

Uji Validitas Instrumen Evaluasi Berbasis *Zep Quiz* pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Haris Maulana¹, Novialita Angga Wiratama², Ina Agustin³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Surel: almaulana238@gmail.com¹, novialita3@gmail.com², inaagustin88@gmail.com³

Abstract

This study aimed to determine the validity of a *Zep Quiz*-based evaluation instrument for Science and Social Studies (IPAS) learning at the elementary school level. The research employed a Research and Development (R&D) method with a focus on the product validation stage. The instrument was evaluated by experts using a validation sheet covering three aspects: content, media, and language. Data analysis was conducted by converting the validators' mean scores into percentages. The findings showed that the content aspect obtained 65%, which was categorized as valid, indicating that the material was appropriate although several revisions were still needed. The language aspect obtained 82%, which was categorized as very valid, showing that the language used was clear, communicative, and easy for students to understand. Meanwhile, the media aspect obtained 99%, which was categorized as very valid, indicating that the appearance, presentation, and ease of use of the instrument were excellent. Overall, the *Zep Quiz*-based evaluation instrument was declared valid and feasible for use as an assessment tool in elementary school IPAS learning. This product supports a more engaging, practical, and meaningful digital evaluation process for students.

Keywords: Evaluation Instrument, *Zep Quiz*, IPAS, Elementary School, Validity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan fokus pada tahap validasi produk. Instrumen dinilai oleh para ahli menggunakan lembar validasi yang mencakup tiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa. Analisis data dilakukan dengan mengonversi skor rata-rata validator ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor 65% dengan kategori valid, yang menunjukkan bahwa isi instrumen telah sesuai, meskipun masih memerlukan beberapa revisi. Aspek bahasa memperoleh skor 82% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan mudah dipahami. Sementara itu, aspek media memperoleh skor 99% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa tampilan, penyajian, dan kemudahan penggunaan instrumen berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan, instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Produk ini mendukung evaluasi digital yang lebih menarik, praktis, dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Instrumen Evaluasi, *Zep Quiz*, IPAS, Sekolah Dasar, Validitas

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki setiap manusia agar mampu menjalani kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, sikap, dan nilai yang menjadi pedoman dalam membedakan perilaku yang baik dan yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Salah satu tujuan pendidikan adalah terjadinya perubahan dalam diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku, pembentukan karakter, serta kemampuan bertindak sesuai dengan nilai dan norma masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Adri et al., 2020) yang menyatakan bahwa pendidikan berperan dalam membentuk karakter dan menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik melalui pembiasaan nilai-nilai positif di lingkungan sekolah.

Kurikulum dan praktik pembelajaran di Indonesia terus mengalami perkembangan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu bentuk pembaruannya adalah implementasi Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik melalui pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pelaksanaan pembelajaran mencakup perencanaan, strategi, teknik, dan evaluasi yang harus selaras dengan tujuan pembelajaran agar hasil penilaian yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Diana et al., 2023) yang menyatakan bahwa implementasi

Kurikulum Merdeka memerlukan perencanaan pembelajaran yang sistematis melalui penyusunan tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan modul ajar agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Selain itu, penelitian (Jurdil et al., 2025) menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik menjadi faktor utama dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran serta pelaksanaan asesmen yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam menentukan ketercapaian hasil belajar siswa melalui proses pengukuran dan penilaian. Evaluasi yang baik tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga memberikan informasi mengenai kesulitan belajar siswa serta bagian materi yang masih perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, instrumen evaluasi perlu disusun secara valid, jelas, dan sesuai dengan karakteristik materi maupun perkembangan kognitif peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Hairunnisa et al., 2023) yang menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan mampu mengukur pemahaman konsep peserta didik secara akurat serta menjadi dasar dalam memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu, (Tabrani et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam penyajian materi evaluasi pembelajaran terbukti memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan karena membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan mandiri. Dalam kajian multimedia learning, Mayer (2017) menegaskan bahwa siswa belajar lebih baik melalui kombinasi kata dan visual daripada teks semata, sedangkan Crooks

et al. (2012) menunjukkan bahwa cueing dan penyajian multimedia dapat membantu memusatkan perhatian siswa pada informasi penting.

Pada jenjang sekolah dasar, kebutuhan akan evaluasi yang menarik dan mudah dipahami menjadi semakin penting karena siswa masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual, kontekstual, dan terhubung dengan pengalaman nyata daripada informasi yang bersifat abstrak dan tekstual semata. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (Pratama et al., 2022) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran IPA di sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif. Mayer (2017) menjelaskan bahwa desain multimedia yang tepat dapat mengurangi pemrosesan yang tidak relevan, sementara Xie et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan *cues* yang tepat dapat menurunkan *total cognitive load* dan meningkatkan retensi serta transfer belajar. Dengan demikian, penggunaan instrumen evaluasi berbasis digital yang memadukan unsur visual, interaksi, dan tantangan belajar berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membantu mereka memahami soal dengan lebih baik.

Hasil observasi di UPT SD Negeri Banjarjo menunjukkan masih banyaknya penggunaan media konvensional seperti kertas yang mengakibatkan soal kurang menarik, keterbacaan rendah, dan potensi menurunkan motivasi serta akurasi pengukuran hasil belajar siswa; kondisi ini memperkuat kebutuhan akan instrumen evaluasi yang lebih menarik

dan kontekstual, terutama bagi siswa SD kelas V yang berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget sehingga pembelajaran dan penilaian yang visual, interaktif, dan kontekstual lebih efektif.

Literatur terbaru mendukung pengembangan evaluasi berbasis game atau platform web sebagai solusi praktis: penelitian tentang pengembangan instrumen HOTS pada mata pelajaran IPA kelas V SD menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi yang valid dan reliabel dapat dicapai melalui model ADDIE dan validasi ahli (Ferdiansyah, 2023); penelitian lain yang mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *Wordwall* untuk kelas VI menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis platform web dapat divalidasi dan dinyatakan layak digunakan (Ida Ayu Putu et al., 2024). Penelitian lain oleh (Wahyuni et al., 2026) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* dalam model *Game Based Learning* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPA di SMP dan meningkatkan hasil belajar ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif (Rahmah, 2025). Selain itu, studi pemanfaatan *Zep Quiz* dalam konteks SMP melaporkan peningkatan keterlibatan dan kemudahan penilaian real-time (Irwansyah et al., 2026) serta desain GBL berbasis *Zep Quiz* untuk pembelajaran ejaan menunjukkan potensi kuat platform ini untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Aprilia et al., 2025). Walaupun banyak penelitian menunjukkan efektivitas media game edukasi dan platform web seperti *Zep Quiz* atau *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar,

penelitian-penelitian tersebut umumnya lebih berfokus pada penggunaan media pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Kusumawati & Fadiana. Mu'jizatin, 2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi *Wordwall* sebagai media evaluasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut belum mengembangkan instrumen evaluasi berbasis *game* yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dan diuji dari aspek validitas isi, konstruksi, maupun bahasa. Oleh karena itu, berdasarkan hasil observasi kebutuhan di lapangan dan adanya kesenjangan penelitian tersebut, diperlukan pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Game* menggunakan platform *Zep Quiz* yang dirancang berdasarkan kisi-kisi indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas V UPT SD Negeri Banjarjo, sehingga instrumen yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga valid dan mampu mengukur pencapaian kompetensi siswa secara akurat.

Dengan tujuan itu, penelitian ini akan mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *game Zep Quiz* untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri Banjarjo, serta menguji validitas isi, media, dan praktik instrumen melalui validasi ahli dan uji coba awal, sebagai respons terhadap temuan dan rekomendasi penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas media *game* edukasi dan kebutuhan instrumen yang sesuai karakteristik siswa SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri Banjarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*). Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk tersebut. Sejalan dengan itu, Borg dan Gall (2003) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan dan memvalidasi produk pendidikan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan, pengembangan, hingga revisi produk. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan dan validasi instrumen evaluasi pembelajaran berbasis *game* menggunakan platform *Zep Quiz* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

Model pengembangan yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah ADDIE yang mencakup tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Branch (2009) menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan kerangka desain instruksional yang sistematis untuk menganalisis kebutuhan, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Namun, penelitian ini tidak menerapkan seluruh tahapan ADDIE dalam skala penuh. Sesuai fokus penelitian yang menekankan validasi produk, tahap implementation dan evaluation pada penelitian ini dilakukan secara terbatas dalam bentuk evaluasi formatif skala kecil, bukan uji efektivitas populatif berskala luas. Hal ini juga selaras dengan Dick, Carey, dan Carey (2015) yang menegaskan bahwa evaluasi formatif

dilakukan untuk memperoleh masukan awal terhadap produk sebelum diterapkan secara lebih luas.

Secara operasional, tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, permasalahan evaluasi yang digunakan guru, serta kesesuaian materi IPAS Bab VI *Indonesiaku Kaya Raya* dengan bentuk asesmen digital yang akan dikembangkan. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun kisi-kisi instrumen, indikator pencapaian kompetensi, bentuk soal, alur permainan, serta rancangan tampilan evaluasi pada platform *Zep Quiz*. Tahap *development* dilakukan melalui penyusunan produk awal, pembuatan instrumen evaluasi berbasis *game*, serta validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilakukan secara terbatas melalui uji coba kelompok kecil kepada siswa kelas V untuk melihat keterbacaan, kepraktisan, dan respons pengguna. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif berdasarkan masukan validator, guru, dan siswa sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini lebih difokuskan pada pengembangan, validasi, dan revisi produk daripada pengujian efektivitas skala luas (Branch, 2009; Dick et al., 2015).

Subjek penelitian terdiri atas para validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta guru kelas V dan siswa kelas V yang dilibatkan secara terbatas untuk mengetahui kepraktisan, keterbacaan, serta respons mereka terhadap produk instrumen evaluasi yang dikembangkan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri Banjarjo, sedangkan

sampel uji coba terbatas terdiri atas 13 siswa kelas V. Objek penelitian adalah instrumen evaluasi berbasis *game Zep Quiz* dengan materi IPAS semester genap Bab 6 *Indonesiaku Kaya Raya*.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, uji validasi ahli menggunakan lembar penilaian, angket respons guru dan siswa, dokumentasi proses pengembangan, serta tes hasil belajar siswa. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan evaluasi yang terjadi di kelas. Validasi ahli dilakukan dengan instrumen penilaian yang mencakup aspek kelayakan materi atau isi, kebahasaan, penyajian, dan desain media. Dokumentasi digunakan untuk merekam seluruh tahapan pengembangan produk, sedangkan hasil tes dan respons siswa dianalisis untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan instrumen evaluasi yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kevalidan diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh para validator sesuai aspek penilaian yang telah ditetapkan. Persentase hasil validasi dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = jumlah skor ideal maksimum

Nilai persentase hasil perhitungan kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan produk. Semakin besar persentase yang dihasilkan, semakin tinggi pula tingkat validitas instrumen evaluasi berbasis *game Zep Quiz* yang dirancang. Temuan

dari analisis dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Tabel kriteria kevalidan disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan Zep Quiz

Persentase	Kriteria
81%–100%	Sangat valid
61%–80%	Valid
41%–60%	Cukup valid
21%–40%	Kurang valid
0%–20%	Tidak valid

Sumber: Sugiyono (2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen tersebut sebelum digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setiap validator memberikan penilaian berdasarkan lembar validasi yang telah disusun, kemudian skor yang diperoleh dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori validitas instrumen.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi instrumen dengan kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebenaran konsep IPAS, tingkat kesulitan soal, serta keterkaitan soal dengan kehidupan sehari-hari siswa. Aspek ini juga menilai apakah instrumen evaluasi yang dikembangkan telah sesuai dengan materi IPAS Bab VI *Indonesiaku*

Kaya Raya dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Instrumen Evaluasi Berbasis Zep Quiz

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka	4
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
4.	Instrumen evaluasi sesuai dengan konsep IPAS Bab VI <i>Indonesiaku Kaya Raya</i>	3
5.	Kebenaran konsep dan isi materi dalam soal	3
6.	Materi yang disajikan dalam instrumen evaluasi sudah jelas	3
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas V	3
8.	Isi soal mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa	3
9.	Kesesuaian soal dengan kehidupan sehari-hari siswa	3
10.	Instrumen evaluasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran	3

Jumlah skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 33 dari skor maksimum 50, sehingga diperoleh persentase sebesar 65% dengan kategori valid. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* telah memiliki kesesuaian yang cukup baik dengan tujuan pembelajaran IPAS, namun masih memerlukan beberapa perbaikan terutama pada kedalaman

konsep, kejelasan materi, dan tingkat kesulitan soal.

Skor 3 pada aspek kesesuaian konsep IPAS Bab VI *Indonesiaku Kaya Raya* menunjukkan bahwa beberapa butir soal masih berfokus pada hafalan fakta dan belum sepenuhnya menggambarkan hubungan antara kekayaan alam, kondisi geografis, dan kehidupan masyarakat.

Skor 3 pada aspek tingkat kesulitan soal juga menunjukkan bahwa beberapa soal belum proporsional, karena ada yang terlalu sederhana dan ada pula yang terlalu padat sehingga berpotensi menyulitkan siswa kelas V.

Oleh karena itu, perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan redaksi soal, menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa, serta menambahkan konteks yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, soal yang semula hanya menanyakan contoh sumber daya alam di Kalimantan direvisi menjadi soal yang menuntut siswa menganalisis manfaat batu bara dan hutan Kalimantan bagi kehidupan masyarakat. Revisi ini dilakukan agar soal tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga mendorong pemahaman konseptual dan penalaran kontekstual siswa.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa kelas V, kejelasan dan ketepatan susunan kalimat, penggunaan kaidah bahasa Indonesia, tanda baca, serta keterbacaan instrumen evaluasi. Aspek bahasa penting karena kualitas bahasa memengaruhi pemahaman siswa terhadap soal dan instruksi yang diberikan dalam *Zep Quiz*.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa Instrumen Evaluasi Berbasis *Zep Quiz*

No.	Aspek Penilaian	Skor
-----	-----------------	------

1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V	4
2.	Bahasa dalam instrumen evaluasi komunikatif dan mudah dipahami siswa	4
3.	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
4.	Susunan kalimat dalam soal jelas dan runtut	4
5.	Kalimat dalam instrumen evaluasi tidak menimbulkan makna ganda	4
6.	Isi soal sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran	4
7.	Penggunaan tanda baca dalam instrumen evaluasi sudah tepat	4
8.	Struktur kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
9.	Panjang kalimat tidak terlalu kompleks sehingga mudah dipahami siswa	5
10.	Bahasa dalam instrumen evaluasi mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa	4

Jumlah skor yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 41 dari skor maksimum 50, sehingga diperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam instrumen evaluasi sudah jelas, komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai tampilan, penyajian, desain visual, kombinasi warna, kemudahan akses, kejelasan petunjuk penggunaan, navigasi, dan fleksibilitas penggunaan instrumen evaluasi pada berbagai perangkat digital. Aspek media juga menilai sejauh mana *Zep Quiz* mampu menarik perhatian siswa dan mendukung proses evaluasi pembelajaran secara efektif.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Instrumen Evaluasi Berbasis *Zep Quiz*

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan mudah digunakan	5
2.	Instrumen evaluasi menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar	5
3.	Instrumen evaluasi membantu proses penilaian di kelas	5
4.	Penyajian media memiliki tampilan yang interaktif dan menarik perhatian siswa	5
5.	Desain tampilan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar	5
6.	Kombinasi warna menarik dan tidak mengganggu keterbacaan	5
7.	Soal evaluasi sesuai dengan materi yang dipelajari	5
8.	Ukuran huruf jelas dan mudah dibaca	5
9.	Penggunaan gambar dan tautan mendukung pembelajaran	5
10.	Tampilan keseluruhan menarik minat belajar siswa	5
11.	Instrumen evaluasi mudah diakses melalui berbagai perangkat digital	5

12.	Proses login dan akses tidak memerlukan langkah yang rumit	5
13.	Petunjuk penggunaan tersaji secara jelas dan sistematis	5
14.	Navigasi menu dan tombol mudah dipahami dan responsif saat digunakan	4
15.	Instrumen evaluasi dapat digunakan secara fleksibel di dalam maupun di luar kelas	5

Jumlah skor yang diperoleh dari ahli media adalah 74 dari skor maksimum 75, sehingga diperoleh persentase sebesar 99% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan, penyajian, dan kemudahan penggunaan instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* telah memenuhi kriteria media pembelajaran digital yang sangat baik.

Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

Berdasarkan hasil penilaian dari ketiga validator, diperoleh rekapitulasi validitas sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen Evaluasi Berbasis *Zep Quiz* Pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

Aspek Validitas	Persentase (%)	Kategori Validitas
Materi	65%	Valid
Bahasa	82%	Sangat valid
Media	99%	Sangat valid
Rata-rata	82%	Sangat valid

Secara keseluruhan, instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* memperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat evaluasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar,

meskipun masih memerlukan revisi kecil terutama pada aspek materi.

Pembahasan

Pembahasan penelitian ini menekankan bahwa kualitas instrumen evaluasi berbasis *Zep Quiz* tidak hanya ditentukan oleh daya tarik visual dan interaktivitas media, tetapi juga oleh kemampuannya merepresentasikan kompetensi IPAS secara tepat dan bermakna. Dalam konteks sekolah dasar, unsur visual, navigasi yang mudah, dan respons yang cepat memang sangat penting karena sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang masih membutuhkan bantuan konkret dan menarik secara visual. Namun, keunggulan teknis tersebut belum cukup apabila tidak diikuti oleh kedalaman isi soal dan ketepatan hubungan antara indikator pembelajaran dengan tugas yang diberikan kepada siswa.

Pada materi IPAS, khususnya Bab VI *Indonesiaku Kaya Raya*, siswa tidak hanya dituntut mengingat fakta tentang kekayaan alam, tetapi juga memahami hubungan antara kondisi geografis, potensi sumber daya, dan kehidupan sosial budaya masyarakat. Oleh karena itu, instrumen evaluasi berbasis *game* perlu dirancang agar elemen visual dan interaktifnya berfungsi sebagai pendukung penalaran konseptual, bukan sekadar penghias tampilan. Mayer (2017) menjelaskan bahwa multimedia akan lebih efektif ketika kata dan visual digunakan untuk membantu siswa membangun representasi mental yang terorganisasi. Sejalan dengan itu, kajian *cognitive load* dalam multimedia learning menegaskan bahwa desain interaktif harus membantu mengurangi beban kognitif yang tidak relevan, bukan justru menambah

kompleksitas yang dapat mengganggu pemahaman siswa.researchers.mq.edu+2

Dalam perspektif asesmen, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa produk berbasis *Zep Quiz* telah berhasil membangun pengalaman evaluasi yang menarik, tetapi penyusunan isi soal masih perlu diarahkan lebih kuat pada kedalaman substansi. Hal ini sejalan dengan kajian tentang *content validity of game-based assessment* yang menegaskan bahwa asesmen dalam lingkungan permainan harus dibangun melalui pemetaan yang jelas antara aktivitas, indikator performa, dan tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, elemen gamifikasi seperti poin, waktu, dan umpan balik instan tidak boleh berdiri sendiri sebagai unsur hiburan, tetapi harus mendukung pengungkapan bukti belajar siswa secara valid. Jika tidak, instrumen akan cenderung kuat pada aspek pengalaman pengguna, tetapi lemah pada fungsi pengukuran akademiknya.files.eric.ed+3

Bagi siswa sekolah dasar, penyelarasan antara visual *game* dan kualitas materi menjadi sangat penting karena siswa pada tahap ini lebih mudah tertarik pada tampilan interaktif, tetapi belum selalu mampu memisahkan mana unsur permainan dan mana inti informasi yang harus dipahami. Karena itu, soal-soal IPAS dalam *Zep Quiz* perlu dirancang kontekstual, bertahap, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Visual, gambar, atau elemen antarmuka harus dipilih untuk memperjelas makna soal, bukan menambah distraksi. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip multimedia learning dan teori *cognitive load* yang menekankan pentingnya desain yang sederhana, terarah, dan mendukung fokus pada informasi utama.cambridge+2

Implikasinya, pengembangan instrumen evaluasi berbasis *game* pada pembelajaran IPAS tidak cukup hanya mempertahankan performa visual yang menarik, tetapi perlu memastikan bahwa setiap butir soal benar-benar mewakili indikator kompetensi yang hendak diukur. Pada materi yang memadukan unsur sains dan sosial seperti IPAS, soal idealnya tidak berhenti pada hafalan nama daerah, hasil tambang, atau bentuk kekayaan alam, tetapi juga mengajak siswa memahami hubungan sebab-akibat, manfaat, dan keterkaitan antara kondisi wilayah dengan kehidupan masyarakat. Dengan begitu, gamifikasi pada *Zep Quiz* dapat berfungsi sebagai sarana visualisasi asesmen yang mempermudah penalaran siswa, bukan sekadar media yang menyenangkan secara permukaan.taylorfrancis+2

Dengan demikian, kekuatan instrumen evaluasi berbasis *game* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan dua unsur sekaligus, yaitu kualitas desain interaktif dan kualitas pengukuran pembelajaran. Apabila visual interaktif, kemudahan akses, dan mekanisme permainan diarahkan untuk memperjelas konsep serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPAS, maka instrumen seperti *Zep Quiz* tidak hanya menarik digunakan, tetapi juga sah sebagai alat evaluasi pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, instrumen evaluasi berbasis *game* menggunakan platform *Zep Quiz* pada mata pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri Banjarjo dinyatakan layak digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa karena telah memenuhi kriteria validitas pada

tiga aspek utama, yaitu aspek materi memperoleh persentase 65% dengan kategori valid, aspek bahasa memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat valid, dan aspek media memperoleh persentase 99% dengan kategori sangat valid; hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki isi yang sesuai, bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta tampilan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat menjadi alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adri, J., Ambiyar, A., Refdinal, R., Giatman, M., & Azman, A. (2020). Perspektif Pendidikan Karakter Akhlak Mulia Pada Perubahan Tingkah Laku Siswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 170. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1845>
- Aprilia, Y. P., Zahro, D. A., & Hasanudin, C. (2025). Desain Game-Based Learning EjaQuest dengan Website Zep Quiz untuk Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia di SMA. *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran*, 3(2), 1537–1553.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Crooks, S. M., Cheon, J., Inan, F., Ari, F., & Flores, R. (2012). *Modality and cueing in multimedia learning*:

Examining cognitive and perceptual explanations for the modality effect. Computers in Human Behavior, 28(3), 1063–1071.

- Diana, A., Alif, M., & Slamet, A. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka dan Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah, 2(6), 1896–1907.*
- Ferdiansyah, I. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(1), 47–59.* <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v12i1.7760>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Allyn & Bacon.v
- Hairunnisa, R., Burhanuddin, B., Junaidi, E., & Al Idrus, S. W. (2023). Pengembangan Instrumen Evaluasi Two-Tier Multiple Choice Menggunakan Personal Computer Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *Chemistry Education Practice, 6(1), 114–122.* <https://doi.org/10.29303/cep.v6i1.3372>
- Ida Ayu Putu, O. L., I Gusti Agung Ayu, W., & I Wayan, W. (2024). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis Profil Pelajar Pancasila Efektif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Mimbar Pendidikan Indonesia, 4(3), 403–415.* <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.74951>
- Irwansyah, M., Reza Munawar, A., Hammad Lazzuardy, D., Al Harits, F., & Yanuwar Aditiya Rachman, M. (2026). Pemanfaatan Media Digital Zep Quiz dalam Pembelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka di SMP Islam Nurussalam Al Khoir. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 4(3), 16533–16538.* <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4921>
- Jurdil, R. R., Hidayat, O. S., & Jaya, I. (2025). Perencanaan Pembelajaran dan Asesmen dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(1), 76–84.* <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i1.3817>
- Kusumawati, E., & Fadiana. Mu'jizatin. (2020). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(5), 3(2), 524–532.* <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Mayer, R. E. (2017). *Using multimedia for e-learning. Journal of Computer Assisted Learning, 33(5), 403–423.* <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- Pratama, A. R. J., Suryanti, S., & Supardi, Z. A. I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(5), 8936–8951.*
- Rahmah, U. M. (2025). Meningkatkan

Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(5), 10–16.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2)*. Alfabeta.

Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>

Wahyuni, D. T., Purwati, S., Mulawarman, U., Info, A., & History, A. (2026). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Zep Quiz dalam Model Game Based Learning (GBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas VII SMP*. 9(April), 4366–4370.

Xie, H., Wang, F., Hao, Y., Chen, J., An, J., Wang, Y., & Liu, H. (2017). *The more total cognitive load is reduced by cues, the better retention and transfer of multimedia learning: A meta-analysis and two meta-regression analyses*. *PLoS ONE*, 12(8), e0183884.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0183884>