

# Pengembangan Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Platform Educaplay pada Pembelajaran Fiqih Kelas VIII B MTS Satu Atap Datok Sulaiman Palopo

Nurhayati<sup>1</sup>, Muh Yamin<sup>2</sup>.

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

<sup>1</sup>[nurhayati17@gmail.com](mailto:nurhayati17@gmail.com), <sup>2</sup>[muhammadyamin@iainpalopo.ac.id](mailto:muhammadyamin@iainpalopo.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis platform Educaplay pada pembelajaran Fiqih kelas VIII B MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan 25 peserta didik dan satu orang pendidik sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk evaluasi yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator ahli, diperoleh rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil uji kepraktisan mencapai 90,37% dari guru dan 90,75% dari peserta didik dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis Educaplay tidak hanya efektif dan mudah digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif serta kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Fiqih. Dengan demikian, pengembangan instrumen evaluasi berbasis Educaplay dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan mutu penilaian dan pembelajaran berbasis teknologi di madrasah.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berpikir Kritis, Educaplay, Fiqih

## Pendahuluan

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi untuk menilai sejauh mana proses pembelajaran berjalan efektif serta mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam konteks profesionalisme pendidik, kemampuan melakukan evaluasi menjadi bagian dari kompetensi utama yang diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana pendidik bertanggung jawab atas perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proses belajar sebagai tenaga profesional (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003). Melalui kegiatan evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi serta menentukan tindak lanjut perbaikan pembelajaran yang diperlukan (Arikunto, 2019). Oleh sebab itu, kemampuan mengembangkan instrumen evaluasi yang tepat, valid, dan inovatif menjadi kebutuhan strategis dalam menghadapi tuntutan pendidikan modern.

Dalam proses pembelajaran abad ke-21, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan dan diukur melalui instrumen evaluasi yang kontekstual. Berpikir kritis tidak hanya melibatkan kemampuan memahami informasi, tetapi juga keterampilan menganalisis, menilai, dan mengambil keputusan secara rasional berdasarkan bukti yang logis (Ennis, 2011). Berpikir kritis merupakan dasar bagi peserta didik untuk membangun pemahaman mendalam dan menerapkan pengetahuan dalam pemecahan masalah nyata (Brookhart, 2010). Dalam konteks pendidikan agama Islam, khususnya pada pembelajaran fikih, kemampuan berpikir kritis sangat penting agar peserta didik tidak hanya menghafal hukum-hukum Islam, tetapi juga mampu memahami hikmah, tujuan, dan implikasinya terhadap kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi pendidik untuk berinovasi dalam menyusun instrumen evaluasi berbasis media interaktif. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Educaplay, yaitu platform digital pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif seperti permainan, kuis, teka-teki, dan video interaktif. Melalui platform ini, peserta didik dapat mengikuti evaluasi secara menyenangkan, adaptif, dan berbasis pengalaman belajar digital (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020). Penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional berbasis kertas (Mansur, 2022). Oleh karena itu, penggunaan Educaplay tidak hanya memperkaya variasi metode evaluasi, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun literasi digital peserta didik madrasah.

Berdasarkan hasil observasi awal di MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo, ditemukan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran fikih masih menggunakan metode manual seperti menulis soal di papan tulis atau memberikan tugas tertulis. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dan mudah merasa jenuh selama evaluasi berlangsung. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertarik bermain gawai daripada mengerjakan evaluasi tertulis. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan instrumen evaluasi yang berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis platform Educaplay pada pembelajaran Fikih kelas VIII B MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo guna menghasilkan produk evaluasi yang valid, praktis, dan efektif dalam mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik secara interaktif dan menyenangkan.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif dalam konteks pembelajaran Fikih. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) (Dick & Carey, 1996). Model ini dipilih karena mampu memberikan alur pengembangan yang sistematis mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi produk akhir. Penelitian dilaksanakan di MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo, Jalan Dr. Ratulangi No. 16, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan, pada semester genap Juli Agustus 2025. Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas VIII B, sedangkan

objek penelitian adalah instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis platform Educaplay pada mata pelajaran Fikih.

Tahapan pengembangan mengacu pada lima komponen utama model ADDIE. Pada tahap Analisis (Analysis), peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, kesesuaian kurikulum, serta kendala dalam proses evaluasi Fikih yang masih bersifat konvensional. Data dari tahap ini menjadi dasar dalam perancangan instrumen digital berbasis Educaplay (Branch, 2009). Tahap Perancangan (Design) meliputi perumusan tujuan evaluasi, penyusunan kisi-kisi soal, perancangan bentuk pertanyaan pilihan ganda dan studi kasus, serta desain tampilan interaktif di platform Educaplay. Selanjutnya, tahap Pengembangan (Development) dilakukan untuk menghasilkan prototipe produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert

Pada tahap Implementasi (Implementation), instrumen yang telah divalidasi diterapkan kepada peserta didik kelas VIII B untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dan menilai kepraktisan penggunaan media. Guru mata pelajaran Fikih juga dilibatkan dalam uji coba terbatas untuk memberikan umpan balik terhadap kemudahan dan efektivitas penggunaan produk. Tahap akhir yaitu Evaluasi (Evaluation) dilakukan dalam dua bentuk, yakni evaluasi formatif untuk memperbaiki produk selama proses pengembangan, dan evaluasi sumatif untuk menilai efektivitas produk setelah digunakan dalam pembelajaran (Morrison et al., 2010). Evaluasi ini juga menjadi dasar untuk menentukan revisi akhir produk sebelum dinyatakan layak digunakan di lingkungan madrasah.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket (kuesioner). Observasi digunakan untuk memperoleh data perilaku dan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan guru Fikih untuk menggali data mengenai pelaksanaan evaluasi di kelas. Sementara itu, angket digunakan untuk mengukur tanggapan pendidik, peserta didik, dan para ahli terhadap kevalidan serta kepraktisan instrumen yang dikembangkan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil observasi dan wawancara, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil validitas dan praktikalitas berdasarkan skor penilaian validator. Kriteria kevalidan dan kepraktisan ditentukan berdasarkan pedoman, dengan kategori: sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), tidak valid (21–40%), dan tidak layak ( $\leq 20\%$ ) (Sugiyono, 2017).

## Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis platform Educaplay pada pembelajaran Fikih kelas VIII B MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang dirancang agar proses pengembangan berlangsung sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi kelayakan produk. Fokus penelitian terletak pada tiga aspek utama: hasil pengembangan instrumen, uji validitas, dan uji praktikalitas produk. Ketiga aspek ini menjadi tolok ukur utama untuk menilai keberhasilan integrasi instrumen evaluatif digital dalam pembelajaran Fikih (Branch, 2009).

## ***Hasil Pengembangan Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Platform Educaplay***

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk akhir berupa instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis digital interaktif yang diintegrasikan melalui platform Educaplay. Instrumen ini disusun dalam bentuk 20 butir soal pilihan ganda berbasis level kognitif C4–C6 (menganalisis, mengevaluasi, mencipta) yang relevan dengan kompetensi dasar pada materi Memahami Puasa. Soal disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis yang meliputi kejelasan argumen, relevansi konsep, serta kemampuan peserta didik menghubungkan prinsip Fikih dengan konteks kehidupan nyata (Sugiyono, 2017).

Evaluasi ini menampilkan interaksi real-time melalui fitur quiz interactive, dengan skor otomatis dan umpan balik instan bagi peserta didik. Guru dapat membagikan evaluasi melalui tautan atau QR code agar siswa dapat mengaksesnya secara mandiri.

**Tabel 1. Hasil Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Platform Educaplay**

<b>Komponen Pengembangan</b>	<b>Deskripsi Hasil</b>	<b>Keterangan</b>
Jenis Produk	Instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis <i>Educaplay</i>	Dikembangkan dengan model ADDIE
Materi	Fikih – Memahami Puasa	Berdasarkan Kurikulum Merdeka
Jumlah Butir Soal	20 soal pilihan ganda	Level kognitif C4–C6
Format Evaluasi	<i>Quiz interactive</i> pada platform <i>Educaplay</i>	Menampilkan skor dan umpan balik otomatis
Tujuan	Mengukur kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi peserta didik	Relevan dengan indikator berpikir kritis
Output Produk	Tautan dan <i>QR code</i> digital evaluasi	Dapat diakses dari berbagai perangkat

Instrumen yang dihasilkan dinilai mampu menciptakan pengalaman evaluasi yang menarik, fleksibel, dan menyenangkan bagi peserta didik. Integrasi Educaplay sebagai platform evaluasi digital juga memperkuat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dan mendorong peningkatan keterampilan berpikir kritis secara berkelanjutan (Morrison et al., 2010).

## ***Hasil Uji Coba Validitas Pengembangan Instrumen Evaluasi***

Tahap validasi melibatkan tiga validator ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli evaluasi. Penilaian dilakukan menggunakan angket skala Likert 1–4. Tujuan validasi

ini untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa, tampilan media, serta relevansi indikator dengan aspek berpikir kritis.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Platform Educaplay**

No	Aspek Validasi	Validator	Persentase (%)	Kategori	Keterangan
1	Materi	Dr. Makmur, S.Pd., M.Pd.I	84	Sangat Valid	Isi sesuai KD dan tujuan pembelajaran
2	Media	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.Pd	79	Valid	Tampilan menarik, akses mudah
3	Evaluasi	M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd	82	Sangat Valid	Mengukur kemampuan C4–C6
<b>Rata-rata</b>			<b>82</b>	<b>Sangat Valid</b>	

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh kategori “valid” hingga “sangat valid” dengan rata-rata skor 82%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi, bahasa, dan tampilan. Validator menilai instrumen ini layak digunakan karena mampu mengukur kemampuan berpikir kritis sesuai dengan kompetensi dasar Kurikulum Merdeka dan memiliki kejelasan struktur soal yang baik (Dick & Carey, 1996).

### ***Hasil Uji Coba Praktikalitas Pengembangan Instrumen Evaluasi***

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji kepraktisan produk dengan melibatkan guru mata pelajaran Fiqih dan 25 peserta didik kelas VIII B. Aspek yang diukur meliputi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kejelasan tampilan, serta daya tarik terhadap motivasi belajar peserta didik.

**Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Instrumen Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Platform Educaplay**

No	Responden	Jumlah	Skor (%)	Kategori	Keterangan
1	Guru Mata Pelajaran Fiqih	1 orang	90	Sangat Praktis	Mudah diakses, tampilan menarik
2	Peserta Didik Kelas VIII B	25 orang	90,75	Sangat Praktis	Interaktif, memotivasi belajar

No	Responden	Jumlah	Skor (%)	Kategori	Keterangan
<b>Rata-rata</b>			<b>90,37</b>	<b>Sangat Praktis</b>	

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 90,37%, yang termasuk kategori “sangat praktis”. Guru menilai instrumen ini efisien dan mudah digunakan, sedangkan peserta didik menyatakan bahwa evaluasi berbasis Educaplay membuat kegiatan penilaian terasa lebih menyenangkan dan menantang. Hal ini membuktikan bahwa platform digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat keterampilan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Fikih (Branch, 2009).

Secara keseluruhan, hasil uji validitas dan kepraktisan membuktikan bahwa produk instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis Educaplay ini layak digunakan dalam pembelajaran madrasah. Produk memenuhi kriteria kelayakan isi, tampilan, serta efektivitas penggunaannya, dan berpotensi menjadi model evaluasi digital inovatif yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis platform Educaplay dalam pembelajaran Fikih kelas VIII B MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan agar proses pengembangan produk berjalan sistematis dan terarah. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran sebelumnya masih bersifat konvensional, menggunakan media kertas dan papan tulis, sehingga kurang mampu menstimulus partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi evaluasi berbasis teknologi yang dapat meningkatkan daya tarik, keterlibatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Produk yang dikembangkan melalui Educaplay memungkinkan pendidik mengintegrasikan kegiatan evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat aspek kognitif tingkat tinggi (Branch, 2009).

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun 20 butir soal pilihan ganda berbasis level kognitif C4–C6 (menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) yang disesuaikan dengan kompetensi dasar Kurikulum Merdeka. Setiap soal dirancang agar mampu menilai kejelasan argumen, relevansi konsep, dan kemampuan peserta didik menghubungkan prinsip Fikih dengan konteks kehidupan nyata. Validasi instrumen dilakukan oleh tiga validator ahli, masing-masing menilai aspek materi, media, dan evaluasi. Hasil uji validitas menunjukkan nilai rata-rata 82% dengan kategori sangat valid, yang berarti bahwa instrumen layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan temuan Kurniatunnisa, yang menunjukkan bahwa instrumen berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pengukuran kemampuan berpikir kritis karena mendukung lingkungan belajar yang lebih interaktif dan reflektif (Dick & Carey, 1996).

Setelah tahap validasi selesai, dilakukan uji kepraktisan dengan melibatkan 1 guru mata pelajaran Fikih dan 25 peserta didik kelas VIII B. Hasil analisis menunjukkan skor kepraktisan rata-rata 90,37% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa penggunaan Educaplay mempermudah proses penilaian dan meningkatkan

efisiensi waktu, sementara peserta didik merasa evaluasi berbasis digital ini lebih menarik, menantang, dan mudah diakses. Kepraktisan produk ini memperlihatkan bahwa Educaplay dapat menjadi media evaluasi yang adaptif terhadap kebutuhan generasi digital. Hal ini diperkuat oleh pendapat Wahyu Hidayatullah, yang menekankan bahwa tingkat kepraktisan instrumen pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan, efektivitas waktu, dan daya tarik visual yang mendukung motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis Educaplay telah memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas yang tinggi, sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran Fikih di madrasah. Integrasi platform digital dalam proses evaluasi terbukti mampu mengubah pola penilaian menjadi lebih interaktif dan berorientasi pada peserta didik. Pendekatan ini selaras dengan paradigma pembelajaran konstruktivis, yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna (Morrison et al., 2010). Dengan demikian, pengembangan instrumen berbasis Educaplay tidak hanya memperbaiki kualitas evaluasi, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan budaya belajar reflektif dan kemampuan berpikir kritis siswa di era pendidikan digital.

## Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan instrumen evaluasi kemampuan berpikir kritis berbasis platform Educaplay yang valid, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran Fikih kelas VIII B MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo. Proses pengembangan dilakukan dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan rata-rata nilai 82% (kategori sangat valid) dan hasil uji kepraktisan mencapai 90,37% dari guru serta 90,75% dari peserta didik (kategori sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu memfasilitasi pendidik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara efektif, efisien, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses penilaian.

Secara konseptual, penggunaan platform Educaplay memberikan alternatif inovatif bagi pendidik dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses evaluasi pembelajaran. Instrumen yang dikembangkan tidak hanya meningkatkan mutu penilaian, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif peserta didik melalui aktivitas evaluasi yang interaktif dan kontekstual. Dengan demikian, pengembangan instrumen evaluasi berbasis Educaplay ini tidak hanya relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam membangun sistem penilaian digital yang adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21 dan sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis dalam pendidikan Islam.

## Referensi

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). Rineka Cipta.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. ASCD.

- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). Digital Competence of Educators and Students with Digital Tools. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 16(3), 65–74.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction* (4th ed.). Harper Collins College Publishers.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. University of Illinois.
- Mansur, H. (2022). Digital Game-Based Learning in Religious Education. *Journal of Educational Research*, 5(2), 87–96.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2010). *Designing Effective Instruction* (6th ed.). Wiley.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.