	4
6	Saya merasa mudah memahami materi setelah bermain Game Edukasi ini				✓
7	Saya merasa ingin tahu lebih banyak tentang materi dalam Game Edukasi ini			✓	
8	Saya tidak merasa kesulitan saat belajar menggunakan Game Edukasi ini				✓
9	Belajar dengan Game Edukasi terasa lebih seru dan menyenangkan			✓	
10	Game Edukasi ini membantu meningkatkan prestasi belajar saya				✓

C. Komentar Peserta Didik

..aku...menyukai media yang di buka bok cici...
 dan merasa gampang dan mudah dengan pelajaran
 becici dan media ini yang gampang yang bisa
 dipelajari di rumah terima kasih becici telah
 memberi media ini ♡

☺ SELAMAT MENGERJAKAN ☺

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

LAMPIRAN ; Kisi-kisi Pretest dan Posttest**KISI-KISI SOAL PRETEST**

Satuan Pendidikan	:	SDN Wonoayu 02 Lumajang	Kurikulum	:	Kurikulum Merdeka
Mata Pelajaran	:	IPAS	Jumlah	:	20
Kelas	:	IV	Materi	:	Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
Capaian Pembelajaran	:	Siswa mampu mendiferensiasikan dan menghargai peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menghubungkannya dengan kehidupan masa kini. (C4)			

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia (C2)	Siswa mampu menyebutkan nama dan lokasi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia	PG	C1	1, 6, 11, 16
	Siswa dapat menyebutkan tokoh terkenal dan raja dari kerajaan Hindu-Buddha	PG	C1	2, 14, 15
	Siswa mampu menyebutkan peninggalan sejarah kerajaan	PG	C1	3, 4, 10, 17

	Siswa dapat menyebutkan dinasti kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia	PG	C1	13
Melalui tanya jawab, siswa dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejaran kerajaan Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini	Siswa dapat menjelaskan ciri khas kerajaan Hindu-Buddha	PG	C2	12,19, 20
	Siswa mampu menyebutkan menyebutkan fungsi dan posisi strategis kerajaan	PG	C1, C4	5, 8, 18
	Siswa dapat menyebutkan prasasti dan peninggalan	PG	C1	4, 9
Melalui <i>game</i> edukasi interaktif berbasis kuis, siswa dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha (C3)	Siswa dapat menerapkan pemahaman tentang sistem kepercayaan dan budaya	PG	C3	20

KISI-KISI SOAL POSTTEST

Satuan Pendidikan	:	SDN Wonoayu 02 Lumajang	Kurikulum	:	Kurikulum Merdeka
Mata Pelajaran	:	IPAS	Jumlah	:	20
Kelas	:	IV	Materi	:	Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
Capaian Pembelajaran	:	Siswa mampu mendiferensiasikan dan menghargai peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menghubungkannya dengan kehidupan masa kini. (C4)			

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia (C2)	Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia	PG + Gambar	C1	1, 3, 4, 5, 6, 10, 12, 13, 16, 17, 18, 19
Melalui tanya jawab, siswa dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan	Siswa dapat menjelaskan pengaruh budaya dan bentuk Peninggalan	PG + Gambar	C2, C3, C4	2, 7, 8, 9
Melalui tanya jawab, siswa dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan	Siswa mampu menyebutkan dan menganalisis peninggalan, tokoh, dan lokasi strategis kerajaan	PG + Gambar	C3, C4	11, 14, 15,

Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini				
Melalui <i>game</i> edukasi interaktif berbasis kuis, siswa dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha (C3)	Siswa dapat menyebutkan lokasi, bentuk, dan bukti kerajaan Hindu-Buddha melalui media digital	PG + Gambar	C3, C4	17, 18, 19, 20



LAMPIRAN: Butir Soal**BUTIR SOAL 1**

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Kerajaan Majaapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan didampingi oleh Patih...</p> <p>a. Gajah Mada b. Ken Arok c. Mulawarrman</p>	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 1</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur kemampuan siswa dalam mengingat informasi faktual mengenai tokoh penting dalam sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Termasuk dalam level kognitif **C1** karena hanya membutuhkan kemampuan **mengingat**. Termasuk **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*)

BUTIR SOAL 2

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

Tujuan Pembelajaran	Rumusan Butir Soal	
Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia	Perhatikan gambar berikut ! 	Gapura Bajang Ratu merupakan salah satu peninggalan kerajaan... a. Mataram Kuno b. Majapahit c. Sriwijaya
Indikator Siswa mampu Siswa dapat menjelaskan pengaruh budaya dan bentuk peninggalan.	Kunci Jawaban : b	Nomor Soal : 2

Penjelasan:

Soal ini mengukur pemahaman peserta didik terhadap peninggalan budaya kerajaan Hindu-Buddha. Karena mengharuskan siswa mengenali keterkaitan peninggalan dengan kerajaan, maka termasuk **C2 (Memahami)**. Termasuk soal **LOTS (Lower Order Thinking Skills)**

BUTIR SOAL 3

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah meninggalkan prasasti sebagai bukti sejarah. Prasasti biasanya ditulis menggunakan bahasa...</p> <p>a. Sanskerta dan Pallawa b. Arab dan Melayu c. Latin dan Yunani</p>	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 3</p>

Penjelasan:

Soal ini termasuk **C1** karena menuntut siswa untuk **mengingat** informasi dasar mengenai prasasti dan bahasanya. Termasuk dalam kategori **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*)

BUTIR SOAL 4

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Kerajaan yang dikenal sebagai kerajaan maritim terbesar di Indonesia adalah...</p> <p>a. Majapahit b. Kutai c. Sriwijaya</p>	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : c</p>	<p>Nomor Soal : 4</p>

Penjelasan:

Soal ini menguji daya ingat siswa terhadap informasi faktual mengenai karakteristik kerajaan. Masuk dalam kategori **C1 (Mengingat)** dan termasuk **LOTS (Lower Order Thinking Skills)**

BUTIR SOAL 5

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

Tujuan Pembelajaran	Rumusan Butir Soal	
Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia	Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah.. a. Sriwijaya b. Kutai c. Singasari	
Indikator Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia	Kunci Jawaban : b	Nomor Soal : 5

Penjelasan:

Soal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengingat fakta sejarah. Termasuk dalam kategori **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dan level kognitif **C1 (mengingat)**

BUTIR SOAL 6

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

Tujuan Pembelajaran	Rumusan Butir Soal	
<p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Perhatikan gambar berikut!</p> 	<p>Candi Borobudur adalah peninggalan kerajaan bercorak...</p> <p>a. Hindu b. Buddha c. Islam</p>
<p>Indikator Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : b</p>	<p>Nomor Soal : 6</p>

Penjelasan:

Soal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengingat fakta sejarah. Termasuk dalam kategori **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dan level kognitif **C1 (mengingat)**

BUTIR SOAL 7

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

Tujuan Pembelajaran	Rumusan Butir Soal	
Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia	Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah adanya pengaruh budaya India dalam sistem pemerintahan. Salah satu contohnya adalah... a. Raja dianggap sebagai titisan dewa b. Sistem demokrasi langsung c. Penggunaan bahasa Arab	
Indikator Siswa dapat menjelaskan pengaruh budaya dan bentuk peninggalan	Kunci Jawaban : a	Nomor Soal : 7

Penjelasan:

Soal ini mengukur pemahaman peserta didik terhadap budaya dan struktur pemerintahan Hindu-Buddha. Termasuk dalam kategori **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dengan level **C2 (Memahami)**.

BUTIR SOAL 8

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

Tujuan Pembelajaran	Rumusan Butir Soal	
Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia	Candi Borobudur dibangun pada masa pemerintahan kerajaan... a. Mataram Kuno b. Majapahit c. Sriwijaya	
Indikator Siswa dapat menjelaskan pengaruh budaya dan bentuk peninggalan	Kunci Jawaban : a	Nomor Soal : 8

Penjelasan:

Soal ini menuntut peserta didik untuk menghubungkan peninggalan sejarah dengan dinasti atau kerajaan yang membangunnya. Termasuk dalam kategori **MOTS** (*Middle Order Thinking Skills*) dan level **C3 (Menerapkan)**.

BUTIR SOAL 9

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Candi yang dikenal sebagai candi terbesar peninggal Buddha di dunia adalah...</p> <p>a.  b.  c. </p>	
<p>Indikator</p> <p>Siswa dapat menjelaskan pengaruh budaya dan bentuk peninggalan</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 9</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur pemahaman peserta didik terhadap peninggalan budaya berskala internasional dari kerajaan Hindu-Buddha. Termasuk **LOTS** dan berada di level kognitif **C2 (Memahami)**.

BUTIR SOAL 10

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah...</p> <ol style="list-style-type: none"> Membangun candi sebagai tempat ibadah Mengembangkan teknologi modern Menjadi pusat perdagangan internasional 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 10</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur daya ingat peserta didik terhadap ciri umum kerajaan Hindu-Buddha. Termasuk **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dengan level **C1 (Mengingat)**.

BUTIR SOAL 11

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Mengapa Kerajaan Sriwijaya disebut sebagai pusat perdagangan dan maritim di Asia Tenggara...</p> <ol style="list-style-type: none"> Karena menjadi pusat pertanian Karena bersekutu dengan Majapahit Letaknya strategis dan menguasai jalur laut 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan dan menganalisis peninggalan, tokoh, dan lokasi strategis kerajaan</p>	<p>Kunci Jawaban : c</p>	<p>Nomor Soal : 11</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur kemampuan analisis peserta didik dalam memahami faktor strategis yang mendukung kejayaan kerajaan Sriwijaya. Termasuk soal **HOTS** (*High Order Thinking Skills*) dan berada pada level kognitif **C4 (Menganalisis)**

BUTIR SOAL 12

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Berdasarkan peran awalnya, apa alasan Sri Kesari Warmadewa dianggap sebagai pendiri dinasti Warmadewa di Bali....</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjadi raja pertama yang meninggalkan bukti tertulis Menaklukkan Sriwijaya Mendirikan kerajaan Islam pertama di Bali 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 12</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur kemampuan mengingat peserta didik terhadap informasi tokoh sejarah Hindu-Buddha. Termasuk **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dan level kognitif **C1 (Mengingat)**.

BUTIR SOAL 13

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu- Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Bandingkan perbedaan corak keagamaan antara Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra dalam Kerajaan Mataram Kuno...</p> <p>a. Sanjaya Hindu, Syailendra Buddha b. Sanjaya Buddha, Syailendra Hindu c. Keduanya memeluk agama Islam</p>	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 13</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur daya ingat peserta didik terhadap ciri khas dua dinasti besar. Termasuk **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dan level **C1** (**Mengingat**).

BUTIR SOAL 14

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Tokoh dalam gambar disamping adalah Raja terkenal dari Kerajaan Majapahit yang membawa kerajaan ke puncak kejayaan. Siapakah dia...</p> <p>a. Ken Arok b. Mulawarman c. Hayam Wuruk</p>
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan dan menganalisis peninggalan, tokoh, dan lokasi strategis kerajaan</p>	<p>Kunci Jawaban : c</p> <p>Nomor Soal : 14</p>

Penjelasan:

Soal ini menilai kemampuan peserta didik dalam menerapkan informasi visual untuk mengidentifikasi tokoh sejarah. Termasuk **MOTS** dan berada pada level **C3 (Menerapkan)**.

BUTIR SOAL 15

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menganalisis hubungan antara peninggalan sejarah kerajaan Hindu-Buddha dengan kehidupan masa kini.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Berdasarkan isinya, apa fungsi utama Prasasti Kedudukan Bukit dalam sejarah Kerajaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Informasi tentang ajaran Hindu Bukti kekuatan armada laut dan ekspansi Catatan perdagangan rempah-rempah. 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan dan menganalisis peninggalan, tokoh, dan lokasi strategis kerajaan</p>	<p>Kunci Jawaban : b</p>	<p>Nomor Soal : 15</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur kemampuan peserta didik untuk menganalisis isi prasasti sebagai bukti kekuatan suatu kerajaan. Termasuk **HOTS** (*High Order Thinking Skills*) dengan level **C4 (Menganalisis)**.

BUTIR SOAL 16

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan mengamati penjelasan guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Apa alasan strategis di balik lokasi Kerajaan Sriwijaya di Pulau Sumatera...</p> <ol style="list-style-type: none"> Menguasai jalur perdagangan selat malaka Dekat dengan pusat kerajaan Majapahit Terhindar dari serangan kerajaan Hindu 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa mampu menyebutkan tokoh, bahasa, letak, dan ciri khas kerajaan Hindu Budha di Indonesia</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 16</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur pemahaman peserta didik tentang faktor geografis yang mendukung kekuatan ekonomi dan politik kerajaan. Termasuk **LOTS** (*Lower Order Thinking Skills*) dan berada pada level **C2 (Memahami)**.

BUTIR SOAL 17

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui game edukasi interaktif berbasis kuis, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Mengapa pulau Bali menjadi lokasi yang cocok untuk perkembangan kerajaan Warmadewa....</p> <ol style="list-style-type: none"> Terisolasi dari kerajaan lain Memiliki pusat kebudayaan yang kuat dan pengaruh Hindu Dekat dengan pusat Islamisasi 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa dapat menyebutkan lokasi, bentuk, dan bukti kerajaan Hindu-Buddha melalui media digital</p>	<p>Kunci Jawaban : b</p>	<p>Nomor Soal : 17</p>

Penjelasan:

Soal ini menguji kemampuan peserta didik untuk menghubungkan informasi lokasi geografis dan latar belakang budaya terhadap perkembangan kerajaan. Termasuk **MOTS** dan berada pada level **C3 (Menerapkan)**.

BUTIR SOAL 18

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui game edukasi interaktif berbasis kuis, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Apa keunggulan geografis Kerajaan Kutai terletak di Kalimantan Timur...</p> <ol style="list-style-type: none"> Dekat dengan sungai besar yang mendukung kehidupan dan perdagangan Dikelilingi oleh gunung berapi Berbatasan langsung dengan Sriwijaya 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa dapat menyebutkan lokasi, bentuk, dan bukti kerajaan Hindu-Buddha melalui media digital</p>	<p>Kunci Jawaban : a</p>	<p>Nomor Soal : 18</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur kemampuan menerapkan informasi geografis untuk menjelaskan kekuatan ekonomi dan strategis kerajaan. Termasuk **MOTS** dan level **C3 (Menerapkan)**.

BUTIR SOAL 19

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui game edukasi interaktif berbasis kuis, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Analislah mengapa prasasti yupa dianggap bukti tertua keberadaan kerajaan Kutai...</p> <ol style="list-style-type: none"> Ditulis dalam huruf Arab Menyebutkan nama raja dan kegiatan keagamaan Berasal dari Dinasti Syailendra 	
<p>Indikator</p> <p>Siswa dapat menyebutkan lokasi, bentuk, dan bukti kerajaan Hindu-Buddha melalui media digital</p>	<p>Kunci Jawaban : b</p>	<p>Nomor Soal : 19</p>

Penjelasan:

Soal ini mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis isi prasasti untuk menentukan keaslian dan fungsinya dalam sejarah. Termasuk **HOTS** (*High Order Thinking Skills*) dan berada pada level **C4 (Menganalisis)**.

BUTIR SOAL 20

Jenis Sekolah : Sekolah Dasar (SD)
 Mata Pelajaran : IPAS
 Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Alokasi Waktu : 1 (Satu) Hari
 Kelas/Semester : IV/2
 Tahun Ajaran : 2025/2026

<p>Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui game edukasi interaktif berbasis kuis, peserta didik dapat menguji pemahaman mereka tentang kerajaan Hindu-Buddha.</p>	<p>Rumusan Butir Soal</p> <p>Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Situs Biting merupakan salah satu peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Berdasarkan letak geografisnya, situs ini ditemukan di daerah...</p> <p>a. Malang b. Magelang c. Lumajang</p>
<p>Indikator</p> <p>Siswa dapat menyebutkan lokasi, bentuk, dan bukti kerajaan Hindu-Buddha melalui media digital</p>	<p>Kunci Jawaban : c</p> <p>Nomor Soal : 20</p>

Penjelasan:

Soal ini menilai kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan tentang letak geografis situs sejarah dari sumber visual. Termasuk MOTS dan berada pada level **C3 (Menerapkan)**

LAMPIRAN: Tabel Rekapitulasi Hasil Evaluasi

No	Responden	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>	Skor <i>N-Gain</i>	Kategori Efektivitas
1	ASRP	40	100	1,00	Tinggi
2	APW	25	95	0,93	Tinggi
3	AF	35	80	0,69	Sedang
4	ADA	30	85	0,79	Tinggi
5	AS	45	100	1,00	Tinggi
6	AT	25	85	0,80	Tinggi
7	FH	35	90	0,85	Tinggi
8	FRP	70	100	1,00	Tinggi
9	FNP	90	100	1,00	Tinggi
10	MW	35	85	0,77	Tinggi
11	MR	25	90	0,87	Tinggi
12	RF	65	80	0,43	Sedang
13	SMM	45	100	1,00	Tinggi
14	UN	55	95	0,89	Tinggi
15	ZS	35	80	0,69	Sedang

Keterangan: Setiap kode mewakili inisial siswa berdasarkan urutan absen guna menjaga kerahasiaan identitas

Kategori Efektivitas *N-Gain*:

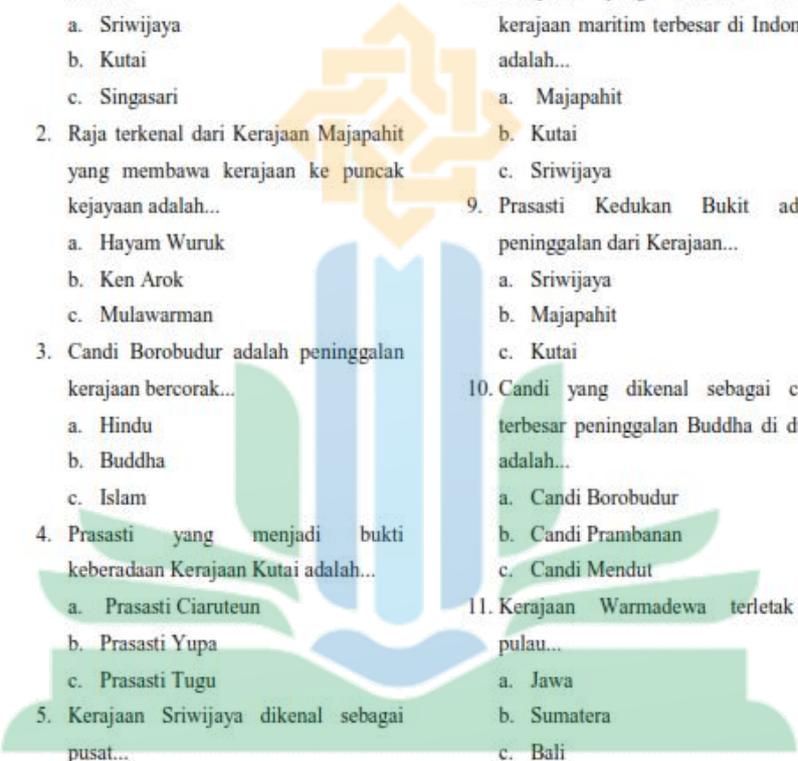
a. Tinggi : $N-Gain \geq 0,70$

b. Sedang : $0,30 \leq N-Gain < 0,70$

c. Rendah : $N-Gain < 0,30$

LAMPIRAN : Soal *Pretest* dan Kunci Jawaban

SOAL

- 
1. Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah..
 - a. Sriwijaya
 - b. Kutai
 - c. Singasari
 2. Raja terkenal dari Kerajaan Majapahit yang membawa kerajaan ke puncak kejayaan adalah...
 - a. Hayam Wuruk
 - b. Ken Arok
 - c. Mulawarman
 3. Candi Borobudur adalah peninggalan kerajaan bercorak...
 - a. Hindu
 - b. Buddha
 - c. Islam
 4. Prasasti yang menjadi bukti keberadaan Kerajaan Kutai adalah...
 - a. Prasasti Ciaruteun
 - b. Prasasti Yupa
 - c. Prasasti Tugu
 5. Kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai pusat...
 - a. Pertanian
 - b. Perdagangan
 - c. Maritim
 6. Kerajaan Sriwijaya terletak di pulau...
 - a. Jawa
 - b. Sumatera
 - c. Kalimantan
 7. Candi Borobudur dibangun pada masa pemerintahan kerajaan...
 - a. Mataram Kuno
 - b. Majapahit
 - c. Sriwijaya
 8. Kerajaan yang dikenal sebagai kerajaan maritim terbesar di Indonesia adalah...
 - a. Majapahit
 - b. Kutai
 - c. Sriwijaya
 9. Prasasti Kedukan Bukit adalah peninggalan dari Kerajaan...
 - a. Sriwijaya
 - b. Majapahit
 - c. Kutai
 10. Candi yang dikenal sebagai candi terbesar peninggalan Buddha di dunia adalah...
 - a. Candi Borobudur
 - b. Candi Prambanan
 - c. Candi Mendut
 11. Kerajaan Warmadewa terletak di pulau...
 - a. Jawa
 - b. Sumatera
 - c. Bali
 12. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah...
 - a. Membangun candi sebagai tempat ibadah
 - b. Mengembangkan teknologi modern
 - c. Menjadi pusat perdagangan internasional
 - d. Memiliki sistem pemerintahan demokratis

13. Kerajaan Mataram Kuno terbagi menjadi dua dinasti, yaitu...
- Sanjaya dan Syailendra
 - Warmadewa dan Majapahit
 - Sriwijaya dan Kutai
14. Kerajaan Warmadewa dikenal sebagai kerajaan yang berkembang di Bali. Raja pertamanya adalah...
- Sri Kesari Warmadewa
 - Udayana Warmadewa
 - Dharmawangsa
15. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan didampingi oleh patih...
- Gajah Mada
 - Ken Arok
 - Mulawarman
16. Kerajaan Kutai terletak di daerah...
- Kalimantan Timur
 - Jawa Tengah
 - Sumatera Selatan
17. Gapura Bajang Ratu merupakan salah satu peninggalan kerajaan...
- Mataram Kuno
 - Majapahit
 - Sriwijaya
18. Peninggalan situs biring terlestar di wilayah...
- Malang
 - Magelang
 - Lumajang
19. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah meninggalkan prasasti sebagai bukti sejarah. Prasasti biasanya ditulis menggunakan bahasa...
- Sanskerta dan Pallawa
 - Arab dan Melayu
 - Latin dan Yunani
 - Inggris dan Belanda
20. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah adanya pengaruh budaya India dalam sistem pemerintahan. Salah satu contohnya adalah...
- Raja dianggap sebagai titisan dewa
 - Sistem demokrasi langsung
 - Penggunaan bahasa Arab
 - Teknologi pertanian modern

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. b | 11. c |
| 2. a | 12. a |
| 3. b | 13. a |
| 4. b | 14. a |
| 5. c | 15. a |
| 6. b | 16. a |
| 7. a | 17. b |
| 8. c | 18. c |
| 9. a | 19. a |
| 10. a | 20. a |

LAMPIRAN : Soal *Posttest* dan Kunci Jawaban

SOAL *POSTTEST* SDN WONOAYU 02 LUMAJANG

Nama :
Kelas :
Mapel : IPAS

1. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan didampingi oleh patih...
 - a. Gajah Mada
 - b. Ken Arok
 - c. Mulawarman
2. Perhatikan gambar berikut !
 

Gapura Bajang Ratu merupakan salah satu peninggalan kerajaan...

 - a. Mataram Kuno
 - b. Majapahit
 - c. Sriwijaya
3. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah meninggalkan prasasti sebagai bukti sejarah. Prasasti biasanya ditulis menggunakan bahasa...
 - a. Sanskerta dan Pallawa
 - b. Arab dan Melayu
 - c. Latin dan Yunani
4. Kerajaan yang dikenal sebagai kerajaan maritim terbesar di Indonesia adalah...
 - a. Majapahit
 - b. Kutai
 - c. Sriwijaya
5. Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah..
 - a. Sriwijaya
6. Perhatikan gambar berikut!
 

Candi Borobudur adalah peninggalan kerajaan bercorak...

 - a. Hindu
 - b. Buddha
 - c. Islam
7. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah adanya pengaruh budaya India dalam sistem pemerintahan. Salah satu contohnya adalah...
 - a. Raja dianggap sebagai titisan dewa
 - b. Sistem demokrasi langsung
 - c. Penggunaan bahasa Arab
8. Candi Borobudur dibangun pada masa pemerintahan kerajaan...
 - a. Mataram Kuno
 - b. Majapahit
 - c. Sriwijaya
9. Candi yang dikenal sebagai candi terbesar peninggalan Buddha di dunia adalah...
 - a. 



10. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah...

- Membangun candi sebagai tempat ibadah
- Mengembangkan teknologi modern
- Menjadi pusat perdagangan internasional

11. Mengapa Kerajaan Sriwijaya disebut sebagai pusat perdagangan dan maritim di Asia Tenggara...

- Karena menjadi pusat pertanian
- Karena bersekutu dengan Majapahit
- Letaknya strategis dan menguasai jalur laut

12. Berdasarkan peran awalnya, apa alasan Sri Kesari Warmadewa dianggap sebagai pendiri dinasti Warmadewa di Bali....

- Menjadi raja pertama yang meninggalkan bukti tertulis
- Menaklukkan Sriwijaya
- Mendirikan kerajaan Islam pertama di Bali

13. Bandingkan perbedaan corak keagamaan antara Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra dalam Kerajaan Mataram Kuno...

- Sanjaya Hindu, Syailendra Buddha
- Sanjaya Buddha, Syailendra Hindu
- Keduanya memeluk agama Islam

14. Perhatikan gambar berikut!



Tokoh dalam gambar disamping adalah Raja terkenal dari Kerajaan Majapahit yang membawa kerajaan ke puncak kejayaan. Siapakah dia...

- Ken Arok
- Mulawarman
- Hayam Wuruk

15. Berdasarkan isinya, apa fungsi utama Prasasti Kedudukan Bukit dalam sejarah Kerajaan

- Informasi tentang ajaran Hindu
- Bukti kekuatan armada laut dan ekspansi
- Catatan perdagangan rempah-rempah.

16. Apa alasan strategis di balik lokasi Kerajaan Sriwijaya di Pulau Sumatera...

- Menguasai jalur perdagangan selat malaka
- Dekat dengan pusat kerajaan Majapahit
- Terhindar dari serangan kerajaan Hindu

17. Mengapa pulau Bali menjadi lokasi yang cocok untuk perkembangan kerajaan Warmadewa...

- Terisolasi dari kerajaan lain
- Memiliki pusat kebudayaan yang kuat dan pengaruh Hindu
- Dekat dengan pusat Islamisasi

18. Apa keunggulan geografis Kerajaan Kutai terletak di Kalimantan Timur...

- Dekat dengan sungai besar yang mendukung kehidupan dan perdagangan

- b. Dikelilingi oleh gunung berapi
 - c. Berbatasan langsung dengan Sriwijaya
19. Analislah mengapa prasasti yupa dianggap bukti tertua keberadaan kerajaan Kutai...
- a. Ditulis dalam huruf Arab
 - b. Menyebutkan nama raja dan kegiatan keagamaan
 - c. Berasal dari Dinasti Syailendra
20. Perhatikan gambar berikut!



Situs Biting merupakan salah satu peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Berdasarkan letak geografisnya, situs ini ditemukan di daerah...

- a. Malang
- b. Magelang
- c. Lumajang

Kunci Jawaban

1. a	11. c
2. b	12. a
3. a	13. a
4. c	14. c
5. b	15. b
6. b	16. a
7. a	17. b
8. a	18. a
9. a	19. b
10. a	20. c

LAMPIRAN : HASIL PRETEST KELAS IV

AHMAD Syaifulloh

45

SOAL

1. Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah...
 - a. Sriwijaya
 - b. Kutai
 - c. Singasari
2. Raja terkenal dari Kerajaan Majapahit yang membawa kerajaan ke puncak kejayaan adalah...
 - a. Hayam Wuruk
 - b. Ken Arok
 - c. Mulawarman
3. Candi Borobudur adalah peninggalan kerajaan bercorak...
 - a. Hindu
 - b. Buddha
 - c. Islam
4. Prasasti yang menjadi bukti keberadaan Kerajaan Kutai adalah...
 - a. Prasasti Ciaruteun
 - b. Prasasti Yupa
 - c. Prasasti Tugu
5. Kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai pusat...
 - a. Pertanian
 - b. Perdagangan
 - c. Maritim
6. Kerajaan Sriwijaya terletak di pulau...
 - a. Jawa
 - b. Sumatera
 - c. Kalimantan
7. Candi Borobudur dibangun pada masa pemerintahan kerajaan...
 - a. Mataram Kuno
 - b. Majapahit
 - c. Sriwijaya
8. Kerajaan yang dikenal sebagai kerajaan maritim terbesar di Indonesia adalah...
 - a. Majapahit
 - b. Kutai
 - c. Sriwijaya
9. Prasasti Kedukan Bukit adalah peninggalan dari Kerajaan...
 - a. Sriwijaya
 - b. Majapahit
 - c. Kutai
10. Candi yang dikenal sebagai candi terbesar peninggalan Buddha di dunia adalah...
 - a. Candi Borobudur
 - b. Candi Prambanan
 - c. Candi Mendut
11. Kerajaan Warmadewa terletak di pulau...
 - a. Jawa
 - b. Sumatera
 - c. Bali
12. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah...
 - a. Membangun candi sebagai tempat ibadah
 - b. Mengembangkan teknologi modern
 - c. Menjadi pusat perdagangan internasional
 - d. Memiliki sistem pemerintahan demokratis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

13. Kerajaan Mataram Kuno terbagi menjadi dua dinasti, yaitu...
- Sanjaya dan Syailendra
 - Warmadewa dan Majapahit
 - Sriwijaya dan Kutai
14. Kerajaan Warmadewa dikenal sebagai kerajaan yang berkembang di Bali. Raja pertamanya adalah...
- Sri Kesari Warmadewa
 - Udayana Warmadewa
 - Dharmawangsa
15. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan didampingi oleh patih...
- Gajah Mada
 - Ken Arok
 - Mulawarman
16. Kerajaan Kutai terletak di daerah...
- Kalimantan Timur
 - Jawa Tengah
 - Sumatera Selatan
17. Gapura Bajang Ratu merupakan salah satu peninggalan kerajaan...
- Mataram Kuno
 - Majapahit
 - Sriwijaya
18. Peninggalan situs biting terlestar di wilayah...
- Malang
 - Magelang
 - Lumajang
19. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah meninggalkan prasasti sebagai bukti sejarah. Prasasti biasanya ditulis menggunakan bahasa...
- Sanskerta dan Pallawa
 - Arab dan Melayu
 - Latin dan Yunani
 - Inggris dan Belanda
20. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah adanya pengaruh budaya India dalam sistem pemerintahan. Salah satu contohnya adalah...
- Raja dianggap sebagai titisan dewa
 - Sistem demokrasi langsung
 - Penggunaan bahasa Arab
 - Teknologi pertanian modern

LAMPIRAN : HASIL POSTTEST KELAS IV

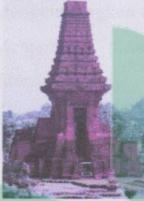
SOAL POSTTEST
SDN WONOAYU 02 LUMAJANG

Nama : A. Syai Fulloh Kelas : (9A) 4 Mapel : IPAS

1. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk dengan didampingi oleh patih...

a. Gajah Mada
 b. Ken Arok
 c. Mulawarman

2. Perhatikan gambar berikut !



Gapura Bajang Ratu merupakan salah satu peninggalan kerajaan...

a. Mataram Kuno
 b. Majapahit
 c. Sriwijaya

3. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah meninggalkan prasasti sebagai bukti sejarah. Prasasti biasanya ditulis menggunakan bahasa...

a. Sanskerta dan Pallawa
 b. Arab dan Melayu
 c. Latin dan Yunani

4. Kerajaan yang dikenal sebagai kerajaan maritim terbesar di Indonesia adalah...

a. Majapahit
 b. Kutai
 c. Sriwijaya

5. Kerajaan Hindu pertama di Indonesia adalah

a. Kutai
 b. Singasari

6. Perhatikan gambar berikut!



Candi Borobudur adalah peninggalan kerajaan bercorak...

a. Hindu
 b. Buddha
 c. Islam

7. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah adanya pengaruh budaya India dalam sistem pemerintahan. Salah satu contohnya adalah...

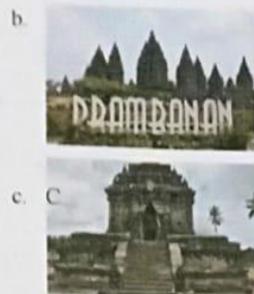
a. Raja dianggap sebagai titisan dewa
 b. Sistem demokrasi langsung
 c. Penggunaan bahasa Arab

8. Candi Borobudur dibangun pada masa pemerintahan kerajaan...

a. Mataram Kuno
 b. Majapahit
 c. Sriwijaya

9. Candi yang dikenal sebagai candi terbesar peninggalan Buddha di dunia adalah...





10. Ciri khas Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia adalah...

- a. Membangun candi sebagai tempat ibadah
- b. Mengembangkan teknologi modern
- c. Menjadi pusat perdagangan internasional

11. Mengapa Kerajaan Sriwijaya disebut sebagai pusat perdagangan dan maritim di Asia Tenggara...

- a. Karena menjadi pusat pertanian
- b. Karena bersekutu dengan Majapahit
- c. Letaknya strategis dan menguasai jalur laut

12. Berdasarkan peran awalnya, apa alasan Sri Kesari Warmadewa dianggap sebagai pendiri dinasti Warmadewa di Bali....

- a. Menjadi raja pertama yang meninggalkan bukti tertulis
- b. Menaklukkan Sriwijaya
- c. Mendirikan kerajaan Islam pertama di Bali

13. Bandingkan perbedaan corak keagamaan antara Dinasti Sanjaya dan Dinasti Syailendra dalam Kerajaan Mataram Kuno...

- a. Sanjaya Hindu, Syailendra Buddha
- b. Sanjaya Buddha, Syailendra Hindu

14. Perhatikan gambar berikut!



Tokoh dalam gambar disamping adalah Raja terkenal dari Kerajaan Majapahit yang membawa kerajaan ke puncak kejayaan. Siapakah dia...

- a. Ken Arok
- b. Mulawarman
- c. Hayam Wuruk

15. Berdasarkan isinya, apa fungsi utama Prasasti Kedudukan Bukit dalam sejarah Kerajaan

- a. Informasi tentang ajaran Hindu
- b. Bukti kekuatan armada laut dan ekspansi
- c. Catatan perdagangan rempah-rempah.

16. Apa alasan strategis di balik lokasi Kerajaan Sriwijaya di Pulau Sumatera...

- a. Menguasai jalur perdagangan selat malaka
- b. Dekat dengan pusat kerajaan Majapahit
- c. Terhindar dari serangan kerajaan Hindu

17. Mengapa pulau Bali menjadi lokasi yang cocok untuk perkembangan kerajaan Warmadewa...

- a. Terisolasi dari kerajaan lain
- b. Memiliki pusat kebudayaan yang kuat dan pengaruh Hindu
- c. Dekat dengan pusat Islamisasi

18. Apa keunggulan geografis Kerajaan Kutai terletak di Kalimantan Timur...

- a. Dekat dengan sungai besar yang mendukung kehidupan dan

- b. Dikelilingi oleh gunung berapi
 - c. Berbatasan langsung dengan Sriwijaya
19. Analisislah mengapa prasasti yupa dianggap bukti tertua keberadaan kerajaan Kutai...
- a. Ditulis dalam huruf Arab
 - b. Menyebutkan nama raja dan kegiatan keagamaan
 - c. Berasal dari Dinasti Syailendra
20. Perhatikan gambar berikut!



Situs Biting merupakan salah satu peninggalan sejarah dari kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Berdasarkan letak geografisnya, situs ini ditemukan di daerah...

- a. Malang
- b. Magelang
- c. Lumajang

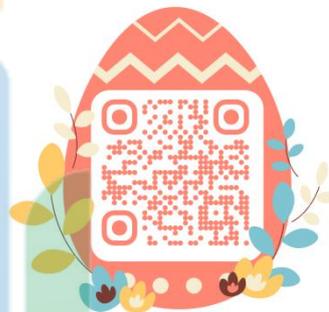
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN : QR MEDIA DAN MATERI

**Materi Kerajaan Hindu-
Buddha di Indonesia**



**Materi Kerajaan
Sriwijaya**



**Materi Kerajaan
Majapahit**

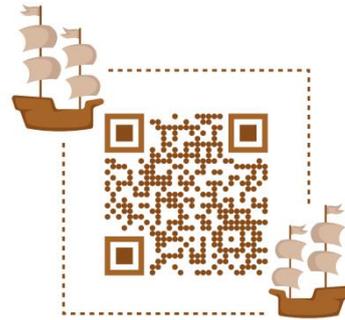


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**Materi Kerajaan Mataram
Kuno**



**Materi Kerajaan Kutai
Martapura**



**Materi Kerajaan
Warmadewa**



**Game Jelajah Sejarah
Kerajaan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

LAMPIRAN : TURNITIN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Qudsiyah Nurul Mahmudah
 NIM : 212101040066
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Karya Ilmiah :
**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
 GAME EDUKASI MENGGUNAKAN CANVA PADA TOPIK CERITA TENTANG
 DAERAHKU UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS 4
 SDN WONOAYU 02 LUMAJANG**

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi drillbit UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar 14,8%

BAB 1: 15%
 BAB 2: 15%
 BAB 3: 17%
 BAB 4: 18%
 BAB 5: 9%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 15 Mei 2025
 Penanggung Jawab Cek Plagiasi
 FTIK UIN KHAS Jember



(Ulfa Dina Noyianda, S.Sos.I., M.Pd)
 NIP: 198308112023212019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Qudsiyah Nurul Mahmudah
NIM : 212101040066
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali secara yang tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan di klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan inisaya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 14 Mei 2025

Saya yang Menyatakan,



Qudsiyah Nurul Mahmudah

NIM 212101040066

BIODATA PENULIS



Data Diri

Nama : Qudsiyah Nurul Mahmudah
 NIM : 212101040066
 TTL : Lumajang, 27 September 2002
 Alamat : Dsn. Krajan, Ds. Kedungjajang, Kec. Kedungjajang, Kab. Lumajang
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 E-mail : siyahcici27@gmail.com

Riwayat Pendidikan

4. TK : TK Dewantara 2007/2008
5. Sekolah Dasar : SDN Curahpetung 01 2013/2014
6. Sekolah Menengah Pertama : MTs Miftahul Ulum Pulosari 2016/2017
7. Sekolah Menengah Atas : MAN Lumajang 2019/2020
8. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember