

**EFEKTIVITAS SOAL TES BERBANTUAN PLATFORM EDUCAPLAY
SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATERI BANGUN RUANG**

SKRIPSI



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh :

SITI AISYAH PRINARTA PUTRI

NIM. 06020421058

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA

PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisyah Prinarta Putri

Nim : 06020421058

Jurusan/Program Studi : PMIPA/ Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 25 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Siti Aisyah Prinarta Putri
NIM. 06020421058

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Siti Aisyah Prinarta Putri
NIM : 06020421058
Judul : Efektivitas Soal Tes Berbantuan Platform *Educaplay* Sebagai
Alat Evaluasi Pada Materi Bangun Ruang

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 25 Juni 2025

Pembimbing I



Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
NIP. 198012072008012010

Pembimbing II



Dr. Siti Lailiyah, M.Si
NIP.198409282009122007

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh SITI AISYAH PRINARTA PUTRI ini telah dipertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 25 Juni 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Tim Penguji

Penguji I

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
NIP. 198012072008012010

Penguji II

Drs. Usman Yudi, M.Pd.I
NIP. 196501241991031002

Penguji III

Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji IV

Wahyuni Kadir Arum, M.Pd
NIP. 199003182020122009

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Siti Aisyah Prinarta Putri
NIM : 06020421058
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematik
E-mail address : sitiaisyahprinartaputri25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

**EFEKTIVITAS SOAL TES BERBANTUAN PLATFORM EDUCAPLAY SEBAGAI
ALAT EVALUASI PADA MATERI BANGUN RUANG**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 25 Juni 2025

Penulis



(Siti Aisyah Prinarta Putri)

EFEKTIVITAS SOAL TES BERBANTUAN PLATFORM EDUCAPLAY SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATERI BANGUN RUANG

Oleh:

SITI AISYAH PRINARTA PUTRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh soal tes evaluasi pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan soal tes berbantuan platform Educaplay sebagai alat evaluasi pada materi bangun ruang pada kelas VII D di MTsN 4 Kota Surabaya.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilaksanakan di MTsN 4 Kota Surabaya. Bentuk eksperimen dalam penelitian ini One Group Pretest Posttest. Penelitian menggunakan sampel seluruh kelas VII D. teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tes, menyebarkan kuesioner, dan dokumentasi. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik sedangkan metode kuesioner digunakan untuk memperoleh respon peserta didik setelah penerapan evaluasi berbantuan platform Educaplay. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh gambaran umum dan data Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penerapan soal tes evaluasi berbantuan platform Educaplay dengan yang tidak diterapkannya soal tes evaluasi berbantuan platform Educaplay. Berdasarkan hasil uji T diperoleh hasil 2,093 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ $2,093 > -9,796$. Maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh secara parsial variabel Efektivitas soal tes berbantuan platform Educaplay sebagai alat evaluasi (X) terhadap hasil belajar (Y). Selain itu, didapatkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada 20 peserta didik memiliki perolehan rerata persentase keseluruhan yaitu 94.8 persen, menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta didik telah memberikan persepsi yang baik terhadap soal tes berbantuan platform Educaplay sebagai alat evaluasi pada materi bangun ruang.

Kata kunci: Efektivitas, Soal Tes, Platform Educaplay, Alat Evaluasi, dan Bangun Ruang

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	vii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Batasan Penelitian	10
F. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Efektivitas Pembelajaran.....	13
B. Soal Tes	22
C. Platform Educaplay.....	26
D. Alat Evaluasi	31
E. Materi Bangun Ruang	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Desain penelitian	39
C. Waktu dan Tempat Penelitian	40
D. Populasi dan Sampel Penelitian	40
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Teknik Analisis Data	44
H. Validitas dan Reliabilitas	50
I. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
A. Temuan Umum Penelitian.....	61
B. Hasil	70
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Tujuan Pembelajaran dan Indikatornya	37
Tabel 3.1. Kriteria Efektivitas Pengerjaan Soal pada Platform Educaplay	45
Tabel 3.2. Konversi Skor Pernyataan Angket.....	48
Tabel 3.3. Interval Keterangan Kuesioner	49
Tabel 3.4. Kriteria Kelayakan untuk Ahli Media dan Ahli Materi	51
Tabel 3.5. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi	52
Tabel 3.6. Interpretasi Validitas	53
Tabel 3.7. Koefisien Reliabilitas.....	54
Tabel 3.8. Nama-Nama Validator	55
Tabel 3.9. Data Hasil Validasi Soal Tes	56
Tabel 3.10. Kriteria Penilaian Data Kevalidan	57
Tabel 3.11. Hasil Uji Validitas Empiris.....	59
Tabel 4.1. Struktur Kepengurusan MTsN 4 Kota Surabaya	63
Tabel 4.2. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	66
Tabel 4.3. Hasil Analisis Data Kuesioner	69

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

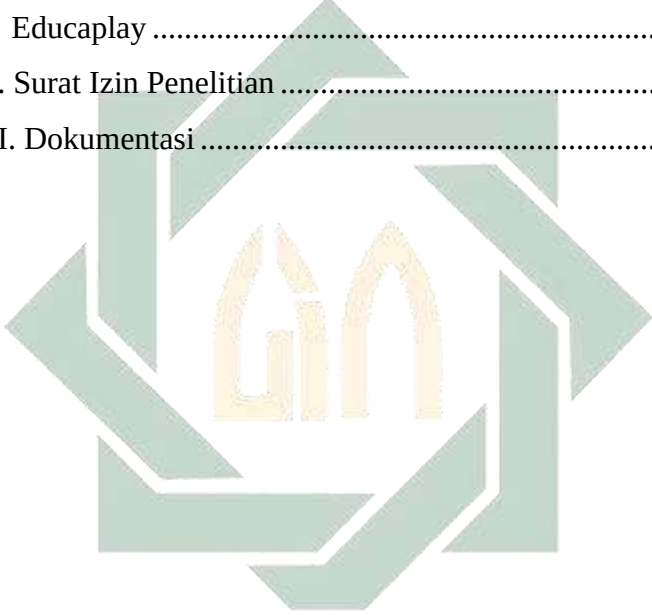
DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Tampilan Awal Google	27
Gambar 2.2. Tampilan Awal Platform Educaplay	27
Gambar 2.3. Login Platform Educaplay	28
Gambar 2.4. Macam-Macam Game pada Platform Educaplay	28
Gambar 2.5. Tampilan Awal Google	29
Gambar 2.6. Tampilan Awal Platform Educaplay	29
Gambar 2.7. Tampilan pada Game yang Digunakan	29
Gambar 2.8. Tampilan Ranking pada Platform Educaplay	30
Gambar 3.1. Tampilan Awal Google	60
Gambar 4.1. Hasil Pretest Peserta Didik	65
Gambar 4.2. Hasil Posttest Peserta Didik	66
Gambar 4.3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	67
Gambar 4.4. Hasil Uji Normalitas	68
Gambar 4.5. Hasil Uji T	69
Gambar 4.6. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik	71

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I. Soal Tes Evaluasi pada Materi Bangun Ruang.....	80
Lampiran II. Media Educaplay sebagai Alat Evaluasi	85
Lampiran III. Hasil Validasi Soal Tes Evaluasi pada Materi Bangun Ruang	100
Lampiran IV. Hasil Validasi Media Platform Educaplay sebagai Alat Evaluasi	104
Lampiran V. Hasil Pengerjaan Soal Tes Evaluasi Berbantuan Platform Educaplay	107
Lampiran VI. Surat Izin Penelitian	110
Lampiran VII. Dokumentasi	111



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Al, C. P.-Q. et. (2021). Gamification Tools as a Learning Strategy in Virtual Classes in University Students: Elemental Education Major Case Study. Communications in Computer and Information Science 1460 CCIS.
- Arifin, Z. (2012). Evaluasi Pembelajaran. Rosdakarya.
- Arikunto, S. (1995). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2005). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Ketiga). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009a). Media Pembelajaran (Edisi Revisi). PT. Raja Grafindo Persada.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Bennett, J. R. S. and. (2010). Effects of Online Testing on Student Exam Performance and Test Anxiety. *Journals Educational Computing Research*, Vol. 42, N.
- Bobde, S., & Chaudhari, S. (2017). Web Based Online Examination System. *GRD Journals-Global Research and Development Journal for Engineering*, 2(5), 58–61. www.grdjournals.com
- Budi, K. (2001). Berbagai Strategi untuk Melibatkan Siswa Secara Aktif dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMU, Efektivitasnya, dan Sikap Mereka pada Strategi Tersebut. *Widya Dharma*, Vol. 11, N.
- Cahyani, R. R. (2021). Pengembangan Soal Tes Berbasis Quizizz sebagai Alat Evaluasi untuk Menumbuhkan Motivasi Berkompetisi Peserta Didik. 90.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. 189.
- Dewi, S. K. (2018). Efektivitas E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 3, No.
- Dhika, S. dan H. (2025). Sarana Berfikir Ilmiah: Bahasa, Logika, Matematika, dan Statistika. *Jurnal IKON*, Vol. 29 No.
- Djiwandono, M. S. (2008). Tes Bahasa. PT Indeks.

- Edward, G. and N. (1976). *Measurement and Evaluation in Teaching*. New York: Macmillan.
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi Sistem Gamifikasi Berbasis Educaplay sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Belajar Mahasiswa PGSD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), 685–693. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91642>
- Gronlund, & Edward, N. (1976). *Measurement and Evaluation in Teaching*. Macmillan.
- Haidar Dafitri. (2017). Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator dalam Tes Berbasis Komputer. Vol. 1, No. 1, p. 8 – 18. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 5341(April), 8–18. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/view/635%0Ahttp://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/query/article/download/635/459>
- Hamzah, A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Rajawali Pers.
- Handayani, R. K. and D. F. (2024). Konsep Asesmen Ranah Kognitif Dalam Pendidikan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, Vol. 4, No.
- Hardinata, F. O. B. and V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, No. 3.
- Ismail, A. B., Al Rasyid, M., & Moh. Muchtarom, M. (2017). Studi Analisis Penggunaan Instrumen Penilaian Model Computer Based Test Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal PKn Progresif*, 12(1), 492–507.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Kusaeri. (2014). Acuan & Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Mulyadi. (2014). *Evaluasi Pendidikan (Cet. 2)*. UIN-Maliki Press.
- Mulyasa, E. (2015). *enjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Nasrulloh, M. E. (2025). Meningkatkan Mutu Pendidikandi SMP Islam Swasta. *Jurnal Tinta*, Vol. 7 No.
- Páez-Quinde, C., Morocho-Lara, D., Chasipanta-Nieves, A., & Sulca-Guale, X. (2021). Gamification Tools as a Learning Strategy in Virtual Classes in University Students: Elemental Education Major Case Study. *Communications in Computer and Information Science*, 1460 CCIS(November 2021), 95–106. https://doi.org/10.1007/978-3-030-88262-4_7

- Perdana, V. R. and P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. Skripsi.
- Prasojo, L. D., & Riyanto. (2011). Teknologi Informasi Pendidikan (Ed. 1, Cet). Gava Media.
- Raharjo, P. (2013). Keefektifan Pendistribusian Barang pada PT. Pahala Express Cabang Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahmawati, V., & Perdana, P. I. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1. 8, 21907–21914.
- Ranti Karmila, & Dina Fitria Handayani. (2024). Konsep Asesmen Ranah Kognitif dalam Pendidikan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 177–188. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i3.3060>
- Riyanto, L. D. P. and. (2011). Teknologi Informasi Pendidikan (Ed. 1). Gava Media.
- Salsabila, Arya Bisma Nugraha, dan G. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, Vol. 4, No.
- Saputri, I. D. (2016). Pengembangan tes hasil belajar matematika kompetensi dasar menuliskan tanda waktu dengan notasi 24 jam untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.
- Saraswati, T., Efendi, M., & Widyanti, E. (2024). Pengembangan Teknik Evaluasi Non-Tes. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(8).
- Silverius, S. (1991). Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik. PT Grafindo.
- Soleha. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di MTs Ma'had Ddi Pangkajene Kabupaten Sidenreng Rappang. Skripsi: UIN Alaudin Makassar.
- Stowel, J. R., & Bennett. (2010). Effects of Online Testing on Student Exam Performance and Test Anxiety. *Journals Educational Computing Research*, 42(2).
- Sudijono, A. (2014). Pengantar Statistik Pendidikan. rajagrafindo.
- Sudrajat, M. S. dan. (2005). Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah. CV Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Sunariyah, K. and. (2013). Panduan Modern Penelitian Kuantitatif. Alfabeta.
- Surapranata, S. (1959). Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi hasil tes: Implementasi Kurikulum 2004. Remaja Rosdakarya.

Undang-undang. (1998). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 10, 1–10.

Untari, S. (2015b). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENILAI KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMA PADA MATERI HIDROKARBON Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1–7.
<http://repository.upi.edu/id/eprint/18620>

Widowati, T., & Aminah, N. S. (2016). Scientific Literacy Pada Pembelajaran Fisika Di Sma Sebagai Implementasi Kurikulum 2013. 5(2), 8–19.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A