

**PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
EDUCAPLAY PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIA KAYA  
ALAMNYA**

Syiffa Nur Hofifah<sup>1</sup>, Indriyani<sup>2</sup>, Rini Sri Indriani<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Pakuan

[1syiffanurhofifah2503@gmail.com](mailto:syiffanurhofifah2503@gmail.com) [2indri@unpak.ac.id](mailto:indri@unpak.ac.id) [3rini\\_sriindriani@gmail.com](mailto:rini_sriindriani@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Development of Learning Evaluation Using Educaplay in IPAS Learning My Indonesian Rich Material in Nature. This research uses an R&D (Research and Development) approach at Ciawi State Elementary School 03 Bogor Regency. The research subject was a class V student of Ciawi State Elementary School 03 consisting of 25 students. This research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. The purpose of this study is to develop a Learning Evaluation Using Educaplay in the Learning of Science Materials Indonesiaku Kaya Alam to determine its feasibility and effectiveness. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) method. In this study, a validation test was used for experts, namely media experts, linguists, and material experts. To develop the effectiveness of cognitive ability results, students measured with pre-test and post-test scores. To develop and improve Learning Evaluation using Educaplay, a response from students and teachers is needed. The results of the evaluation by media experts were 98% with the criterion of "Very Feasible", linguists obtained a percentage of 96% with the criterion of "Very Feasible", material experts (Lecturers) obtained a percentage of 94% with the criterion of "Very Feasible" and material experts (Teachers) obtained a percentage of 98% with the criterion of "Very Feasible." The results of the pre-test and post-test in the students showed that the N-Gain score at kels V reached 0.89, included in the "High" category with a total of 25 with the highest pre-test score of 85 and the lowest 50 with an average of 67.36. Meanwhile, the post-test N-Gain score with the highest score of 100 and the lowest score of 85 has an average of 96.28. So that students' abilities are improved "Effective" after using learning evaluation using Educaplay. The results of the student response questionnaire obtained a percentage result of 93.52% with the criterion of "Very Feasible", and the results of the teacher response questionnaire showed a percentage of 98% with the criterion of "Very Feasible." Thus, it can be concluded that the evaluation of defense using Educaplay is feasible and effective for students to use in learning activities in elementary schools.*

**Keywords:** Learning Evaluation, Educaplay

**ABSTRAK**

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) di Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 Kabupaten Bogor. Subyek penelitian peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Ciawi 03 yang terdiri dari 25 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester

genap tahun pelajaran 2024/2025. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan *Educaplay* pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya untuk mengetahui kelayakan dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemantion, Evalutation*). Pada penelitian ini menggunakan uji validasi kepada para ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Untuk mengembangkan keefektifan hasil kemampuan kognitif peserta didik mengukur dengan nilai *pre-test dan post-test*. Untuk mengembangkan dan menyempurnakan Evaluasi Pembelajaran menggunakan *Educaplay* diperlukan respon peserta didik dan guru. Hasil vaidasi oleh ahli media 98% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli bahasa diperoleh persentase 96% dengan kriteria “Sangat Layak”, ahli materi (Dosen) diperoleh persentase 94% dengan kriteria “Sangat Layak” dan ahli materi (Guru) diperoleh persentase 98% dengan kriteria “Sangat Layak.” Hasil *pre-test dan post-test* pada peserta didik menunjukkan bahwa *N-Gain* skor pada kels V mencapai 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 25 dengan nilai tertinggi *pre-test* 85 dan terendah 50 dengan rata-rata sebesar 67,36. Sedangkan pada nilai *N-Gain post-test* dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 85 memiliki rata-rata sebesar 96,28. Sehingga kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang “Efektif” setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Hasil angket respon peserta didik memperoleh hasil persentase 93,52% dengan kriteria “Sangat Layak”, serta hasil angket respon guru menunjukkan persentase 98% dengan kriteria “Sangat Layak.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* layak dan efektif digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Evaluasi Pembelajaran, *Educaplay*

## **A. Pendahuluan**

Seiring dengan perkembangan IPTEK menciptakan peluang baru dalam Pendidikan untuk belajar, membantu akses informasi, dan meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan pengembangan proses belajar yang berfokus pada materi penting dalam kurikulum, diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan dalam

pendidikan. Kualitas pembelajaran dapat ditentukan dengan evaluasi yang bertujuan untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik menggunakan instrument tes maupun non tes. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan

menyeluruh yang bertujuan untuk mengarahkan, memastikan, dan menentukan kualitas pembelajaran berdasarkan elemen dan standar tertentu. Menurut (Rambe et al., 2023). Evaluasi pembelajaran bukan sekedar alat ukur pencapaian akademis, tetapi sarana untuk memahami perkembangan peserta didik secara holistik meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil prapenelitian pada tanggal 20 Oktober 2024 diperoleh melalui hasil wawancara oleh Ibu Seyla Setiani Rahman, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Ciawi 03 mengatakan bahwa; 1) Evaluasi Pembelajaran masih menggunakan metode cetak dan games yang berisi soal, 2) Penggunaan evaluasi pembelajaran dalam kegiatan belajar kurang bervariasi dan inovatif, 3) Evaluasi pembelajaran menggunakan soal evaluasi tertulis belum memberikan pemahaman yang maksimal sehingga peserta didik kurang memahami soal. Permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* sebagai evaluasi

pembelajaran interaktif yang mudah digunakan dan dipahami agar guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran menggunakan digital. Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut dan menjadi inovasi yang baru di dalam kelas. *Educaplay* adalah aplikasi yang menarik untuk membuat soal pelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, *Educaplay* memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik. (Dianita et al., 2024) *Educaplay* berbasis *game* yang memiliki kemampuan untuk membangkitkan perasaan bosan, jenuh serta membangkitkan perasaan ingin tahu. *Educaplay* memiliki banyak fitur games membuat peserta didik tertarik untuk mencoba banyak hal seperti *games Froggy Jumps*, *Game Letter Unscramble*, *Game Words*, *Game Puzzle*, *Game ABC*, *Game Momory*, *Game Quis*, *Game Matching Column*, *Riddle*, *Game Video Quiz*, *Game Dialog*.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. (Zakariah, M. A., et. al, 2020).

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan evaluasi pembelajaran menggunakan Educaplay pada Bab 6 Topik C Materi Indonesiaku Kaya Alamnya pada kelas V. Penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan Educaplay dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dan meningkatkan pengetahuan proses pembelajaran.

Penelitian ini mengikuti prosedur model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. *Analysis* yang berkaitan dengan keadaan dan kebutuhan sekolah dalam penggunaan evaluasi

pembelajaran menggunakan *Educaplay* yang belum digunakan sebelumnya. *Design* merupakan perancangan produk awal yang akan digunakan. *Development* merupakan pembuatan produk dan uji validasi produk melalui 4 ahli validasi agar dinyatakan layak sebagai evaluasi pembelajaran. *Implementation* merupakan penerapan produk kepada peserta didik yang sebelumnya sudah di uji validitas. *Evaluation* untuk mengetahui tanggapan kesesuaian produk yang telah digunakan melalui pengisian angket. Sehingga, produk yang akan dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran yang menggunakan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya Alamnya dengan level kognitif *taksonomi Bloom* pada kategori C4 hingga C6. Materi pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya mencakup pada Kekayaan Alam seperti sumber daya alam hayati, nonhayati, terbarukan, dapat diperbarui dan tidak dapat diperbarui. Evaluasi melalui

*Educaplay* ini dapat diakses menggunakan ponsel, komputer, atau laptop, sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Proses pengembangan evaluasi pembelajaran ini menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri dari beberapa tahap diantaranya sebagai berikut:

### **1. Tahap Analysis**

Pada tahap pertama, peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas V untuk mengetahui kondisi perkembangan pembelajaran dan memperoleh data mengenai kendala yang dihadapi.

### **2. Tahap Design**

Pada tahap ini, peneliti memulai dengan merancang desain evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Langkah awalnya adalah merancang komponen dalam pemilihan templat, mengumpulkan berbagai macam sumber referensi untuk membuat soal, pemilihan gambar yang akan ditampilkan

dan setting ketentuan untuk tampilan *games* dalam *Educaplay*.

### **3. Tahap Development**

Pada tahap pengembangan ini agar evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dapat diterapkan kepada peserta didik. Peneliti melakukan uji validitas produk kepada para ahli diantaranya, ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dosen dan guru dengan menggunakan lembar validasi dalam bentuk kuesioner. Validasi ahli dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama yaitu, memberikan penilaian dan saran apa yang perlu diperbaiki pada produk, pertemuan kedua melakukan penilaian hingga produk layak digunakan. Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, data nilai rata-rata validitas akan dikonversi untuk menentukan validitas pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dengan menggunakan kriteria konversi maksimal yang ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli**

| Validator              | Hasil Validitas | Keterangan   |
|------------------------|-----------------|--------------|
| Ahli Media             | 98%             | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa            | 96%             | Sangat Layak |
| Ahli Materi Dosen      | 94%             | Sangat Layak |
| Ahli Materi Guru       | 98%             | Sangat Layak |
| <b>Rata-rata Total</b> | <b>96,5%</b>    |              |

Kesimpulan dari tabel di atas bahwa perolehan validasi tahap kedua yang ditinjau oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dosen dan guru didapatkan rata-rata persentase hasil validasi kedua adalah 96.5%, dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dari hasil tersebut, menunjukkan kelayakan produk untuk diuji cobakan pada pengembangan evaluasi pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Alamnya menggunakan *Educaplay*.

#### **4. Tahap Implementation**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Ciawi 03 dengan melibatkan peserta didik kelas V yang berjumlah 25 peserta didik dan dilakukan secara tatap muka. Peneliti memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada wali kelas mengenai penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*. Setelah itu, guru menyampaikan informasi kegiatan kepada peserta didik dan mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti melaksanakan uji awal (*pre-test*) dan uji akhir (*post-test*) bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk. *Pre-test* dan *Post-test* dilakukan menggunakan evaluasi pembelajaran berbentuk tes tertulis berupa lembaran kertas, yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya. Sementara itu, *post-test* dilaksanakan menggunakan *Educaplay* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan membahas materi yang sama. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada alat evaluasi dan bentuk soal yang digunakan.

**Tabel 2 Hasil Perhitungan *N-Gain* Pre-test dan Post-test**

| Kriteria               | Uji Instrumen Soal Tes |           |
|------------------------|------------------------|-----------|
|                        | Pre-test               | Post-test |
| Jumlah Peserta didik   | 25                     | 25        |
| Nilai Tertinggi        | 85                     | 100       |
| Nilai Terendah         | 50                     | 85        |
| Nilai Rata-rata        | 67,36                  | 96,28     |
| <i>N-Gain</i>          |                        | 0,89      |
| <i>N-Gain</i> Skor (%) |                        | 89,13%    |
| Keterangan             |                        | Tinggi    |

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh peserta didik, diperoleh total nilai *pre-test* dengan jumlah peserta didik 25 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 53 maka nilai rata-rata *pre-test* tersebut 67,6. Hasil nilai *post-test* dengan jumlah 25 peserta didik dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 88 maka nilai rata-rata *post-test* tersebut 96,64 dengan *N-gain* 0,90 dengan keterangan “Tinggi.”

## 5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan untuk mengetahui respon peserta didik dan guru setelah menggunakan evaluasi pembelajaran dengan *Educaplay* pada materi Indonesiaku Kaya

Alamnya. Penyebaran angket dilakukan kepada peserta didik dan guru sebagai responden. Rekapitulasi data respon peserta didik penggunaan evaluasi pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Alamnya menggunakan *Educaplay* sebagai berikut:

**Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Pengguna Peserta Didik**

| NO                   | NAMA | TOTAL SKOR | JUMLAH SKOR MAKSIMAL | PERSENTASE (%) | RATA-RATA PERSENTASE |
|----------------------|------|------------|----------------------|----------------|----------------------|
| 1.                   | AP   | 47         | 50                   | 100%           | 94%                  |
| 2.                   | AS   | 48         | 50                   | 100%           | 96%                  |
| 3.                   | AX   | 48         | 50                   | 100%           | 96%                  |
| 4.                   | AM   | 50         | 50                   | 100%           | 100%                 |
| 5.                   | AA   | 48         | 50                   | 100%           | 96%                  |
| 6.                   | BK   | 49         | 50                   | 100%           | 98%                  |
| 7.                   | GA   | 49         | 50                   | 100%           | 98%                  |
| 8.                   | HD   | 44         | 50                   | 100%           | 88%                  |
| 9.                   | KD   | 45         | 50                   | 100%           | 90%                  |
| 10.                  | MF   | 46         | 50                   | 100%           | 92%                  |
| 11.                  | MA   | 44         | 50                   | 100%           | 88%                  |
| 12.                  | MA   | 50         | 50                   | 100%           | 100%                 |
| 13.                  | MR   | 47         | 50                   | 100%           | 94%                  |
| 14.                  | MA   | 45         | 50                   | 100%           | 90%                  |
| 15.                  | MH   | 47         | 50                   | 100%           | 94%                  |
| 16.                  | MR   | 49         | 50                   | 100%           | 98%                  |
| 17.                  | MR   | 47         | 50                   | 100%           | 94%                  |
| 18.                  | MR   | 47         | 50                   | 100%           | 94%                  |
| 19.                  | NA   | 45         | 50                   | 100%           | 90%                  |
| 20.                  | NH   | 46         | 50                   | 100%           | 92%                  |
| 21.                  | RA   | 44         | 50                   | 100%           | 88%                  |
| 22.                  | SN   | 47         | 50                   | 100%           | 94%                  |
| 23.                  | SN   | 45         | 50                   | 100%           | 90%                  |
| 24.                  | V    | 44         | 50                   | 100%           | 88%                  |
| 25.                  | YP   | 48         | 50                   | 100%           | 96%                  |
| RATA-RATA PERSENTASE |      | 93,52%     |                      |                |                      |

Berdasarkan hasil perhitungan angket respon peserta didik dengan jumlah 25 respon peserta didik diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar **93,62 %** pada tahap uji coba. Sehingga hasil tersebut, menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada

pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Alamnya “Sangat Layak”.

**Tabel 4 Hasil Angket Respon Guru Pada Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay**

| NO                   | Nama                       | Total skor | Jumlah skor maksimal | Persentase (%) | Rata-rata persentase |
|----------------------|----------------------------|------------|----------------------|----------------|----------------------|
| 1.                   | Seyla Setiani Rahman,S.Pd. | 49         | 50                   | 100%           | 98%                  |
| Rata-rata Persentase |                            | 98%        |                      |                |                      |

Berdasarkan hasil angket respon guru untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dari para responden. Maka hasil yang diperoleh, respons guru menunjukkan skor rata-rata sebesar **98 %**, yang berada dalam rentang  $80\% < P \leq 100\%$  dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak.”



**Gambar 1 Presentase Hasil Validasi**

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* “Sangat Layak” dan “Sangat Baik” untuk diterapkan kepada peserta didik.

Penggunaan *Educaplay* dalam proses evaluasi pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan baik bagi guru maupun peserta didik. Manfaat untuk guru, alat evaluasi menggunakan *Educaplay* mempermudah dalam merancang dan menyusun soal evaluasi secara digital, sehingga dapat menghemat waktu dan meningkatkan efisiensi dalam pelaksanaan penilaian. Selain itu, *Educaplay* mendukung fleksibilitas guru dalam mengelola data hasil evaluasi, yang dapat diakses dan dianalisis secara cepat dan akurat. Sementara itu, bagi peserta didik, penggunaan *Educaplay* menghadirkan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dan interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran, khususnya dalam materi Indonesiaku Kaya Alamnya.

## **E. Kesimpulan**

Pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development,*

*Implemtation, Evalution.* Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SD Negeri Ciawi 03 terkait kegiatan pembelajaran, khususnya mengenai evaluasi pembelajaran yang biasa digunakan. Tahap kedua yaitu membuat desain evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*, mencari tamplate yang menarik untuk peserta didik. Evaluasi pembelajaran yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi Dosen dan Guru. Persentase hasil validasi oleh keempat ahli yaitu, ahli media sebesar 98%, ahli bahasa 96%, ahli materi (dosen) sebesar 94% dan ahli materi (guru) sebesar 98%. Dengan demikian, Evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* dinyatakan “Sangat Layak” Evaluasi pembelajaran yang telah dinyatakan Sangat layak dalam pengembangan menggunakan *Educaplay* terdapat keefektifan dalam evaluasi pembelajaran dengan menunjukkan bahwa N-

*Gain* skor pada kels V mencapai 0,89 termasuk kedalam kategori “Tinggi” dengan jumlah 25 peserta didik, dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi *pre-test* 85 dengan rata-rata sebesar 67,36. Sedangkan pada nilai *N-Gain* pos-test dengan nilai terendah 85 dan nilai tertinggi 100 memiliki rata-rata sebesar 96,28. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan yang “Efektif” setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay*.

Evaluasi pembelajaran yang telah dinyatakan “Sangat Layak” kemudian di uji coba pada peserta didik di kelas V SD Negeri Ciawi 03 dengan jumlah 25 peserta didik. hasil respon angket peserta didik memperoleh 93,52% dan hasil angker guru sebesar 98%. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran menggunakan *Educaplay* pada pembelajaran IPAS dengan materi Indonesiaku Kaya Alamnya “Layak” digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, D. L., Dewi, H. L., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (2024). *Efektivitas Project Based Learning dalam Kurikulum Merdeka terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Negeri 1 Karangdadap*. 4(2), 175–185.
- Afeni, T., Asiyah, A., & Latipah, N. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran Ipa Berbasis Example Non Example Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii Smpn 05 Seluma*. DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains, 1(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/diksains.v1i1.14701>
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). *Pengembangan Game Educaplay sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang*. Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran, 2(7),
- Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Rahayu S. D. (2020). *Penerapan Game Based Learning Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. 9(September), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Rambe, R. N., Putriana, A., Siregar, A. R. F., Siregar, R. F., Daulay, S. A., & Napitupulu, Z. S. B. (2023). *Penerapan Evaluasi Pembelajaran Membaca di Kelas Tinggi*. Masaliq, 3(5), 858–869. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1389>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka. Hlm. 78.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). *Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran*



