

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN
BERBASIS GAME PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK
MENINGKATKAN EFIKASI DIRI DAN *SELF REGULATION*
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**



**OLEH: RAVI DWI RAMANDHIKA
NIM: 21204082024**

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M. Pd.)
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ravi Dwi Ramandhika, S.Pd
NIM : 21204082024
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 26 Desember 2023

Saya yang menyatakan,



METERNY
TEMDEL
FAALX042829019

Ravi Dwi Ramandhika, S.Pd
NIM. 21204082024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ravi Dwi Ramandhika, S.Pd
NIM : 21204082024
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 26 Desember 2023
Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Ravi Dwi Ramandhika, S.Pd
NIM. 21204082024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-451/Un.02/DT/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI DIRI DAN SELF REGULATION PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAVI DWI RAMANDHIKA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 21204082024
Telah diujikan pada : Kamis, 29 Februari 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Andis Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 65f2a6ba9256b



Penguji I
Dr. Siti Fatmahan, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 65ea80e3353d9



Penguji II
Dr. Signi Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 65f1326d2336d



Yogyakarta, 29 Februari 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sunarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65f2a698c36b

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum, wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
EFIKASI DIRI DAN *SELF REGULATION* PESERTA DIDIK SEKOLAH
DASAR**

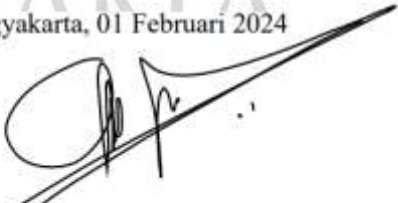
Yang ditulis oleh:

Nama : Ravi Dwi Ramandhika, S.Pd
NIM : 21204082024
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamualaikum wr.wb.

Yogyakarta, 01 Februari 2024


Dr. Andi Prastowo, S.P.d.L., M.Pd.I
NIP. 19820505 201101 1 008

MOTTO

"Salah satu kunci penting untuk sukses adalah rasa percaya diri. Sebuah kunci penting untuk kepercayaan diri adalah persiapan."¹ - Arthur Ashe



¹ Arthur Ashe, *Buku Days of Grace: A Memoir*, 1st ed. (Knopf, 1993), hlm 280.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Ravi Dwi Ramandhika, NIM. 21204080024. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan Self-Regulation Peserta Didik Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Pembimbing Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I. M.Pd.I.

Pembelajaran IPAS masih menjadi mata pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik, disebabkan karena evaluasi pembelajaran IPAS yang masih menggunakan metode evaluasi yang tertulis sehingga membuat peserta didik merasa bosan hal tersebut berdampak pada penurunan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik. Dengan adanya pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game bertujuan agar mampu menjawab permasalahan tersebut, dengan harapan dapat meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik.

Penelitian ini menggunakan penelitian *mix methods* menggabungkan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dengan pengembangan yang menggunakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu model 4-D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*). Pendefinisian digunakan untuk mengetahui permasalahan dan dijadikan sebagai kebutuhan untuk pengembangan. Perencanaan tahapan dimana peneliti merancang konsep. Pengembangan tahapan dimana peneliti melakukan pengujian produk serta melakukan validasi produk. Penyebarluasan tahapan peneliti menyebarluaskan produk yang telah diuji.

Pengembangan media yang dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan mendapatkan hasil kelayakan media evaluasi yang dikembangkan diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,6 % dengan kategori “sangat layak”. Efektifitas media evaluasi berbasis game efikasi diri dari uji *paired sampel t-test* diketahui t hitung 2,321 dan Sign 0,028, sedangkan hasil uji *one sample t-test* efikasi mendapatkan hasil t hitung 9,290 dan Sign 0,000. Dan hasil efektifitas *self-regulation* mendapatkan hasil t hitung 2,061 dan Sing 0,049, hasil uji *one sample t-test* diketahui t hitung 9,579 dan Sign 0,000 maka dari kedua ujian keefektifitasan efikasi dan *self-regulation* kedua menunjukkan kriteria keefektifan.

Kata Kunci: Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game, Efikasi Diri, *Self-regulation*, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

ABSTRACT

Ravi Dwi Ramandhika, NIM. 21204080024. *Development of Game-Based Learning Evaluation on Science Learning to Improve Self-Efficacy and Self-Regulation of Elementary School Students. Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI). Master Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Supervisor Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I. M.Pd.I.*

Science learning is still a difficult subject for students to understand, because the evaluation of science learning still uses written evaluation methods that make students feel bored, this has an impact on decreasing self-efficacy and self-regulation of students. With the development of game-based learning evaluation media, it aims to be able to answer these problems, in the hope that it can increase self-efficacy and self-regulation of students.

This research uses mix methods research combining qualitative and quantitative research approaches. With development using the model developed by Thiagarajan, namely the 4-D model (Define, Design, Development, and Dissemination). Definition is used to find out problems and is used as a necessity for development. Planning the stages in which the researcher designs the concept. Development of stages where researchers conduct product testing and product validation. Dissemination of the stages of researchers disseminating products that have been tested.

Media development carried out in accordance with the development procedure obtained the feasibility results of the evaluation media developed obtained an average value of 85.6% with the category "very feasible". This is strengthened by effectiveness tests, namely increasing self-efficacy and self-regulation of students, so that game-based learning evaluation media is effectively used. The effectiveness of game-based evaluation media self-efficacy from paired sample t-test is known t count 2.321 and Sign 0.028, while the test results of one sample t-test efficacy get t count results 9.290 and Sign 0.000. And the results of the effectiveness of self-regulation get the results of t count 2.061 and Sing 0.049, the results of the one sample t-test test are known t count 9.579 and Sign 0.000, then from both efficacy effectiveness tests and the second self-regulation shows the effectiveness criterion of effectiveness.

Keywords: *Game-Based Learning Evaluation Media, Self-efficacy, Self-regulation, Natural and Social Sciences*

KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على أشرف

الأنبياء والمرسلين، وعلى آله وصحبه أجمعين، أما بعد

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillah Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan *Self-Regulation* Peserta Didik Sekolah Dasar”, disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menyadari keterbatasan pengetahuan, menemukan kesulitan dan rintangan dalam menyelesaikan tesis ini, dengan penuh kerendahan hati peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tiada batasnya kepada pihak-pihak yang membantu secara langsung maupun tidak langsung, yang mana peneliti sendiri merasakan yang di dapat berupa bimbingan, nasehat, saran-saran maupun bahan-bahan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., MA, Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang memberikan kebijakan dan telat mendukung mahasiswa dalam penelitian.
2. Prof Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendukung saya dalam menyelesaikan penelitian.

3. Dr. Siti Fatonah, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan pengarahan yang berguna selama saya menjadi mahasiswa
4. Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I selaku Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.
5. Prof. Dr. H. Suyadi, S.AG., M.A selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
6. Segenap Dosen dan civitas akademika Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama saya menempuh Pendidikan.
7. Kepala Madrasah SD Negeri Percobaan 2 Depok yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Dan Wali kelas IV A dan IV B yang telah bersedia membantu peneliti dalam proses penelitian.
8. Keluarga besar tercinta yang selalu mendukung setiap langkah saya
9. Teman-teman seperjuangan Magister PGMI angkatan 2022 Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengisi hari-hari selama masa perkuliahan, sehingga perkuliahan berlangsung menyenangkan dan takkan pernah terlupakan.

Semoga kebaikan-kebaikan, bantuan, semangat yang telah diberikan kepada peneliti mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT dan semoga dengan terselesaikannya tesis ini mampu menambah ilmu dan wawasan serta tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, Aamiinn.

Yogyakarta, 01 Februari 2024



Ravi Dwi Ramandhika, S.Pd
NIM. 21204082024



DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Pengembangan	10
F. Manfaat Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Kajian Penelitian yang Relevan.....	13
I. Landasan Teori.....	17
1. Evaluasi Pembelajaran Kognitif	17
2. Taksonomi Bloom	22
3. Teknik Evaluasi Pembelajaran Kognitif	27
4. Prosedur Penyusunan Tes Kognitif	28
5. Media Pembelajaran	29
6. Media Evaluasi Pembelajaran.....	31

7.	Game Edukatif	33
8.	Efikasi Diri	42
9.	Self-Regulation	50
J.	Sistematika Pembahasan	54
BAB II		56
A.	Model Pengembangan	56
1.	Prosedur Pengembangan	57
2.	Desain Uji Coba	68
3.	Subjek Uji Coba	69
4.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	70
B.	Teknik Analisis Data	82
1.	Analisis Data Kualitatif	82
2.	Analisis Data Kuantitatif	83
BAB III		93
A.	HASIL PENELITIAN	93
1.	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPAS Berbasis Game pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan <i>Self-regulation</i> Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Percobaan 2	93
2.	Kelayakan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan <i>self-regulation</i> Peserta Didik Kelas IV SD negeri percobaan 2	108
3.	Efektifitas Media Evaluasi IPAS Berbasis Game dalam Meningkatkan Efikasi Diri dan <i>Self-regulation</i> Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Percobaan 2	114
B.	PEMBAHASAN PENELITIAN	120
1.	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Efikasi diri dan <i>Self-regulation</i> Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Percobaan 2	120
2.	Kelayakan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game pada Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Efikasi Diri dan <i>self-regulation</i> Peserta Didik Kelas IV SD negeri percobaan 2	126
3.	Efektifitas Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Game dalam Meningkatkan Efikasi Diri dan <i>Self-regulation</i> Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Percobaan 2	128

BAB IV	133
A. Simpulan Penelitian	133
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	137
LAMPIRAN.....	152



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kajian Penelitian yang Relevan	13
Tabel 1. 2 Ranah Kognitif pada Teori Taksonomi Bloom.....	23
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	60
Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran Wujud dan Perubahannya	62
Tabel 2. 3 Nama Ahli-Ahli Media Pengembangan.....	66
Tabel 2. 4 Data Narasumber Penelitian.....	70
Tabel 2. 5 Kategori Angket Model Likert.....	72
Tabel 2. 6 Kisi-kisi Instrumen Efikasi Diri.....	73
Tabel 2. 7 Kisi-kisi Angket Self-regulation (Regulasi Diri).....	74
Tabel 2. 8 Kisi-Kisi Instrument Penilaian Ahli Media	75
Tabel 2. 9 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	76
Tabel 2. 10 Kisi-Kisi Instrument Angket Ahli Bahasa	77
Tabel 2. 11 Kisi-Kisi Instrument Angket Respon Peserta Didik	77
Tabel 2. 12 Kriteria Reliabilitas	81
Tabel 2. 13 Aturan Pemberian Skor.....	83
Tabel 2. 14 Kriteria Kelayakan Berdasarkan Analisis Persentase Validator	84
Tabel 2. 15 Ketentuan Pemberian Skor Respon Peserta Didik.....	85
Tabel 2. 16 Kategori Respon Positif-Negatif.....	86
Tabel 2. 17 Rancangan Desain Penelitian Pretes-Posttest	87
Tabel 3. 1 Draf Awal Desain Media Evaluasi Game	96
Tabel 3. 2 Bagian Sebelum dan Sesudah di Revisi Ahli Media.....	99
Tabel 3. 3 Bagian Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Bahasa.....	101
Tabel 3. 4 Bagian Sebelum dan Sesudah Direvisi Ahli Materi.....	102
Tabel 3. 5 Produk Final Media Evaluasi Pembelajaran	105
Tabel 3. 6 Penyebaran Media Evaluasi Pembelajaran	108
Tabel 3. 7 Hasil Penilaian Ahli Media	108
Tabel 3. 8 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	109
Tabel 3. 9 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	110
Tabel 3. 10 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	111
Tabel 3. 11 Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Lapangan	112
Tabel 3. 12 Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media	113
Tabel 3. 13 Ringkasan Hasil Penilaian Pada Tahap Pengembangan	113
Tabel 3. 14 Data Hasil Normalitas Angket	114
Tabel 3. 15 Hasil Paired Sample T-test pada Produk Media	116
Tabel 3. 16 Tabel Hasil One Sample t-Test Efikasi diri	117
Tabel 3. 17 Hasil Paired Sample T-test pada Produk Media	118
Tabel 3. 18 Hasil One Sample t-Test Self-Regulation.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Nilai Rata-rata IPAS Setiap Bab Kelas IV SD Negeri Percobaan 2 ...	4
Gambar 2. 1 Flowchat Desain Uji Coba	65
Gambar 2. 2: Flowchat Desain Uji Coba	69
Gambar 2. 3 Gambar Hasil Reliabilitas efikasi diri	81
Gambar 2. 4 Gambar Hasil Reliabilitas <i>Self-Regulation</i>	82
Gambar 3. 1 Uji Coba Media Evaluasi Berbasis Game	104



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Soal IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya	152
Lampiran 2 Soal IPAS Materi Wujud Zat dan Perubahannya	154
Lampiran 3 Validasi Instrumen Efikasi Diri	156
Lampiran 4 Validasi Instrumen Self-Regulation	157
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Media	158
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Bahasa	159
Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Materi	160
Lampiran 8 Lembar Angket Efikasi Diri	161
Lampiran 9 Lembar Angket Self-Regulation	162
Lampiran 10 Lembar Respon Peserta Didik	163
Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian	164
Lampiran 12 Petunjuk Penggunaan Media Evaluasi Berbasis Game	165
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas Efikasi Diri	167
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Self-Regulation	168
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas	169
Lampiran 16 Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-test Efikasi Diri	169
Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis One Sample T-test Efikasi Diri	169
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T-test Self-regulation	169
Lampiran 19 Hasil Uji Hipotesis One Sample T-test Self-regulation	170
Lampiran 20 Dokumentasi Proses Penelitian	170
Lampiran 21 Sertifikat TOEFL	171
Lampiran 22 Kartu Bimbingan Mahasiswa	172
Lampiran 23 Curriculum Vitae	173

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman semakin maju yang menuntut pendidikan Indonesia harus lebih fleksibel dalam mengikuti perkembangan zaman, dimana dalam pembelajaran dan seluruh kegiatan pendidikan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang dapat membantu siswa dalam proses pendidikan. Akan tetapi pada kenyataannya banyak guru di Indonesia masih menggunakan pembelajaran konvensional. Permasalahan tersebut selaras dengan penelitian dari kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia yang mengungkapkan masih banyak sekolah di Indonesia yang gurunya belum menguasai teknologi informasi dan komunikasi dengan diketahui data sebesar 22,03 % pada tahun 2022.²

Begitu pula dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) guru harus pintar menggunakan teknologi yang efektif dalam proses pembelajarannya dan proses evaluasi pembelajarannya. Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk mengetahui sejauh mana tingkat ketercapaian kemampuan yang dimiliki peserta didik. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengumpulkan, menganalisa dan menginterpretasi informasi untuk mengetahui tingkat

² Pusmenjar, "AKM Dan Implikasinya Pada Pembelajaran," *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* (2020): 1–37.

pencapaian dari tujuan pembelajaran peserta didik.³ Evaluasi pembelajaran pada umumnya diterapkan oleh sekolah secara berkala dan terstruktur. Evaluasi pembelajaran biasanya dapat dilakukan secara tes maupun non tes. Penilaian secara tes dilakukan guru dengan memberikan soal tes sesuai dengan capaian indikator yang diinginkan dan penilaian non tes berdasarkan dengan keterampilan (psikomotorik) dan sikap (afektif) siswa secara langsung atau tatap muka.⁴

Namun, terdapat beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam evaluasi pembelajaran. Guru yang tidak melaksanakan evaluasi diakhir ketika satu bab materi selesai karena keterbatasan waktu serta guru yang masih menggunakan metode evaluasi pembelajaran yang tertulis yang membuat peserta didik merasa bosan serta kurang mempunyai semangat dalam mengerjakan evaluasi, yang mana evaluasi dilaksanakan secara rutin antara lain adanya evaluasi ulangan harian, evaluasi tes sumatif per bab, PTS dan PAS yang semuanya dilakukan dengan metode yang sama. Sebagaimana diketahui dari hasil wawancara dengan murid kelas 4 tentang evaluasi pembelajaran mengemukakan sebagai berikut:

“saya merasa bosan dan kurang semangat mengerjakan soal IPAS karena soal yang dikerjakan banyak serta materi IPAS yang banyak dan sulit”⁵

³ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi aksara, 2021), hlm 23.

⁴ Nadhira Aisyah Damayanti and Retno Mustika Dewi, “Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa,” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1647–1659.

⁵ P2, 28 Agustus 2013, SD Negeri Sinduadi 2.

Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa proses evaluasi yang banyak yang membuat peserta didik kurang semangat untuk mengerjakan penilaian, alasan peserta didik tidak mengerjakan evaluasi karena materi IPAS yang susah dan tidak didukung dengan evaluasi yang menarik untuk menumbuhkan semangat dalam belajar dan mengerjakan soal.

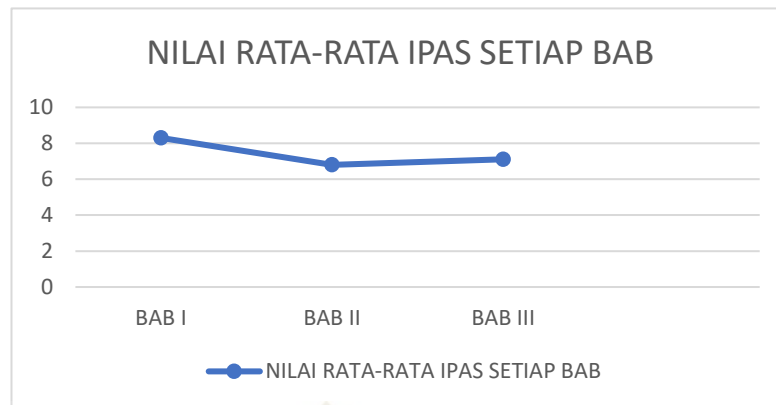
Kurikulum Merdeka IPAS masih menjadi salah satu matapelajaran di yang sukar dan terlalu banyak cakupan materi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik.⁶ Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru kelas IV SD Negeri Percobaan 2 sebagai berikut:

“Banyak peserta didik yang mengalami penurunan nilai dan rendahnya rata-rata KKTP kelas 4 pada pelajaran IPAS dikarenakan peserta didik merasa bosan mengerjakan soal terutama dengan metode yang tertulis, dan permasalahan keterbatasan guru dalam membuat dan memikirkan metode evaluasi yang berbeda. Serta harus adanya tuntutan pengambilan nilai dari setiap babnya”⁷

Dari hasil wawancara tersebut dimana masih rendahnya KKTP di Pelajaran IPAS hal tersebut juga bisa dilihat dari data grafik nilai yang diperoleh sebagai berikut:

⁶ Yunita Setyo Utami, “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 104–109.

⁷ P1, 28 Agustus 2023, SD Negeri Percobaan 2.



Gambar 1 1 Nilai Rata-rata IPAS Setiap Bab Kelas IV SD Negeri Percobaan 2

Dari data diatas diketahui adanya penurunan dari rata-rata KKTP IPAS pada setiap bab yang diakibatkan media evaluasi yang konvensional atau tertulis dirasa membosankan peserta didik yang berdampak pada rendahnya efikasi diri peserta didik. Rendahnya kepercayaan peserta didik terlihat dalam pengerjaan soal evaluasi IPAS, peserta didik lebih cenderung tidak mempunyai semangat dalam hal memahami soal serta mendapatkan nilai yang bagus untuk mencapai KKTP.

Efikasi diri merupakan salah satu aspek paling penting yang berpengaruh dalam kehidupan manusia.⁸ Hal ini dikarenakan efikasi diri sangat mempengaruhi individu dalam menentukan tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.⁹ Efikasi diri didefinisikan sebagai kepercayaan atau keyakinan seorang peserta didik dalam menyelesaikan

⁸ Raida Namira Aulia, Risma Rahmawati, and Dede Permana, "Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar," *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 1–9, <https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>.

⁹ Anitasari Anitasari et al., "Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Perilaku Menyontek Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 82–90.

tugas-tugas yang diberikan oleh guru agar memperoleh nilai yang maksimal.¹⁰

Selain rendahnya efikasi diri peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS, peserta didik sekolah dasar memiliki permasalahan yang lain terkait dengan evaluasi pembelajaran yang membosankan yaitu rendahnya *self-regulation*. Rendahnya *self-regulation* peserta didik diketahui dalam hasil observasi di SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta, bahwa dalam pengerjaan evaluasi pembelajaran IPAS peserta didik masih cenderung bingung dalam proses pengerjaannya dan tidak belum mempunyai strategi dalam mencapai tujuan yaitu bisa mengerjakan soal evaluasi IPAS dengan baik.¹¹ Faktor lainnya yang menentukan peserta didik yaitu soal evaluasi yang susah dan kurang menarik. Penelitian tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh Yulanda bahwa penggunaan media yang menarik dalam proses evaluasi pembelajar sangat mempengaruhi *self-regulation* seorang peserta didik dalam mengontrol dirinya untuk mencapai tujuan.¹²

Evaluasi pembelajaran yang kurang menarik tersebut dapat membuat peserta didik mengalami berbagai permasalahan.¹³ Fungsi evaluasi bagi guru perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh agar

¹⁰ Nurdin Arsyad, N. Nasrullah, and I. Ildayanti, "Pengaruh Regulasi Diri, Efikasi Diri, Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Issues in Mathematics Education (IMED)* 4, no. 1 (2020): 83.

¹¹ Observasi Proses Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas 4, 11 October 2023, SD Negeri Percobaan 2.

¹² Novidya Yulanda, "Pentingnya Self Regulated Learning Bagi Peserta Didik Dalam Penggunaan Gadget," *Research and Development Journal of Education* 3, no. 2 (2017): 164–171.

¹³ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika," *Gramedia pustaka utama* 4 (2008): 70–75.

evaluasi yang diberikan benar-benar mengenai sasaran.¹⁴ Evaluasi yang tidak tepat sasaran dapat menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran yang diterima oleh peserta didik.¹⁵

Agar evaluasi pembelajaran menarik sebaiknya dalam evaluasi pembelajaran guru harus pintar dan kreatif dalam menentukan media evaluasi pembelajaran yang dapat membantu pemahaman dan pengetahuan peserta didik supaya tujuan dan hasil belajar tercapai.¹⁶ Hasil belajar yang optimal pula yang menjadi salah satu cerminan pendidikan yang berkualitas.¹⁷

Oleh karena itu, penggunaan game edukatif sebagai media evaluasi pembelajaran menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik.¹⁸ Pengembangan evaluasi berbasis game bisa menjadi salah satu ide untuk membuat evaluasi pembelajaran lebih menarik.¹⁹ Penggunaan game edukatif dalam evaluasi pembelajaran

¹⁴ Akhmad Riadi, "Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran," *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 27 (2017): 11.

¹⁵ Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri, "Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (2020): 244–257, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

¹⁶ Rifqi Fatihatul Karimah, Sapurwoko, and Daru Wahyuningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII," *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret* 2, no. 1 (2014): 120547.

¹⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

¹⁸ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia," *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2019): 78–85, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.

¹⁹ Ririn Windawati and Henny Dewi Koeswanti, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–1038.

memiliki beberapa keunggulan.²⁰ Game edukatif yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan efikasi diri seorang peserta didik akan minat belajar.²¹ Dalam game, peserta didik akan merasa lebih terlibat dan lebih ingin belajar karena mereka merasa bahwa mereka sedang bermain, bukan belajar.²²

Game edukatif juga memiliki keunggulan meningkatkan keterampilan peserta didik dengan game edukatif dirancang untuk mengajarkan keterampilan dan konsep tertentu. Dalam game, peserta didik dapat mempraktikkan dan mengembangkan keterampilan mereka melalui latihan dan tantangan yang disajikan dalam game.²³

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dan *Self-Regulation* Peserta Didik Sekolah Dasar”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

²⁰ Ardhy Yuwono, M Fakhruddin, and Nurzengky Ibrahim, “Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Hasil Belajar Sejarah Di SMAN 51 Jakarta,” *Historiography: Journal of Indonesian History and Education* 2, no. January (2022): 43–53.

²¹ Windawati and Koeswanti, “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” hlm 202-203.

²² Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 261–272.

²³ Yuwono, Fakhruddin, and Ibrahim, “Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Hasil Belajar Sejarah Di SMAN 51 Jakarta,” *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, Vol 2 2022, hlm. 42–43.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a) Pembelajaran IPAS yang menyulitkan bagi peserta didik karena materi yang baru dan banyak.
- b) Rendahnya efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS
- c) Peserta didik yang mengalami kurangnya rasa percaya diri di dalam proses pembelajaran terkhususnya didalam penguasaan materi wujud zat dan perubahannya.
- d) Peserta didik yang kurang mampu mengontrol diri untuk mencapai tujuan kognitif di dalam pembelajaran IPAS
- e) Kesulitan peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tau terhadap materi IPAS yang menjadikan penurunan hasil belajar
- f) Tidak adanya media evaluasi pembelajaran yang menarik dan tepat yang digunakan dalam pembelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah yang ingin diselesaikan. Maka tesis ini membataskan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

- a) Peserta didik kelas IV masih menganggap IPAS menjadi pelajaran yang baru dan sulit, sehingga menimbulkan rasa malas untuk mempelajarinya.
- b) Tingkat kepercayaan peserta didik yang masih kurang dilihat dari peserta didik yang belum aktif dalam pembelajaran, serta belum mempunyai strategi untuk memahami pembelajaran IPAS.
- c) Peserta didik yang masih belum fokus dalam mengatur dan mengontrol dirinya agar bisa mencapai tujuan pembelajaran IPAS
- d) Penggunaan media evaluasi pembelajaran dikelas yang masih minim diterapkan oleh guru, sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah-masalah diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik kelas IV SD negeri percobaan 2?
2. Bagaimana kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis game pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik kelas IV SD negeri percobaan 2?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif dalam meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik kelas IV SD negeri percobaan 2?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis game pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* di kelas IV SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta.
2. Memperoleh hasil kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis game pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik kelas IV SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta.
3. Memperoleh hasil media evaluasi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas IV SD negeri percobaan 2 Yogyakarta.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan bagi:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan, dapat memberikan informasi bagi perkembangan bidang ilmu pengetahuan khususnya di ranah sekolah dasar. Khususnya yang berhubungan dengan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif.
- 2) Penelitian ini diharapkan, dapat meningkatkan kualitas dibidang pendidikan khususnya dalam memanfaatkan teknologi untuk

meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi guru

a. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses evaluasi pembelajaran agar efektif dan mudah untuk meningkatkan efikasi diri siswa dan *self-regulation* peserta didik.

b. Hasil penelitian dapat mendorong guru agar melakukan segala kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk peserta didik

2) Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan ini diharapkan peserta didik lebih semangat dalam belajar yang mengakibatkan meningkatnya efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik dalam belajara sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3) Manfaat Bagi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi pihak-pihak agar melakukan kegiatan pembelajaran lebih menggunakan teknologi. Serta menjadi renungan untuk pemerintah agar memperbaiki sarana dan prasarana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis game. Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan dari penelitian ini yaitu:

- a) Materi yang dikembangkan dalam pembuatan soal yaitu IPAS bab 2 wujud zat dan perubahannya kelas IV
- b) Bentuk produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media evaluasi pembelajaran.
- c) Media evaluasi pembelajaran yang digunakan berbasis game edukasi
- d) Media evaluasi pembelajaran mencakup kuis atau soal terkait materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV
- e) Pembuatan kisi- kisi soal ditentukan dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran beserta indikatornya.
- f) Pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis game, rancangan awal soal ditulis didalam Microsoft Word, lalu diolah sedemikian rupa di Software yaitu *Educandy Studio* yang akan menghasilkan game edukasi yang interaktif.
- g) Dalam game tersebut terdapat pilihan jenis game yang bisa dimainkan dengan soal yang sama.
- h) Media game dapat diakses di berbagai teknologi informatika seperti PC atau computer dan gawai android ataupun IOS

H. Kajian Penelitian yang Relevan

Menghindari kesamaan pada penelitian melakukan telaah kepustakaan agar penelitian yang dilakukan tidak tumpang tindih dengan penelitian lainnya, maka dalam hal ini penelitian mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang telah dipublikasikan, supaya peneliti ini dapat dijadikan pembeda dari penelitian lainnya. Di bawah ini adapun kolom penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Nama Penulis	Hasil Penelitian
1.	Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital Dengan Aplikasi Educandy Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ²⁴	Saadatin dan Wendri	Hasil penelitian ini menunjukkan persamaan yaitu menggunakan aplikasi educandy sebagai pengembangan alat evaluasi yang berbasis digital untuk siswa sekolah dasar.
2.	Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V ²⁵	Nurhabibah, Fikriyah dan Dewi	pengembangan alat evaluasi dengan website educandy tetapi dalam penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu penelitian ini hanya terfokus pelajaran Bahasa Indonesia

²⁴ Winda Al Muzaimah et al., "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi," *Prosiding Seminar Nasional 7*, no. 1 (2022): 221–227.

²⁵ Prabawati Nurhabibah, Fikriyah Fikriyah, and Komala Dewi, "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17, no. 2 (2021): 255–264.

No.	Judul Penelitian	Nama Penulis	Hasil Penelitian
3.	Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring ²⁶	Mufid dan Utsman	Peneliti menyebutkan pengembangan evaluasi ini mampu menjadi wadah untuk melakukan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Hasil penilaian dari pengembangan media evaluasi pembelajaran pada pokok materi bahasan materi at tahiyyat wa at ta'aruf ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan yang tinggi
4.	Pengembangan Game Petualang Si Bolang Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar ²⁷	Sunarti, Dkk	Dalam penelitian sarana media pengembangan game untuk meningkatkan motivasi siswa yang berdampak meingkatnya efikasi diri pada pembelajaran disekolah dasar.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Game Si Lui Berbasis Android pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil	Izza Ayu dan Mintohari	Hasil dari adanya pengembangan media game sangat mempengaruhi hasil belajar seorang siswa terdapat penguasaan materi siklus air

²⁶ Miftahul Mufid dan Ahmad farid Ustman, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring," *jurnal ilmu pendidikan* 6, no. September 2022 (2022): 251–265.

²⁷ Sunarti Sunarti, Selly Rahmawati, and Setia Wardani, "Pengembangan Game Petualangan 'Si Bolang' Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 1, no. 1 (2016): 58–68.

No.	Judul Penelitian	Nama Penulis	Hasil Penelitian
	Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar ²⁸		dilihat dari peningkatan nilai
6.	Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Game Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV di SD Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018	I Komang Ragil Saputra, Ketut Pudjawan, dan Dewa Kade Tastra	Dari pengembangan multimedia berbasis game dilihat sangat efektif digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris pada siswa kelas IV di SD Mutiara Singaraja yang semulanya Pelajaran Bahasa Inggris di rasa susah.
7.	Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA ²⁹	Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Titin, dan Neuwidia Nuzul Putri	Dari pengembangan media game edukasi menunjukkan media yang layak digunakan ditinjau dari hasil validasi para ahli dan memberi dampak bagi siswa kelas XI SMA terutama pada pemahaman materi sistem pernapasan
8.	Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton ³⁰	Faiza Febrinaa, Dewi Mulyati, Sunaryo	Game edukasi diimplementasikan sebagai media evaluasi pembelajaran fisika dan menjadi inovasi untuk melatih keterampilan kolaborasi siswa karena teka-teki yang disediakan dikerjakan

²⁸ Mintohari izza ayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Si Lui Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *jurnal PGSD* 11 (2023): 1728–1738.

²⁹ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, Titin Titin, and Neuwidia Nuzul Putri, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 1 (2020): 141–151.

³⁰ Faiza Febrina, Dewi Mulyati, and Sunaryo Sunaryo, "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton," *Prosiding Seminar Nasional Fisika XI* (2023): 275–284.

No.	Judul Penelitian	Nama Penulis	Hasil Penelitian
			secara kelompok dan bermanfaat mengembangkan komunikasi
9.	Implementasi <i>Kahoot</i> Berbasis <i>Digital Game Base Evaluation</i> Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari ³¹	Samsul Fajri dan Wahyu Lestari	Implementasi Kahoot berbasis Digital Game Based Evaluation pada pembelajaran gerak dasar tari yang dilakukan pada aspek seni tari dengan materi gerak dasar tari yang terdapat dalam mata pelajaran seni budaya kelas XI meningkatkan minat dan hasil belajar
10.	Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Berbasis Game Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia ³²	Darma Gusti Lestari, Elvinawati, dan Sura Menda Ginting	Pengembangan evaluasi yang layak digunakan, serta sangat menarik untuk siswa dan menjadi solusi dalam mengatasi penurunan minat belajar siswa
11.	Effectiveness of joyful game-based blended learning method in learning chemistry during COVID-19 ³³	Sripriya Sundaram, Rajendra Ramesh	Pembelajaran dengan game pada kimia sangat mempengaruhi penangkapan dan pemahaman peserta didik terkait dengan materi.

³¹ S Fajri and W Lestari, "Implementasi Kahoot Berbasis Digital Game Based Evaluation Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari," *Gesture: Jurnal Seni Tari* 11 (2022): 147–153, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture/article/view/39165>.

³² Ibid., hlm 38.,

³³ Sripriya Sundaram and Rajendran Ramesh, "Effectiveness of Joyful Game-Based Blended Learning Method in Learning Chemistry during COVID-19," *International Journal of Evaluation and Research in Education* 11, no. 4 (2022): 2140–2146.

No.	Judul Penelitian	Nama Penulis	Hasil Penelitian
12.	Benkangen game: Digital media in elementary school Indonesian language ³⁴	Mar'atussolichah, Ibda, Hakim.	Pengembangan media evaluasi berbasis game mempengaruhi minat peserta didik dalam mengerjakan dan hasil belajar peserta didik meningkat

Berdasarkan data penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan adanya perbedaan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi yang terfokus pada pembelajaran IPAS kelas 4 sekolah dasar dikurikulum merdeka belajar. Pengembangan ini menggunakan bantuan aplikasi *Educandy-studio* dalam pembuatannya, pengembangan media evaluasi berbasis game tersebut bertujuan untuk melihat peningkatan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik kelas 4.

I. Landasan Teori

1. Evaluasi Pembelajaran Kognitif

a. Pengertian Evaluasi Pembelajaran Kognitif

Evaluasi mempunyai tiga istilah, yaitu tes, pengukuran, dan penilaian. Evaluasi pembelajaran adalah proses kegiatan yang digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik terhadap

³⁴ Mar'atussolichah Mar'atussolichah et al., "Benkangen Game: Digital Media in Elementary School Indonesian Language," *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 2 (2024): 480–488.

suatu materi yang telah disampaikan oleh guru.³⁵ Evaluasi termasuk bentuk rangkaian dari suatu proses pembelajaran.

Pemilihan teknik dalam evaluasi pembelajaran umumnya dipadukan sesuai dengan tujuan pembelajaran, ketersediaan waktu, materi yang disampaikan, dan tugas yang diberikan. Teknik evaluasi secara umum dibedakan dua bagian, yaitu secara tes dan non tes.³⁶ Evaluasi pembelajaran baik tes maupun non tes memiliki keunggulan dan kelemahan setiap masing-masing berdasarkan kebutuhan. Alat evaluasi pembelajaran dalam mengukur hasil belajar peserta didik dapat diberikan dengan teknik tes untuk memberikan gambaran sesaat. Sedangkan non tes untuk melengkapi kekurangan-kekurangan saat penilaian hasil belajar secara tes.³⁷

Kegiatan evaluasi tidak terlepas dari kegiatan pengukuran dan penilaian peserta didik. Penilaian ini dimaksudkan untuk mengambil keputusan tentang keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Secara garis besar pencapaian suatu kompetensi mata Pelajaran mencakup rasah kognitif, afektif dan psikomotor.³⁸

³⁵ Asep Ediana Latip, *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI*, 1st ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm 47.

³⁶ Abdul Hasan Saragih dan Asrul and Mukhtar, *Evaluasi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2022), hlm 58.

³⁷ Febriana, *Evaluasi Pembelajaran*, hlm 34. (Yogyakarta: Pendagogia, 2019). 34.

³⁸ Kusuma Ningtyas Pramita Resya, "Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Aspek Kognitif Pada Jenjang Pendidikan Dasar Pada MI Assalafiyah Timbangreja," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 6, no. 2 (2023): 270–278.

Evaluasi pembelajaran ranah kognitif merupakan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual, dimana Bloom membagi menjadi 6 tingkatan diawali dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.³⁹ Evaluasi kognitif sangat melibatkan kemampuan peserta didik dalam memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

b. Tujuan dan Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Kognitif

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan terhadap kegiatan pembelajaran.⁴⁰ Evaluasi pembelajaran dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan tujuannya dan lingkup kegiatan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan tujuannya, evaluasi pembelajaran dapat dibedakan menjadi:⁴¹

- 1) Evaluasi diagnostik, yaitu evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sehingga dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

³⁹ Zainudin dan Ubabuddin, "Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Islam* (2008): 282.

⁴⁰ Dodiet Aditya Setyawan, *Evaluasi Pembelajaran*, 1st ed. (Jakarta: Tahta Media Group, 2023), 56–57.

⁴¹ *Ibid.*, 76.

- 2) Evaluasi selektif, yaitu evaluasi yang digunakan untuk memilih penilaian siswa yang paling sesuai untuk suatu program atau kegiatan pembelajaran.
- 3) Evaluasi penempatan, yaitu evaluasi yang digunakan untuk menempatkan siswa pada program atau kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 4) Evaluasi hasil atau produk, yaitu evaluasi yang diarahkan untuk melihat hasil program yang dicapai sebagai dasar untuk menentukan keputusan akhir, diperbaiki, dimodifikasi, ditingkatkan atau dihentikan.
- 5) Evaluasi lulusan, yaitu evaluasi yang diarahkan untuk melihat hasil belajar siswa lebih lanjut, yaitu evaluasi lulusan setelah terjun ke masyarakat.

Sedangkan evaluasi pembelajaran dalam ranah kognitif memiliki tujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik

dalam memahami, mengingat, dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan dalam pembelajaran. Berikut adalah ruang lingkup

evaluasi pembelajaran dalam ranah kognitif berdasarkan sebagai berikut:⁴²

- 1) Sikap peserta didik

⁴² Asep Ediana Latip, *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2018, hlm 70–71.

Evaluasi sikap peserta didik dalam pembelajaran kognitif meliputi sikap terhadap materi pelajaran, sikap terhadap guru, dan sikap terhadap teman sekelas

2) Pengetahuan dan pemahaman peserta didik

Evaluasi pengetahuan dan pemahaman peserta didik meliputi kemampuan peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, mengingat informasi, dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi yang berbeda.

3) Kecerdasan peserta didik

Evaluasi kecerdasan peserta didik meliputi kemampuan dalam berpikir logis, analitis, dan kreatif.

4) Perkembangan jasmani

Evaluasi perkembangan jasmani meliputi kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar.

5) Ketrampilan

Evaluasi ketrampilan meliputi kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam situasi yang berbeda, serta kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Dalam evaluasi pembelajaran kognitif, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, antara lain penetapan aspek-aspek yang akan diukur, menetapkan metode dan bentuk tes,

merencanakan waktu evaluasi, melakukan uji coba tes untuk mengukur validitas dan reabilitasnya sebelum digunakan, menentukan tolak ukur, norma atau kriteria yang akan dijadikan pegangan atau patokan dalam memberikan interpretasi terhadap data hasil evaluasi, dan menentukan frekuensi dari kegiatan evaluasi hasil belajar itu sendiri.

2. Taksonomi Bloom

a. Pengertian Taksonomi Bloom

Taksonomi bloom adalah pengembangan sistem pengelompokan perilaku belajar peserta didik yang terukur, dapat diamati, yang bertujuan untuk membantu perencanaan dan penilaian hasil belajar.⁴³ Taksonomi Bloom memusatkan perhatiannya pada ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁴⁴ Adapun pengertian dari masing-masing ranah adalah *cognitive* atau dapat disebut dengan kapabilitas intelektual yang memiliki arti sama dengan pengetahuan, mengetahui, berpikir atau intelek.⁴⁵ *Affective* semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku, yang terkait dengan perilaku menyikapi, bersikap atau merasa, dan merasakan.

⁴³ D. R. Krathwohl, *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*, 2002, 110.

⁴⁴ I Putu Ayub Darmawan and Edy Sujoko, "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom," *Satya Widya* 29, no. 1 (2013): 30.

⁴⁵ Imam Gunawan and Anggraini Retno Paluti, "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif," *E-Journal.Unipma* 7, no. 1 (2017): 1–8, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>.

Sedangkan *psychomotor* semakna sebuah dengan aturan dan keterampilan fisik, terampil dan melakukan.⁴⁶

b. Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

Ranah kognitif memiliki makna yaitu mengetahui. Berdasarkan arti yang luas, *cognition* atau kognisi ialah memperoleh, penataan, dan penggunaan pengetahuan.⁴⁷ Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipahami dalam proses pembelajaran dikelas.⁴⁸ Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom pada ranah ini terdiri dari enam tingkatan sesuai dengan jenjang terendah ke tingkatan tertinggi.

Tabel 1. 2 Ranah Kognitif pada Teori Taksonomi Bloom⁴⁹

No.	Proses Kognitif			Definisi
1	CI	LOTS	Mengingat	Kemampuan peserta didik dalam menyebutkan atau menjelaskan kembali pengetahuan dari ingatan
2	C2	LOTS	Memahami	Kemampuan peserta didik dalam memahami proses pembelajaran secara lisan, tertulis, dan gambar. Serta mampu

⁴⁶ Ubabuddin, "Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik."

⁴⁷ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–172.

⁴⁸ Ina Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–139, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

⁴⁹ Merlin C. Wittrock Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank, Richard E. Mayer, Paul R. Pintrich, James Rath, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives, Abridged Edition* (New York: Longman., 2001).

No.	Proses Kognitif			Definisi
				menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kalimatnya sendiri. Contohnya: menulis dan merangkum materi Pelajaran
3	C3	LOTS	Menerapkan/ Mengaplikasikan	Kemampuan peserta didik dalam melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa. Contohnya menggunakan pedoman rumus dalam menghitung bangun datar
4	C4	HOTS	Menganalisis	Kemampuan dalam membedakan konsep kedalam beberapa komponen untuk memperoleh pemahaman yang lebih luas.
5	C5	HOTS	Menilai/ Mengevaluasi	Kemampuan dalam membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar yang sudah ditentukan
6	C6	HOTS	Mengkreasikan/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional, serta menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru.

Anderson dan Krathwool melalui taksonomi yang direvisi memiliki rangkaian proses-proses yang menunjukkan kompleksitas kognitif dengan menambahkan dimensi pengetahuan, seperti:⁵⁰

1) Pengetahuan faktual, pengetahuan yang berisi mengenai elemen-elemen dasar yang harus diketahui para peserta didik terkait cara memecahkan masalah. Elemen-elemen biasanya merupakan simbol yang berkaitan dengan beberapa referensi konkret yang menyampaikan informasi penting. Sebagian terbesar pengetahuan faktual muncul pada level abstraksi yang relatif rendah. Dua bagian jenis pengetahuan faktual sebagai berikut:

- Pengetahuan terminology meliputi nama-nama dan simbol verbal dan non-verbal contohnya kata, angka, tanda-tanda dan gambar.
- Pengetahuan yang detail dan elemen secara spesifik mengacu pada pengetahuan peristiwa, tempat, orang, tanggal, sumber informasi, dan lain sebagainya.

2) Pengetahuan Konseptual, merupakan pengetahuan yang meliputi skema-skema, model-model mental, atau teori eksplisit dan implisit dalam model-model psikologi kognitif yang berbeda.

Pengetahuan konseptual meliputi tiga jenis:

⁵⁰ Zamroni Yoki Ariyana, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi* (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm 78-79.

- Pengetahuan klasifikasi dan kategori meliputi kategori, kelas, pembagian, dan penyusunan spesifik yang digunakan dalam pokok bahasa yang berbeda.
 - Prinsip dan generalisasi cenderung mendominasi suatu disiplin ilmu akademis yang digunakan untuk mempelajari fenomena atau memecahkan masalah dalam disiplin ilmu
 - Pengetahuan teori, model dan struktur meliputi pengetahuan mengenai prinsip-prinsip dan generalisasi yang berhubungan dengan pandangan sistemis, jelas dan bulat mengenai suatu fenomena dan masalah yang terjadi.
- 3) Pengetahuan prosedural, merupakan pengetahuan mengenai bagaimana melakukan sesuatu, yang berkisar dari melengkapi latihan-latihan yang cukup rutin hingga memecahkan masalah-masalah baru. pengetahuan prosedural sering mengambil bentuk dari suatu rangkaian langkah-langkah yang akan diikuti, seperti pengetahuan keahlian-keahlian, algoritma-algoritma, teknik-teknik, dan metode-metode secara kolektif disebut sebagai prosedur-prosedur
- 4) Pengetahuan metakognitif, merupakan kemampuan seseorang untuk menyadari, mengontrol, dan mengatur proses kognitifnya sendiri. Pengetahuan ini mencakup kesadaran tentang bagaimana seseorang belajar, memahami, dan mengingat informasi, serta kemampuan untuk mengawasi dan merefleksikan proses

kognitifnya sendiri. Pengetahuan metakognitif juga meliputi kemampuan untuk mengevaluasi dan mengatur strategi belajar yang efektif.

Tingkat kemampuan berpikir diketahui untuk dimensi proses berfikir C1 s.d C3 dengan seluruh dimensi pengetahuan dan C1 s.d C6 dengan dimensi pengetahuan faktual, masuk kategori keterampilan berfikir tingkat rendah, sedangkan untuk C4 s.d. C6 untuk dimensi pengetahuan konseptual, procedural, dan metakognitif merupakan kategori keterampilan berfikir tingkat tinggi.

3. Teknik Evaluasi Pembelajaran Kognitif

Teknik evaluasi pembelajaran yang bermacam bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang seberapa pemahaman terkait dengan penguasaan materi. Teknik evaluasi kognitif yang diterapkan dikelompok yaitu Teknik tes.

Teknik tes merupakan suatu teknik dalam melaksanakan kegiatan evaluasi, yang didalamnya terdapat serangkaian tugas yang harus dikerjakan dan di jawab. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam ranah kognitif, seperti pemahaman konsep, analisis dan sintesis. Dalam teknik ini menurut Zainal Arifin terdiri dari tiga bagian, yaitu:⁵¹

⁵¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Intrusional* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1991), hlm 16-17.

- a. Tes tulis yaitu suatu bentuk tes yang menuntut peserta didik menjawab soal-soal dalam bentuk tulisan yang diberikan secara individu atau kelompok.
- b. Tes lisan, yaitu bentuk tes dimana melihat respon dari peserta didik terkait menjawab soal dengan langsung secara lisan.
- c. Tes tindakan merupakan tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan.

4. Prosedur Penyusunan Tes Kognitif

Penyusunan tes kognitif merupakan proses yang penting dalam penilaian hasil belajar peserta didik. Berikut adalah prosedur penyusunan tes kognitif yang dapat diikuti:⁵²

- a. Menentukan tujuan tes: Tujuan tes harus jelas dan spesifik, serta sesuai dengan kompetensi yang ingin diukur.
- b. Menyusun spesifikasi tes: Spesifikasi tes harus mencakup materi yang akan diukur, jenis soal, dan kriteria penilaian.
- c. Menulis soal: Soal harus dirancang dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi tes. Soal harus mengukur kemampuan kognitif siswa secara akurat.
- d. Menelaah soal: Soal harus diperiksa untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan spesifikasi tes dan mengukur kemampuan kognitif siswa secara akurat.

⁵² Hellin Putri et al., "Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022): hlm 88.

- e. Melakukan uji coba: Soal harus diuji coba pada sekelompok siswa untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan spesifikasi tes dan mengukur kemampuan kognitif siswa secara akurat.
- f. Menganalisis butir tes: Butir tes harus dianalisis untuk memastikan bahwa mereka sesuai dengan spesifikasi tes dan mengukur kemampuan kognitif siswa secara akurat.
- g. Melakukan revisi: Soal yang tidak sesuai dengan spesifikasi tes atau tidak mengukur kemampuan kognitif siswa secara akurat harus direvisi.
- h. Menetapkan kriteria penilaian: Kriteria penilaian harus jelas dan spesifik, serta sesuai dengan tujuan tes.
- i. Menetapkan skor: Skor harus ditetapkan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely media merupakan arti dari manusia, materi, dan kejadian yang mempengaruhi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁵³ Sedangkan menurut Criticos media

⁵³ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.

merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan sebagai fungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan, maupun informasi dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi, meningkatkan perhatian anak, mengarahkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.⁵⁴

b. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:⁵⁵

⁵⁴ Wahyu Agung Dwi Pamungkas and Henny Dewi Koeswanti, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2022): 346–354.

⁵⁵ Nurrita, "Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 03 (2018): 171–187.

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran. Berikut fungsi menurut Kemp dan Dayton sebagai berikut:⁵⁶

- 1) Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- 2) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Mendorong motivasi belajar.
- 4) Menambah variasi dalam penyajian materi.
- 5) Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- 6) Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
- 7) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan.

6. Media Evaluasi Pembelajaran

Media evaluasi pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk mempermudah evaluasi dan berfungsi

⁵⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016).

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁷

Media evaluasi pembelajaran dapat berupa berbagai macam media yang digunakan untuk mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran. Berikut adalah beberapa contoh media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan:⁵⁸

- 1) Kuis online, seperti kahoot atau quizizz, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
- 2) Game interaktif, seperti game edukasi atau simulasi, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah atau mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari.
- 3) Portofolio peserta didik, yaitu kumpulan hasil kerja peserta didik selama proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Observasi langsung, yaitu pengamatan langsung oleh guru terhadap aktivitas dan kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran.

⁵⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm 65.

⁵⁸ Bambang Warsita, "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas," *Jurnal Teknodik* 17, no. 1 (2019): 092–101.

- 5) Tes tertulis atau ujian, yaitu pengujian kemampuan peserta didik dalam bentuk tes tertulis atau ujian untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pemilihan media evaluasi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan evaluasi dan karakteristik siswa serta materi pembelajaran yang sedang dipelajari.⁵⁹ Selain itu, evaluasi pembelajaran juga harus dilakukan secara berkala dan terus-menerus untuk memastikan efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁶⁰

7. Game Edukatif

a. Pengertian Game Edukatif

Game edukatif adalah suatu permainan yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengintegrasikan dan mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya.⁶¹ Game edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat mendidik dan interaktif untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau materi pelajaran.⁶² Game edukatif dapat dikembangkan dengan berbagai

⁵⁹ Gesta Wahyu Sasongko and Hary Suswanto, "Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X," *Jurnal Pendidikan* 2, no. 7 (2017): 1017–1023.

⁶⁰ Primanita Sholihah Rosmana et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 1965–1973.

⁶¹ Ditto Rahmawan Putra and Mahendra Adhi Nugroho, "Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14, no. 1 (2016).

⁶² Nurhabibah, Fikriyah, and Dewi, "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V."

macam menu dan submenu. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta membantu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar.⁶³

b. Unsur-unsur Game Edukatif

Game edukatif adalah jenis game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan dan mendukung pengajaran dan pembelajaran menggunakan teknologi multimedia interaktif. Didalam unsur game edukatif Walker dan Hess mengungkapkan dalam teorinya yaitu dalam game edukatif terdapat beberapa unsur-unsur game yang menciptakan pengalaman yang menarik antara lain:⁶⁴

- 1.) Fitur dan layout, dalam unsur ini fitur-fitur yang ada didalam game harus menarik dan menantang pemain harus ada di dalam sebuah game. Menurut Hendi Hendratman, layout merupakan tata letak atau penempatan yang berarti usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi grafis teks, gambar, table, dll, agar visual menjadi komunikatif, estetik, dan menarik.⁶⁵ Dalam hal tersebut harus diperhatikan dalam penggunaan unsur-unsur yang

⁶³ Jan L. Plass, Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–283.

⁶⁴ Ridwan Arif Rahman and Dewi Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *Jurnal Algoritma* 13, no. 1 (2016): 184–190.

⁶⁵ Hendi Hendratman, *Computer Graphic Design* (Bandung: Informatika, 2004), hlm 203-204.

sesuai dengan tujuan penggunaan game untuk siapa, dalam penelitian ini tertuju untuk peserta didik sekolah dasar, bisa dijelaskan sebagai berikut:

- Ilustrasi, berarti gambar yang digunakan untuk menerangkan sesuatu, ilustrasi digunakan harus jelas dan realistis agar membantu peserta didik dalam memahami gambar.
- Typography merupakan cara dalam Menyusun dan mengatur bentuk, jenis dan ukuran huruf. Jenis huruf yang dipakai harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Dalam pemilihan huruf wajib memperhatikan juga tingkat keterbacaan. Jenis huruf yang akan dipakai dalam pembuatan game ini adalah huruf dekoratif, karena huruf tersebut tidak membosankan saat dibaca namun harus memperhatikan tingkat keterbacaan yang jelas. Berikut referensi huruf dekoratif yang bisa digunakan dan memiliki tingkat keterbacaan yang jelas:

- Pascal, dalam penulisan huruf Pascal, huruf pertama pada setiap kata harus menggunakan huruf kapital, sedangkan huruf selanjutnya harus menggunakan huruf kecil. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam membaca dan memahami kata atau frasa yang ditulis

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Amateur Comic, merupakan huruf yang sering digunakan dalam penulisan comic dan game, yang tidak terlalu formal, mudah dimengerti oleh peserta didik

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X

Y Z

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Andi Prastowo juga memaparkan dalam penggunaan jenis huruf didalam game bisa menggunakan huruf sans-serif. Huruf sans-serif merupakan huruf yang tidak memiliki kait atau garis tambahan pada ujung hurufnya, umumnya lebih baik digunakan dalam media digital seperti layar komputer, tablet, dan ponsel karena lebih mudah dibaca pada layar dengan resolusi tinggi.⁶⁶

Huruf sans-serif memiliki manfaat yaitu *Legibility*, keterbacaan yang tinggi, tampilan sederhana, modern, serta mudah dimengerti oleh anak-anak. Contoh jenis huruf sans-serif yaitu Arial, Calibri,

⁶⁶ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, hlm 78-79.

Berlins Sans FB. Dibawah ini contoh huruf dengan menggunakan Arial sebagai berikut:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Perancangan layout game edukasi bertujuan untuk membantu anak-anak agar lebih mudah memahami tulisan, gambar, serta fitur-fitur lainnya yang menjadi objek dalam aplikasi edukasi yang dikembangkan.⁶⁷

- 2.) Konten, dalam hal ini konten dalam game harus disesuaikan dengan bidang yang akan dikembangkan. Dalam game edukasi harus di sesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dikembangkan serta menuntukan tujuan yang jelas dari pembuatan.
- 3.) Desain level, unsur ini memuat tingkat kesulitan yang menggambarkan jalan cerita pada sebuah game.
- 4.) Tantangan, unsur dalam game edukatif dapat mengembangkan kreativitas anak, karena game edukasi memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika.
- 5.) Karakteristik game, unsur ini mencakup karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi dan menghibur dapat mengurangi dan

⁶⁷ Ramli Ramli, Muhammad Taufik Batubara, and Billy Mariza Akbar Saragih, "Perancangan Layout Dan Grafis Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)* 1, no. 1 (2018): 16–21.

menghilangkan rasa bosan siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

- 6.) Pemecahan teka-teki, unsur dimana permainan mengenai pemecahan teka-teki yang menarik secara visual dan menenangkan untuk dimainkan.
- 7.) Daya pikir, unsur di dalam game edukasi yang harus memiliki dayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya.
- 8.) Etika, Unsur etika dalam game edukatif dapat membantu anak memahami nilai-nilai moral dan etika yang baik.
- 9.) Kreativitas, unsur yang harus ada di dalam sebuah game yang mana game ini dapat menumbuhkan kreatifitas anak.
- 10.) Kemudahan dalam penggunaan, dalam unsur ini game yang dikembangkan harus mudah digunakan oleh anak, sehingga anak akan lebih tertarik dalam memainkannya

c. Jenis Aplikasi Game Edukatif

Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dari pembuatan game tersebut. Dibawah ini beberapa game yang bisa digunakan:

1) *Educandy Studio*

Educandy Studio merupakan game edukasi yang berbasis web, game ini bisa digunakan untuk membuat permainan daring yang lebih menyenangkan. Dengan *educandy*, kita dapat membuat

game belajar interaktif yang memiliki tampilan yang sangat menarik dan mudah dimengerti bagi pengguna.⁶⁸

Ada delapan model game belajar yang bisa dibuat, diantaranya: Teka teki silang (*Crossword*), Pilihan ganda (*Multiple Choise*), mencari kata diantara susunan huruf acak (*Word Seacrh*), memilih jawaban yang benar (*Noughts & crosses*), memberikan jawaban dengan cara mengeja huruf demi huruf (*Spell It*), pertukaran huruf dalam kata-kata sehingga kata itu mempunyai arti lain (*Anagram*), Menjodohkan (*Match-up*), memilih dan mengingat jawaban (*Memory*).⁶⁹

2) Kahoot

Aplikasi *kahoot* merupakan aplikasi online yang digunakan untuk membuat kuis yang dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Waldi Aplikasi *kahoot* merupakan permainan online yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.⁷⁰

⁶⁸ Rani Salfina et al., “Perancangan Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy Di SMKN 4 Payakumbuh,” *Journal of Information System and Education Development* 1, no. 1 (2022): 1–7, <http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>.

⁶⁹ Dede Trie Maryanti, Sri and Hartati, Sri and Kurniawan, *Assesment for Learning, Educandy & Wordwall* (Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022).

⁷⁰ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.

3) *Tiny Tap*

TinyTap adalah aplikasi pendidikan yang memungkinkan keluarga, guru, dan siswa membuat pelajaran dan permainan interaktif yang dipersonalisasi.⁷¹ Aplikasi ini didasarkan pada pendekatan konstruktivis, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan mendorong siswa untuk menciptakan pengalaman belajar mereka sendiri. *TinyTap* menyediakan platform bagi pengguna untuk membuat game edukasi dan pelajaran interaktif mereka sendiri tanpa pengetahuan coding.

Aplikasi ini menawarkan berbagai templat siap pakai yang dapat disesuaikan dengan gambar, suara, dan materi lainnya.

TinyTap dirancang untuk menjadi platform sosial yang memberdayakan keluarga, guru, dan siswa untuk belajar satu sama lain dengan berbagi pelajaran dan permainan interaktif yang dipersonalisasi.⁷² Aplikasi ini terbukti efektif dalam mendorong

pembelajaran dan keterlibatan di kalangan anak kecil. Secara keseluruhan, *TinyTap* adalah alat yang ampuh untuk membuat permainan edukatif dan pelajaran interaktif yang dapat digunakan

⁷¹ Vintimilla Garc, *La Utilizacoin De Tecnologias “ Tablets ” Con La Aplicacion “ Tiny Tap ” En La Sala De Actividades , Con Ninos YNinas DE 5 A 6 Anos De Edad , En Un Colegio Privado De La Ciudad De Quito* Autora: María José Vintimilla García (brazil: INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA, 2018), [https://www.iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/3529/1/UPTIC-Relatorio Maria Jose Vintimilla_20julho18.pdf](https://www.iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/3529/1/UPTIC-Relatorio_Maria_Jose_Vintimilla_20julho18.pdf).

⁷² Ibid., hlm 73.

untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan mendorong pembelajaran aktif.⁷³

Dalam pengembangan penelitian ini menggunakan aplikasi Educandy studio dalam pengembangan evaluasi pembelajaran yang dirasa mudah digunakan dalam pengembangan yang akan dilakukan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Game Edukatif

Suatu produk akan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, Adapun kelebihan dan kekurangan dari game edukatif antara lain:

- 1) Kelebihan game
 - a) Mempermudah proses pembelajaran
 - b) Game membuat pembelajaran lebih menyenangkan untuk dilakukan
 - c) Game memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar
 - d) Game dapat memberikan umpan balik langsung
 - e) Game memungkinkan penerasan konsep atau peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya.
 - f) Memberikan motivasi lebih kepada peserta didik akan memahami pembelajaran

⁷³ Marisa Meyer et al., "How Educational Are 'Educational' Apps for Young Children? App Store Content Analysis Using the Four Pillars of Learning Framework," *Journal of Children and Media* 15, no. 4 (2021): 526–548.

2) Kekurangan game

- a) Game yang monoton akan cenderung menjadikan Masyarakat malam memainkan game ini
- b) Game edukatif dapat mempengaruhi mental anak, seperti menyebabkan perilaku yang agresif, terutama Ketika dalam bermain kalah menerus.
- c) Permainan edukatif dapat menjadikan anak fokus bermain dan menghabiskan waktu

8. Efikasi Diri

a. Pengertian Efikasi Diri

Efikasi diri merupakan keyakinan atau kepercayaan seseorang terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam melakukan sebuah tugas, mencari tujuan, atau mengatasi hambatan. Efikasi diri termasuk salah satu hasil dari proses kognitif yang terjadi pada diri individu.⁷⁴ Menurut Bandura mengemukakan bahwa penilaian diri seorang individu terkait dengan perilakunya dalam situasi tertentu tergantung pada hubungan antara lingkungan dengan kondisi kognitif.⁷⁵ Khususnya faktor kognitif yang berkaitan dengan keyakinan bahwa dirinya mampu atau tidak mampu memunculkan

⁷⁴ Sri Florina Laurence Zagoto, "Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 2 (2019): 386–391.

⁷⁵ Wahyu Fitra Ningsih and Isnaria Rizki Hayati, "Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes and Outcomes)," *Journal on Teacher Education* 1, no. 2 (2020): 26–32.

perilaku yang sesuai dengan harapan, keyakinan ini dikenal dengan istilah efikasi diri.

Tingginya efikasi diri yang dipersepsikan akan memotivasi individu secara kognitif untuk bertindak lebih tepat arah, terutama apabila tujuan yang hendak dicapai merupakan tujuan yang jelas.⁷⁶ Bandura mendefinisikan efikasi diri sebagai keyakinan seseorang bahwa dirinya akan mampu melaksanakan tingkah laku yang dibutuhkan dalam suatu tugas.⁷⁷ Pikiran individu terhadap efikasi diri menentukan seberapa besar usaha yang akan dicurahkan dan seberapa lama individu akan tetap bertahan dalam menghadapi hambatan atau pengalaman yang tidak menyenangkan.⁷⁸

Menurut Rustika mengungkapkan bahwa efikasi diri merupakan penilai diri sendiri mengenai baik dan buruknya suatu Tindakan, benar atau salah suatu perbuatan, dan bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuatu hal yang ingin dicapai.⁷⁹

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa efikasi diri merupakan keyakinan seseorang atas kemampuan dirinya dalam mencapai tujuan serta mengatasi berbagai hambatan

⁷⁶ Devy Mukaromah, Sugiyo, and Mulawarman, "Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Ditinjau Dari Efikasi Diri Dan Self Regulated Learning," *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 7, no. 2 (2018): 14–19, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>.

⁷⁷ Ningsih and Hayati, "Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes and Outcomes)."

⁷⁸ Febrian Solikhin, "Pengembangan Alat Ukur Tingkat Efikasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Kimia," *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia* 9, no. 1 (2020): 11–18.

⁷⁹ I Made Rustika, "Efikasi Diri: Tinjauan Teori Albert Bandura," *Buletin Psikologi* 20, no. 1–2 (2016): 18–25.

untuk mencapai hasil yang diinginkan. Efikasi yang tinggi dapat mempengaruhi seseorang individu dalam menumbuhkan motivasi secara kognitif untuk bertindak lebih baik dalam tujuan yang hendak dicapai oleh individu tersebut.

b. Dimensi Efikasi Diri

Albert Bandura menyebutkan bahwa efikasi diri terdiri dari tiga dimensi, antara lain yaitu:⁸⁰

1) *Level / Magnitude* (Tingkatan)

Dimensi level ini berkaitan dengan tingkat kesulitan tugas ketika seorang individu mampu mengatasinya. Tingkat efikasi diri seseorang berbeda satu sama lain. Tingkatan kesulitan dari sebuah tugas, apakah sulit atau mudah akan menentukan efikasi diri. Tingkat keyakinan diri ini akan mempengaruhi pemilihan aktivitas, jumlah usaha, serta ketahanan peserta didik dalam menghadapi dan menyelesaikan tugas yang dijalaninya. Pada suatu tugas atau aktivitas, jika tidak terdapat suatu halangan yang berarti untuk diatasi, maka tugas tersebut akan sangat mudah dilakukan dan semua orang pasti mempunyai efikasi diri yang tinggi pada permasalahan ini.

Keyakinan individu berimplikasi pada pemilihan tingkah laku berdasarkan hambatan atau tingkat kesulitan suatu tugas atau

⁸⁰ U Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa* (Bandung: Refika Aditama, 2017), hlm 117-118.

aktivitas. Individu terlebih dahulu akan mencoba tingkah laku yang dirasa mampu dilakukannya dan menghindari tingkah laku yang berada di batas kemampuannya. Rentang kemampuan individu dapat dilihat dari tingkat hambatan atau kesulitan yang bervariasi dari suatu tugas atau aktivitas tertentu.

2) *Strenght* (Kekuatan)

Dimensi ini sangat berkaitan dengan kekuatan penilaian tentang kecapan seorang individu. Dimensi ini juga mengacu pada derajat kemantapan individu terhadap keyakinan yang dibuatnya. Maka kemantapan ini yang akan menentukan ketahanan dan keuletan individu dalam usahanya dimensi ini merupakan keyakinan individu dalam mempertahankan perilaku tertentu. Dimensi ini terkait dari efikasi diri seseorang ketika berhadapan dengan tuntutan tugas atau suatu permasalahan.

3) *Generality* (Umum)

Dimensi ini berkaitan dengan luas bidang tingkah laku yang mana individu merasa yakin akan kemampuannya. Individu dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya. Apakah terbatas pada suatu aktivitas dan situasi tertentu atau pada serangkaian aktivitas dan situasi yang bervariasi.

Menurut Bandura, merincikan indikator dari efikasi diri mengacu pada dimensi efikasi diri yaitu *level*, *strength*, dan *generality*, dengan

melihat tiga dimensi ini maka terdapat beberapa indikator dari efikasi diri meliputi perilaku antara lain:⁸¹ a) mampu mengatasi masalah yang dihadapi; b) yakin akan keberhasilan dirinya; c) berani menghadapi tantangan; d) berani mengambil resiko atas keputusan yang diambil; e) Menyadari kekuatan dan kelemahan dirinya; f) mampu berkomunikasi dengan orang lain; g) tanggung atau tidak mudah menyerah

c. Fungsi Efikasi Diri

Menurut Bandura pada dasarnya efikasi diri memiliki empat fungsi dalam mempengaruhi seorang individu antara lain:

1) Fungsi Kognitif

Bandura menyebutkan fungsi dari efikasi diri pada kognitif seseorang sangat bervariasi. Proses kognitif adalah proses berfikir didalamnya termasuk dalam memperoleh informasi, pengorganisasian informasi, serta penggunaan informasi. Fungsi kognitif efikasi diri adalah mempengaruhi persepsi individu terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan.⁸² Dengan memiliki efikasi diri yang tinggi, individu cenderung memiliki persepsi yang positif terhadap kemampuan dirinya dan merasa lebih mampu mengatasi tantangan. Oleh karena itu, membangun efikasi diri yang tinggi dapat membantu individu untuk mencapai tujuan hidupnya.

⁸¹ Ibid., hlm 211.,

⁸² Ely Satiyasih Rosali, Darwis Darmawan, and Mega Prani Ningsih, "Kajian Efikasi Diri Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19," *Geoducation* 2, no. 2 (2021): 1–8.

2) Fungsi Motivasi

Motivasi didalam efikasi diri memiliki peran penting. Ketika seorang individu memiliki motivasi untuk dirinya akan muncul kepercayaan terkait dengan seorang dapat menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi.⁸³

3) Fungsi Afeksi

Fungsi adanya proses afeksi di dalam individu adalah proses pengaturan emosi dan reaksi emosional.⁸⁴ Efikasi diri memiliki peran dalam mengatasi besarnya stress dan depresi yang individu alami. Individu yang mempunyai keyakinan pada dirinya sendiri dapat mengontrol suatu tindakan didalam situasi yang mengancam. Sedangkan bagi individu yang tidak bisa mengatur dirinya untuk menghadapi situasi mengancam akan mengalami kecemasan yang tinggi.

4) Fungsi Selektif

Fungsi ini sangat mempengaruhi individu dalam memilih suatu aktivitas atau tujuan yang akan diambil oleh individu. Dalam hal ini individu yang mampu memilih suatu aktivitas untuk mencapai tujuannya maka bisa dikatakan individu tersebut memiliki efikasi diri yang baik.

⁸³ Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, hlm 230-232.

⁸⁴ Indah Sari Liza Lubis, "Hubungan Regulasi Diri Dalam Belajar Dan Efikasi Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa," *Jurnal Diversita* 4, no. 2 (2018): 90.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efikasi Diri

Menurut Bandura faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Self-Efficacy pada peserta didik dapat ditumbuhkan dan dipelajari melalui empat hal, yaitu:⁸⁵

1) Pengalaman Menguasai Sesuatu (*Mastery Experience*)

Mastery experience atau pengalaman dalam menguasai sesuatu pada dasarnya dapat meningkatkan dan dapat pula merendahkan tingkat *self-efficacy*. Pengalaman sebelumnya merupakan sumber informasi yang paling penting bagi efikasi diri seseorang. Seseorang yang memiliki pengalaman akan kesuksesan yang dialaminya akan membentuk efikasi diri yang tinggi, begitupun sebaliknya efikasi dirinya rendah apabila orang yang bersangkutan terus menerus mengalami kegagalan. Berikut adalah beberapa hal yang dapat dipelajari dari pengalaman menguasai sesuatu sebagai berikut:

- Pengalaman performansi, yaitu prestasi yang berhasil dicapai pada masa lalu.
- Pengalaman vikarius, yaitu pengalaman yang didapat melalui pengamatan terhadap model sosial.
- Persuasi sosial, yaitu efek dari keyakinan seseorang terhadap pemberi persuasi dan sifat realistik dari apa yang dipersuasikan.
- Pengalaman dalam menguasai suatu keterampilan tertentu.

⁸⁵ Nita Karmila and Siti Raudhoh, "Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa," *Pedagogal : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 108–111.

2) Modeling Sosial

Pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan *Self-Efficacy* individu dalam mengerjakan tugas yang sama. Begitu pula sebaliknya, pengamatan terhadap kegagalan orang lain akan menurunkan penilaian individu mengenai kemampuannya dan individu akan mengurangi usaha yang dilakukan

3) Persuasi Sosial

Persuasi sosial adalah salah satu dari empat sumber yang dapat mempengaruhi efikasi diri seseorang, yaitu keyakinan seseorang terhadap pemberi persuasi dan sifat realistis dari apa yang dipersuasikan. Persuasi sosial dapat diperoleh melalui ajakan atau persuasi dari orang lainnya. Selain itu, umpan balik negatif juga dapat meningkatkan efikasi diri apabila disampaikan dengan menunjukkan bagian mana yang harus diperbaiki sehingga orang tersebut dapat memperbaiki performanya di masa depan.

4) Kondisi Fisik dan Emosional

Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa, saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stres yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai ekspektasi efikasi yang rendah. Tinggi rendahnya efikasi diri seseorang dalam tiap tugas sangat bervariasi. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa faktor yang berpengaruh dalam mempersepsikan kemampuan diri individu yaitu

budaya, jenis kelamin, sifat tugas yang dihadapi, insentif eksternal, status dan peran dalam lingkungan, dan informasi tentang diri sendiri.

9. *Self-Regulation*

a. *Pengertian Self-Regulation*

Self-regulation adalah proses kepribadian yang penting ketika seseorang secara mandiri berusaha untuk mengaktifkan dan mempertahankan pikiran, perilaku, dan emosi yang berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran.⁸⁶ Carver dan Scheier mengatakan bahwa regulasi diri merupakan upaya yang dilakukan oleh seseorang individu dalam mengatur pikiran, perasaan, dorongan dan tindakannya untuk mencapai suatu tujuan. Bandura juga mendefinisikan regulasi diri sebagai kemampuan untuk mengontrol pikiran, perasaan, motivasi, dan tindakannya.⁸⁷ Regulasi diri dalam belajar adalah kemampuan peserta didik untuk mengontrol pikiran, perasaan, motivasi, serta tindakannya dalam proses belajar sehingga prestasi yang gemilang sebagai tujuan pembelajara bisa tercapai.⁸⁸ Dalam *Self-regulation* seorang individu merupakan agen utama dalam pengambilan keputusan sebagai aspek penting dari kemampuan untuk beradaptasi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas disimpulkan bahwa *self-regulation* merupakan kapasitas internal seseorang untuk dapat

⁸⁶ Arsyad, Nasrullah, and Ildayanti, "Pengaruh Regulasi Diri, Efikasi Diri, Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa."

⁸⁷ M.A Subandi Lisya Chairani, *Psikologi Santri Penghafal Al-Quran: Peranan Regulasi Diri*, 1st ed. (yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm 46-47.

⁸⁸ Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: Refika Aditama 2017) hlm 12.

mengarahkan perilaku, afeksi dan atensinya untuk memunculkan respon yang sesuai dengan tuntutan dari dalam dirinya dan lingkungan, menggunakan berbagai strategi dalam rangka mencapai tujuan. Upaya pencapaian yang bertujuan untuk memperoleh proses penilaian yang berulang.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Self-regulation*

Bandura mengatakan bahwa faktor – faktor yang mempengaruhi regulasi diri dapat terbagi menjadi dua faktor, yakni faktor eksternal dan faktor internal. Berikut penjelasannya sebagai berikut:

1) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi regulasi diri terdiri dari dua bagian, yakni:

a) Standar untuk mengevaluasi perilaku diri sendiri. Dalam standar ini faktor lingkungan sangat berpengaruh kepada penilaian seorang individu.

b) Menyediakan cara untuk mendapatkan penguatan, reward akan diberikan setelah menyelesaikan tujuan tertentu. Selain itu, dukungan lingkungan berupa sumbangan materi atau pujian dan dukungan dari orang lain juga diperlukan sebagai bentuk penghargaan kecil yang didapat setelah menyelesaikan sebagian tujuan.

2) Faktor Internal

- a) Observasi Diri, seseorang individu harus selektif terhadap aspek perilakunya. Dengan observasi diri, seseorang akan tahu tentang seberapa besar dan sedikitnya perubahan kemajuan dalam diri individu. Hal ini akan mencakup nilai kualitas dan kuantitas.
- b) Proses Penilaian, proses penilaian yang membantu individu dalam meregulasi perilaku seseorang melalui proses mediasi kognitif. Seseorang tidak hanya mampu menyadari secara selektif, tetapi juga menilai seberapa berharganya tindakannya yang dia buat untuk dirinya sendiri.
- c) Reaksi Diri merupakan respon negative maupun positif terhadap hasil pencapaian. Manusia menciptakan inisiatif tindakannya melalui penguatan diri (reward) dan hukuman diri (punishment).

3) Aspek-aspek Self-Regulation (regulasi diri)

Menurut Pintrich & Groot, aspek dari *Self-regulation* sangat bervariasi akan tetapi didalamnya harus mencakup tiga komponen yang dapat diukur dan diamati di dalam pembelajaran yaitu kemampuan metakognitif, manajemen diri dan minat, serta strategi kognitif.⁸⁹ Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dimana penguasaan tugas tergantung pada

⁸⁹ Diah Prawitha Sari, "Mengembangkan Kemampuan Self Regulation: Ranah Kognitif, Motivasi Dan Metakognisi," *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3 (2014): 16–39.

kenyakinan dalam kemampuan seseorang yang bertujuan untuk memperoleh keberhasilan.

- a) Kemampuan metakognitif terdiri dari merencanakan, mengorganisasikan atau mengatur, menginstruksikan diri, memonitor dan melakukan evaluasi dalam aktivitas pembelajaran.
- b) Manajemen diri dan minat dalam pengerjaan tugas, dalam hal ini kemampuan menetapkan target dalam menyelesaikan tugas yang sulit.
- c) Strategi kognitif yang digunakan untuk belajar, mengingat dan mengerti materi-materi yang dipelajari.

Adanya perbedaan dari beberapa pakar terkait dengan pandangan mengenai aspek self-regulation menurut Bandura menyatakan regulasi diri ada tiga komponen yang dapat diukur dan diamati ciri-cirinya sebagai berikutnya:⁹⁰

- 1) Kemampuan mengatur kognisi,

Kemampuan mengatur kognisi merupakan kemampuan seorang individu dalam melihat proses dan hasil belajar serta mempergunakan berbagai strategi untuk belajar dan mengingat. Dalam hal ini mencakup kegiatan menganalisa tugas-tugas, mendalami bahan pelajaran, melakukan pengulangan dan perincian, menetapkan tujuan belajar, memonitoring hasil dan menyesuaikan strategi belajar.

- 2) Kemampuan mengatur motivasi dan emosi

⁹⁰ Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*, (Bandung: Refika Aditama 2017) hlm 90-91.

Dalam hal ini seseorang individu melakukan kegiatan monitoring dan modifikasi kondisi motivasi dan emosi yang bertujuan untuk focus terhadap pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar, serta merasa mampu dalam belajar.

a) Kemampuan mengatur perilaku

Kemampuan mengatur perilaku diri sendiri agar bisa tetap focus pada tugas atau hal yang sedang dijalankan sehingga tujuan dari tugas tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dengan melihat penelitian yang akan dilakukan teori bandura sangat mudah digunakan dalam melihat self-regulation peserta didik maka dapat disimpulkan bahwa komponen regulasi diri terdiri dari kemampuan metakognitif, manajemen diri dan minat dalam akademik dan strategi kognitif yang digunakan siswa untuk belajar, mengingat dan mengerti materi dalam pembelajaran.

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini terdapat empat bab dengan masing-masing sistematika bab dan sub-bab berikut:

a) BAB I: PENDAHULUAN

Pendahuluan yang terdiri dari sistematika sub-bab: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, kajian penelitian yang relevan, dan landasan teori.

b) BAB II: METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di dalamnya terdapat model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba, teknik dan instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

c) BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai hasil pengembangan media evaluasi, kelayakan media evaluasi dan efektifitas pengembangan media evaluasi terhadap efikasi diri dan *self-regulation*.

d) BAB IV: PENUTUP

Penutup berisi mengenai kesimpulan akhir tentang penelitian dan saran penelitian selanjutnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan Penelitian

Peneliti mengacu kepada hasil dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dihasilkan produk media evaluasi pembelajaran IPAS yang dikembangkan menggunakan model oleh Thiagarajan yaitu model 4-D. Tahapan dalam pengembangan yang dilakukan peneliti antara lain tahap pertama pendefinisian awal produk media evaluasi pembelajaran meliputi analisis awal, analisis peserta didik, dan analisis kebutuhan. Tahapan kedua pembuatan desain media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis game, tahap ketiga pengembangan media evaluasi pembelajaran yang akan divalidasi oleh ahli, tahap keempat uji coba media evaluasi pembelajaran IPAS yang terdiri dari uji kelompok kecil dan uji lapangan, tahapan kelima hasil akhir media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis game yang sudah di revisi. Tahap terakhir penyebarluasan media evaluasi yang bertujuan untuk penyebaran produk dalam skala kecil di sekolah selain tempat penelitian. Dari tahapan-tahapan pengembangan di atas maka di hasil produk media pembelajaran berbasis game yang didalamnya terdapat 5 game yaitu *nought & crosses*, *crosswords*, *match-up*, *memory*, dan *multiple choice*.
2. Telah diperoleh media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis game dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan memperoleh nilai rata-

rata dari penilaian para ahli yaitu sebesar 85,6 % dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian hasil dari uji coba kecil mendapatkan nilai presentase 90% dengan demikian dari uji kelompok kecil tergolong dalam kriteria sangat layak digunakan. Hasil penilaian pada uji lapangan mendapatkan respon baik dengan persentase 90,4% maka menunjukkan kriteria sangat layak. Maka media evaluasi pembelajaran pada materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV SD dari beberapa aspek penilaian layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

3. Telah diperoleh Media evaluasi pembelajaran IPAS game dapat meningkatkan efikasi diri dan meningkatkan *self-regulation* peserta didik, hal ini diperoleh berdasarkan uji hipotesis ditinjau dari efikasi diri *paired sampel t-test* dengan nilai Sign. $0,028 < 0,05$ dan *one sample t-test* dengan nilai $t\ 9,248 > 0$ dan apabila nilai Sign. $0,000 < 0,05$ H_0 ditolak maka terjadi peningkatan pada efikasi diri. Sedangkan uji hipotesis ditinjau dari *self-regulation paired sampel t-test* dengan nilai Sign. $0,049 > 0,05$ dan *one sample t-test* dengan nilai $t\ 9,579 > 0$ dan apabila nilai Sign. $0,000 > 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga terjadi peningkatan pada *Self-regulation*.

B. Saran

Keterbatasan pengembangan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengalami beberapa kendala yang dihadapi antara lain:

- a) Pada saat uji lapangan beberapa komputer yang tidak bisa akses link media evaluasi pembelajaran IPAS

- b) Keterbatasan dalam mengembangkan dan mengganti warna pada produk game yang dikembangkan
- c) Keterbatasan dalam mengintegrasikan fitur-fitur dan fungsi yang diperlukan ke dalam produk
- d) Keterbatasan waktu dalam melakukan uji coba lapangan dikarenakan terhalang oleh ujian
- e) Keterbatasan kontrol peserta didik dalam pengisian angket yang dikembangkan

Dari keterbatasan penelitian dan pengembangan di atas maka terdapat beberapa saran terkait media evaluasi pembelajaran berbasis game setelah dilaksanakannya penelitian.

1. Kepada Lembaga Pendidikan

Media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis game yang telah dikembangkan dapat meningkatkan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik di kelas IV, sehingga sekolah dapat memperbanyak proses pembelajaran yang inovatif di ruang laboratorium komputer tidak hanya digunakan dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

2. Kepada Guru

Media evaluasi pembelajaran IPAS berbasis game diharapkan tidak hanya berpengaruh terhadap permasalahan efikasi diri dan *self-regulation* peserta didik saja, namun dapat meningkatkan motivasi belajarnya serta hasil belajar peserta didik di pelajaran IPAS terkhususnya materi wujud zat dan perubahannya. Bisa juga guru menambah dan

belajar membuat media yang menarik sesuai dengan perkembangan kurikulum dan teknologi.

3. Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti yang mengembangkan suatu produk media, diharapkan untuk dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game yang lebih menarik dan kreatif dengan menyesuaikan permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang tidak membosankan sehingga anak akan lebih termotivasi dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. 2nd ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.
- Anitasari, Anitasari, Olivia Pandansari, Rika Susanti, Kurniawati Kurniawati, and Abdul Aziz. “Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Perilaku Menyontek Siswa Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring.” *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 82–90.
- Apri Nuryanto mulyatiningsih, Endang dan. *Metode Penelitian Terapan Pendidikan. 1*. Bandung: Alfabeta Bandung, 2014.
- Arief Adhy Kurniawan, Oryza Agnu Dian Wulandari. *Pengantar Statistik*. Edited by M Fahmi. 1st ed. Purwokerto: Zahira Media Publisher, 2021.
- Arikunto, Suharmi. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Askara, 2018.
- Arsyad, Nurdin, N. Nasrullah, and I. Ildayanti. “Pengaruh Regulasi Diri, Efikasi Diri, Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Issues in Mathematics Education (IMED)* 4, no. 1 (2020): 83.
- Arthur Ashe. *Buku Days of Grace: A Memoir*. 1st ed. Knopf, 1993.
- Asep Ediana Latip. *Evaluasi Pembelajaran Di SD Dan MI*. 1st ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Asrul, Abdul Hasan Saragih dan, and Mukhtar. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing, 2022.

- Aulia, Raida Namira, Risma Rahmawati, and Dede Permana. "Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar." *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)* 2, no. 1 (2020): 1–9.
<https://belaindika.nusaputra.ac.id/article/view/22>.
- Badan Standar, Kurikulum, dan asesmen pendidikan. *Surat Keputusan Nomor 022 Tahun 2023 Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta, 2023.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 261–272.
- Damayanti, Nadhira Aisyah, and Retno Mustika Dewi. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (2021): 1647–1659.
- Darmawan, I Putu Ayub, and Edy Sujoko. "Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom." *Satya Widya* 29, no. 1 (2013): 30.
- Emzir. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif & Kualitatif*. 6th ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Fadilah, Alan Nur, and Heny Kusdiyanti. "Meningkatkan Hasil Belajar Dan Self-Regulated Melalui Media Pembelajaran Interaktif Genially." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 8, no. 2 (2023): 153–162.

- Fajri, S, and W Lestari. "Implementasi Kahoot Berbasis Digital Game Based Evaluation Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari." *Gesture: Jurnal Seni Tari* 11 (2022): 147–153.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gesture/article/view/39165>.
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara, 2021.
- Febrina, Faiza, Dewi Mulyati, and Sunaryo Sunaryo. "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Genially Pada Materi Hukum Newton." *Prosiding Seminar Nasional Fisika XI* (2023): 275–284.
- Friantini, Rizki Nurhana, and Rahmat Winata. "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika." *Gramedia pustaka utama* 4 (2008): 70–75.
- Garc, Vintimilla. *La Utilizacoín De Tecnologías " Tablets " Con La Aplicación " Tiny Tap " En La Sala De Actividades , Con Niños Y Niñas DE 5 A 6 Años De Edad , En Un Colegio Privado De La Ciudad De Quito Autora : María José Vintimilla García*. Brazil: INSTITUTO POLITÉCNICO DE LEIRIA, 2018. https://www.iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/3529/1/UPTIC-Relatorio Maria Jose Vintimilla_20julho18.pdf.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Gunawan, Imam, and Anggraini Retno Paluti. "Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif." *E-Journal.Unipma* 7, no. 1 (2017): 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>.

- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 1104–1113.
- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia." *Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2019): 78–85.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- Hasanah, Uswatun, Islamiani Safitri, Rukiah Rukiah, and Marwah Nasution. "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 204–211.
- Hendi Hendratman. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika, 2004.
- Hendriana, H., Rohaeti, E.E., & Sumarmo, U. *Hard Skills Dan Soft Skills Matematik Siswa*. Bandung: Refika Aditama, 2017.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.
- izza ayu, Mintohari. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Si Lui Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *jurnal PGSD* 11 (2023): 1728–1738.
- Karimah, Rifqi Fatihatul, Sapurwoko, and Daru Wahyuningsih. "Pengembangan

Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII.” *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Sebelas Maret 2*, no. 1 (2014): 120547.

Karmila, Nita, and Siti Raudhoh. “Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa.” *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan 4*, no. 2 (2020): 108–111.

Krathwohl, D. R. *A Revision of Bloom’s Taxonomy: An Overview*, 2002.

Kristanto, Bagas Prima, and Tri Nova Hasti Yunianta. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal PISA Konten Quantity.” *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika 11*, no. 2 (2021): 64–72.

Kusuma Ningtyas Pramita Resya. “Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Aspek Kognitif Pada Jenjang Pendidikan Dasar Pada MI Assalafiyah Timbangreja.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran 6*, no. 2 (2023): 270–278.

Lisya Chairani, M.A Subandi. *Psikologi Santri Penghafal Al-Quran: Peranan Regulasi Diri*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Lorin W. Anderson, David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank, Richard E. Mayer, Paul R. Pintrich, James Raths, Merlin C. Wittrock. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom’s Taxonomy of Educational Objectives, Abridged Edition*. New York: Longman., 2001.

Lubis, Indah Sari Liza. “Hubungan Regulasi Diri Dalam Belajar Dan Efikasi Diri Dengan Prokrastinasi Akademik Mahasiswa.” *Jurnal Diversita* 4, no. 2 (2018): 90.

Magdalena, Ina, Nur Fajriyati Islami, Eva Alanda Rasid, and Nadia Tasya Diasty. “Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan.” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 2, no. 1 (2020): 132–139.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, and Raafiza Putri. “Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya.” *Jurnal Pendidikan dan Sains* 2, no. 2 (2020): 244–257.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Mar’atussolichah, Mar’atussolichah, Hamidulloh Ibda, Muhammad Fadloli Al Hakim, Faizah Faizah, Aniqoh Aniqoh, and Mahsun Mahsun. “Benkangen Game: Digital Media in Elementary School Indonesian Language.” *Journal of Education and Learning (EduLearn)* 18, no. 2 (2024): 480–488.

Maryanti, Sri and Hartati, Sri and Kurniawan, Dede Trie. *Assesment for Learning, Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia, 2022.

Meyer, Marisa, Jennifer M. Zosh, Caroline McLaren, Michael Robb, Harlan McCaffery, Roberta Michnick Golinkoff, Kathy Hirsh-Pasek, and Jenny Radesky. “How Educational Are ‘Educational’ Apps for Young Children? App Store Content Analysis Using the Four Pillars of Learning Framework.” *Journal of Children and Media* 15, no. 4 (2021): 526–548.

- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 412–420.
- Mirawati. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Didaktika* 9, no. 1 (2020): 98–112. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/14/12>.
- Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Mukaromah, Devy, Sugiyo, and Mulawarman. "Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Ditinjau Dari Efikasi Diri Dan Self Regulated Learning." *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 7, no. 2 (2018): 14–19. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>.
- Muzaimah, Winda Al, Novialita Angga Wiratama, Program Studi, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi." *Prosiding Seminar Nasional* 7, no. 1 (2022): 221–227.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–172.
- Ningsih, Wahyu Fitra, and Isnaria Rizki Hayati. "Dampak Efikasi Diri Terhadap Proses & Hasil Belajar Matematika (The Impact Of Self-Efficacy On Mathematics Learning Processes and Outcomes)." *Journal on Teacher Education* 1, no. 2 (2020): 26–32.

Nugraha, Gusti Ngurah Satria, I Made Tegeh, and I Komang Sudarma.

“Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung.” *Jurnal Edutech Undiksha* 7, no. 1 (2019): 12–22.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>.

Nurhabibah, Prabawati, Fikriyah Fikriyah, and Komala Dewi. “Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V.” *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 17, no. 2 (2021): 255–264.

Nurhayati, Siti, Yudin Citriadin, and Syarifatul Mubarak. “Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Keterampilan Self Regulated Learning Dan Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Spin* 4, no. 1 (2022): 67–78.

<https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/spin>.

Nurrita. “Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 03 (2018): 171–187.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171.

Pamungkas, Wahyu Agung Dwi, and Henny Dewi Koeswanti. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 3 (2022): 346–354.

Panjaitan, Ruqiah Ganda Putri, Titin Titin, and Neuwidia Nuzul Putri.

“Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8, no. 1 (2020): 141–151.

Plass, Jan L., Bruce D. Homer, and Charles K. Kinzer. “Foundations of Game-Based Learning.” *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–283.

Pusmenjar. “AKM Dan Implikasinya Pada Pembelajaran.” *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* *Pembelajaran Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* (2020): 1–37.

Pusparani, Herlina. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon.” *Tunas Nusantara* 2, no. 2 (2020): 269–279.

Putra, Ditto Rahmawan, and Mahendra Adhi Nugroho. “Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa.” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 14, no. 1 (2016).

Putri, Hellin, Desty Susiani, Nabilla Setya Wandani, and Fia Alifah Putri. “Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2022): 139–148.

Rahman, Abdul, and Destiarini Destiarini. “Media Belajar Sejarah Di Sekolah

Menengah Pertama Kelas IX Semester Ganjil.” *Jurnal Media Infotama* 16, no. 1 (2020): 8–16.

Rahman, Ridwan Arif, and Dewi Tresnawati. “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia.” *Jurnal Algoritma* 13, no. 1 (2016): 184–190.

Rahmawati, Tika, and Crys Fajar Partana. “Pengaruh Media Pembelajaran Asam Basa Berbasis Android Terhadap Efikasi Diri Peserta Didik.” *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)* 4, no. 2 (2019): 147–156.

Ramli, Ramli, Muhammad Taufik Batubara, and Billy Mariza Akbar Saragih. “Perancangan Layout Dan Grafis Aplikasi Game Edukasi Tebak Gambar Berbasis Android.” *Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)* 1, no. 1 (2018): 16–21.

Riadi, Akhmad. “Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran.” *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 15, no. 27 (2017): 11.

Rosali, Ely Satiyasih, Darwis Darmawan, and Mega Prani Ningsih. “Kajian Efikasi Diri Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19.” *Geoducation* 2, no. 2 (2021): 1–8.

Rosmana, Primanita Sholihah, Sofyan Iskandar, Adesti Novita Sari, Asthiyani Kholida, Dzulfa Nur Firdaus, and Puput Trisnawati. “Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan Pada Hewan Kelas V Di SDN 3 Nagri Kaler.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023):

1965–1973.

Rustika, I Made. “Efikasi Diri: Tinjauan Teori Albert Bandura.” *Buletin Psikologi* 20, no. 1–2 (2016): 18–25.

Safitri, Anis, Lilan Dama, and Jusna Ahmad. “Pengembangan Instrumen Evaluasi Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Perubahan Lingkungan Di SMA Negeri 2 Gorontalo.” *Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (2023): 61–79.

Salfina, Rani, Hari Antoni Musril, Riri Okra, and Sarwo Derta. “Perancangan Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy Di SMKN 4 Payakumbuh.” *Journal of Information System and Education Development* 1, no. 1 (2022): 1–7.

<http://journal.mwsfoundation.or.id/index.php/jised/article/view/1>.

Salsabila, Andi, Edwita E, and Supriatna A.R. “Pengembangan Game Edukasi Berbasis E-Learning Pada Muatan Ipa Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar.” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 2 (2021): 122–130.

Saputri, Deis Dwi, Mohammad Fatih, and Cindya Alfi. “Pengembangan Soal Evaluasi Melalui Game Wordwall Untuk Meningkatkan Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 1288–1300.

Sari, Diah Prawitha. “Mengembangkan Kemampuan Self Regulation: Ranah Kognitif, Motivasi Dan Metakognisi.” *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3 (2014): 16–39.

- Sasongko, Gesta Wahyu, and Hary Suswanto. "Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X." *Jurnal Pendidikan 2*, no. 7 (2017): 1017–1023.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Evaluasi Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Tahta Media Group, 2023.
- Siregar, Ruslan. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sosial, Sains Dan Humaniora 3*, no. 4 (2017): 715–722. <https://ejournal.uin-suska.ac.id>.
- Solikhin, Febrian. "Pengembangan Alat Ukur Tingkat Efikasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Kimia." *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia 9*, no. 1 (2020): 11–18.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2019.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2019.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sumarna. *Analisis, Validitas, Reliabilitas Dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung, 2004.
- Sunarti, Sunarti, Selly Rahmawati, and Setia Wardani. "Pengembangan Game Petualangan 'Si Bolang' Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan 1*, no. 1 (2016): 58–68.
- Sundaram, SriPriya, and Rajendran Ramesh. "Effectiveness of Joyful Game-

Based Blended Learning Method in Learning Chemistry during COVID-19.”
International Journal of Evaluation and Research in Education 11, no. 4
(2022): 2140–2146.

Tahel, Fithry, and Erwin Ginting. “Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Motorik Halus.”
Jurnal Informatika Kaputama (JIK) 2, no. 1 (2018): 34–43.

Thiagarajan. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System, 1974.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. 1st ed. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Ubabuddin, Zainudin dan. “Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Islam* (2008): 282.

Ustman, Miftahul Mufid dan Ahmad farid. “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring.” *jurnal ilmu pendidikan* 6, no. September 2022 (2022): 251–265.

Utami, Yunita Setyo. “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2020): 104–109.

- Warsita, Bambang. "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas." *Jurnal Teknodik* 17, no. 1 (2019): 092–101.
- Widoyoko, Putra. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Widoyoko, Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (2021): 1027–1038.
- Yoki Ariyana, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, Zamroni. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.
- Yulanda, Novidya. "Pentingnya Self Regulated Learning Bagi Peserta Didik Dalam Penggunaan Gadget." *Research and Development Journal of Education* 3, no. 2 (2017): 164–171.
- Yuwono, Ardhy, M Fakhruddin, and Nurzengky Ibrahim. "Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Hasil Belajar Sejarah Di SMAN 51 Jakarta." *Historiography: Journal of Indonesian History and Education* 2, no. January (2022): 43–53.
- Zagoto, Sri Florina Laurence. "Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal*

Review Pendidikan dan Pengajaran 2, no. 2 (2019): 386–391.

Zainal Arifin. *Evaluasi Intrusional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1991.

