

ABSTRAK

Wardani, Nuraisyah 2025. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran IPAS Materi Bagaimana Kita Hidup Dan Bertumbuh Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP, Universitas Jambi. Dosen pembimbing (1) Prof. Drs. Syahril, M.Ed., Ph.D. (2) Desy Rosmalinda, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, alat evaluasi, *game* edukasi

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar. (2) Mendeskripsikan tingkat validitas dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar. (3) Mendeskripsikan tingkat kepraktisan menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar. (4) Mendeskripsikan reliabilitas butir soal dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini terdiri dari saran dan komentar yang diberikan oleh validator, ahli praktisi dan tanggapan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif dalam pada penelitian ini diperoleh dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 110/ I Tenam. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon pendidik dan peserta didik, observasi dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ujicoba dari ahli materi pada memperoleh hasil 4,75 dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi media memperoleh nilai 4,88 dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil validasi bahasa memperoleh nilai 4,75 dengan kategori “Sangat Valid” dari pemerolehan data dari tim validator alat evaluasi yang telah dikembangkan dinyatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan dari alat evaluasi *game* edukasi didapatkan dari pengisian angket respon kepraktisan peserta didik dan guru, adapun hasil kepraktisan yang diperoleh dari pengisian angket peserta didik yaitu 4,67 dengan kategori “Sangat Praktis” sedangkan hasil pengisian angket respon guru mendapatkan hasil 4,75 dengan kategori “Sangat Praktis. Reliabilitas *game* edukasi diperoleh skor 0,713206828 termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi pada pembelajaran IPAS materi bagaimana kita hidup dan bertumbuh kelas V sekolah dasar sangat valid, sangat praktis dan layak untuk digunakan.