

# Analisis Pemanfaatan *Educaplay* dalam Asesmen Diagnostik Digital Kesiapan Bersekolah Anak Usia 4–5 Tahun

## Author:

Anggi Oktaviani Rizka  
Sulaikha<sup>1</sup>  
Maria Qori'ah<sup>2</sup>  
Viena Wanidha  
Andriani<sup>3</sup>  
Ria Octa Viana<sup>4</sup>  
Riris Wahyuningsih<sup>5</sup>

## Afiliation:

Universitas Islam  
Ibrahimi<sup>1,2,3,4,5</sup>

## Corresponding email

[anggioktars@gmail.com](mailto:anggioktars@gmail.com)

## Histori Naskah:

Submit: 2026-07-13

Accepted: 2026-07-22

Published: 2026-08-08



This is an Creative Commons  
License This work is licensed  
under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial 4.0  
International License

## Abstrak:

Asesmen diagnostik memiliki peran penting dalam mengidentifikasi kesiapan bersekolah anak usia dini sebagai dasar penyusunan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan. Namun, pelaksanaan asesmen di banyak lembaga PAUD masih didominasi metode konvensional yang belum mampu menghasilkan informasi perkembangan secara komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penelitian ini bertujuan menganalisis pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen diagnostik digital dalam mengidentifikasi kesiapan bersekolah anak usia 4–5 tahun di RA Baitussalam Toyamas, Wringinrejo, Gambiran, Banyuwangi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Informan penelitian terdiri atas kepala RA, guru, dan orang tua yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Educaplay* mentransformasikan praktik asesmen dari aktivitas pengukuran perkembangan menjadi proses pemetaan kesiapan bersekolah yang lebih sistematis, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Temuan penelitian juga mengonstruksi perspektif Digital Assessment for Learning, yaitu pemanfaatan asesmen diagnostik digital untuk menghasilkan bukti perkembangan autentik (*developmental evidence*) sebagai dasar pengambilan keputusan pedagogis. Implementasi asesmen digital dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis guru, karakteristik perkembangan anak, dukungan kelembagaan, dan kolaborasi dengan orang tua. Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan asesmen diagnostik digital pada pendidikan anak usia dini serta menjadi rujukan bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan praktik asesmen yang lebih adaptif, autentik, dan berpusat pada perkembangan anak.

**Kata kunci:** *Assessment for Learning*; Asesmen Diagnostik Digital; *Educaplay*; Kesiapan Bersekolah; Pendidikan Anak Usia Dini

## Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membangun kesiapan anak memasuki pendidikan dasar melalui perkembangan aspek kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, dan kemandirian. Keberhasilan anak di sekolah tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik, tetapi juga oleh kesiapan bersekolah (*school readiness*) yang berkembang sejak usia dini. UNICEF menegaskan bahwa usia dini merupakan periode kritis yang menentukan kualitas perkembangan individu pada masa selanjutnya karena terjadi pertumbuhan pesat pada aspek kognitif, sosial-emosional, fisik, dan bahasa

(Khasanah et al., 2025; UNICEF, 2023). Oleh karena itu, identifikasi kesiapan bersekolah menjadi bagian penting dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Kesiapan bersekolah di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Data Badan Pusat Statistik menunjukkan bahwa angka partisipasi pendidikan prasekolah baru mencapai 36,36%, jauh di bawah rata-rata kawasan Asia Timur dan Asia Tenggara yang mendekati 80% (BPS, 2024; UNICEF, 2024). Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi kesiapan anak memasuki sekolah dasar apabila perkembangan mereka tidak diidentifikasi sejak dini. UNICEF melalui *Early Childhood Development Index* (ECDI) menegaskan bahwa kesiapan bersekolah mencakup perkembangan literasi awal, numerasi, fisik, sosial-emosional, dan kemampuan belajar yang harus dipahami secara holistik, bukan hanya berdasarkan kemampuan membaca atau berhitung (Nuriza et al., 2023; UNICEF, 2023).

Asesmen diagnostik berperan penting dalam memetakan kondisi awal perkembangan anak sehingga guru dapat merancang stimulasi dan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik (Balbina & Arifin, 2026). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, perkembangan teknologi digital mendorong transformasi asesmen dari pencatatan manual menuju asesmen berbasis teknologi yang lebih efisien, terdokumentasi, dan interaktif (Handayani, 2026). Namun, pemanfaatan teknologi digital pada pendidikan anak usia dini masih lebih banyak digunakan sebagai media pembelajaran daripada sebagai media asesmen diagnostik kesiapan bersekolah. Perspektif *Assessment for Learning* yang dikemukakan Black dan Wiliam, (1998) menegaskan bahwa asesmen memiliki nilai pedagogis ketika informasi yang dihasilkan dimanfaatkan untuk memahami kebutuhan perkembangan anak dan menjadi dasar pengambilan keputusan pembelajaran (Falah & Sari, 2026).

Salah satu platform yang berpotensi mendukung asesmen diagnostik digital adalah *Educaplay*. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan yang memungkinkan anak menunjukkan kemampuan secara lebih alami sehingga guru memperoleh informasi perkembangan yang lebih autentik. Kondisi di RA Baitussalam Toyamas, Wringinrejo, Gambiran, Banyuwangi menunjukkan bahwa asesmen kesiapan bersekolah masih didominasi observasi konvensional dan pencatatan manual yang menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu, subjektivitas penilaian, serta dokumentasi perkembangan yang belum sistematis. Pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen diagnostik belum diterapkan sehingga diperlukan alternatif asesmen digital yang lebih sistematis, objektif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Educaplay* mampu mendukung proses pembelajaran dan asesmen pada berbagai konteks. Clarista Buena & Safitri, (2023) mengidentifikasi kesiapan bersekolah menggunakan instrumen NST, Nadilah et al., (2025) mengembangkan asesmen berbasis *e-portfolio*, Husada et al., (2026) mengkaji aplikasi asesmen dalam implementasi Kurikulum Merdeka, sedangkan Hapidin et al., (2025) melaporkan bahwa sekitar 19% anak belum memiliki kesiapan optimal memasuki sekolah dasar. Penelitian mengenai *Educaplay* juga lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen diagnostik digital untuk mengidentifikasi kesiapan bersekolah anak usia 4–5 tahun masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan *Educaplay* dalam mendukung identifikasi kesiapan bersekolah sebagai dasar pengambilan keputusan pedagogis pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen diagnostik digital dalam mengidentifikasi kesiapan bersekolah anak usia 4–5 tahun di RA Baitussalam Toyamas, Wringinrejo, Gambiran, Banyuwangi Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini

menawarkan perspektif Digital Assessment for Learning, yaitu pemanfaatan asesmen diagnostik digital untuk menghasilkan bukti perkembangan autentik (*developmental evidence*) yang mendukung pengambilan keputusan pedagogis berdasarkan kebutuhan perkembangan anak. Temuan penelitian diharapkan memperkaya kajian asesmen digital pada pendidikan anak usia dini sekaligus menjadi referensi bagi guru dan lembaga PAUD dalam mengembangkan praktik asesmen yang lebih sistematis, adaptif, dan berpusat pada perkembangan anak.

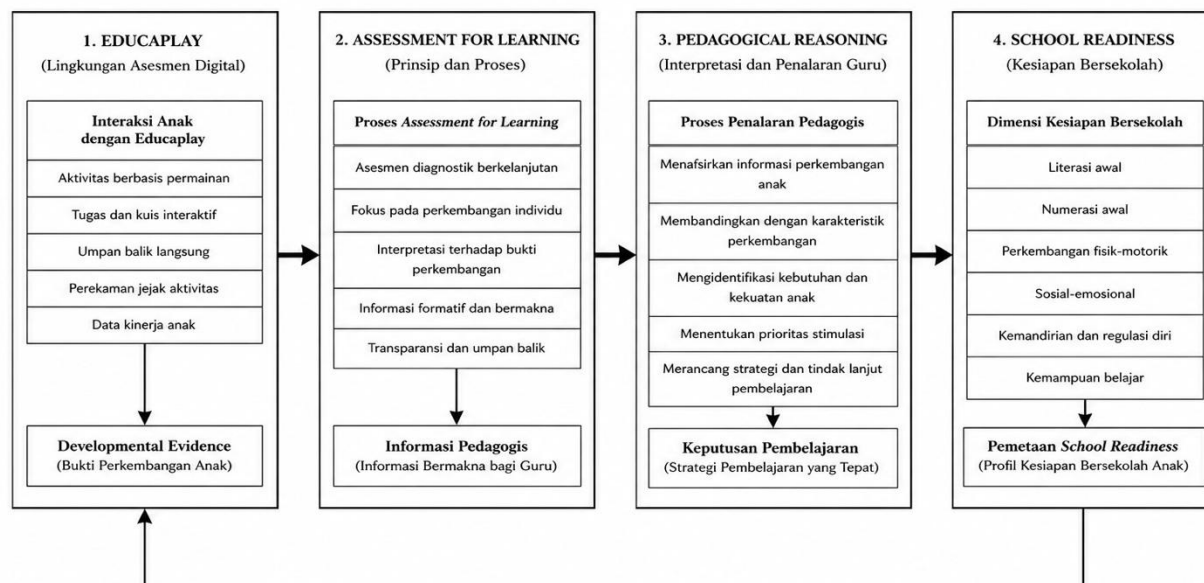
## Studi Literatur

Transformasi digital dalam pendidikan telah menggeser fungsi asesmen dari instrumen evaluasi menjadi mekanisme yang menghasilkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan pembelajaran. Pergeseran tersebut memunculkan dua pandangan, yaitu teknologi sebagai instrumen yang meningkatkan efisiensi asesmen dan teknologi sebagai lingkungan pedagogis yang menghasilkan bukti perkembangan (*developmental evidence*). Perdebatan ini dijumpai oleh teori Assessment for Learning (Black & Wiliam et al., 1998), yang menegaskan bahwa nilai asesmen terletak pada pemanfaatan informasi hasil asesmen untuk memahami perkembangan peserta didik dan menentukan tindak lanjut pembelajaran. Dengan demikian, teknologi digital memiliki nilai pedagogis ketika mampu menghasilkan informasi yang bermakna bagi guru.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Educaplay mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan efektivitas pembelajaran (Siregar et al., 2025; Annisa et al., 2025; Hidayati & Yuni, 2026). Pada pendidikan anak usia dini, Educaplay juga mendukung perkembangan kemampuan anak dan implementasinya dipengaruhi oleh kompetensi pedagogis guru (Noviana et al., 2024; Aprianti & Rusilowati, 2024). Namun, sebagian besar penelitian masih memosisikan Educaplay sebagai media pembelajaran, sedangkan pemanfaatannya sebagai media asesmen diagnostik yang menghasilkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan pedagogis masih relatif terbatas.

Dalam perspektif Assessment for Learning, informasi hasil asesmen tidak secara otomatis menghasilkan keputusan pembelajaran, tetapi diinterpretasikan melalui pedagogical reasoning, yaitu proses penalaran profesional guru dalam memahami bukti perkembangan, mengidentifikasi kebutuhan belajar, dan menentukan tindak lanjut pembelajaran. Meskipun hubungan antara Educaplay, asesmen digital, dan perkembangan anak telah banyak dikaji, integrasi antara Educaplay, Assessment for Learning, pedagogical reasoning, dan school readiness dalam satu kerangka konseptual masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan perlunya model yang menjelaskan bagaimana informasi yang dihasilkan melalui asesmen digital dapat mendukung pemetaan kesiapan bersekolah anak.

Berdasarkan sintesis teori dan penelitian terdahulu, penelitian ini memformulasikan model konseptual Digital Assessment for Learning, yang mengintegrasikan Educaplay sebagai lingkungan asesmen digital, Assessment for Learning sebagai kerangka interpretasi, pedagogical reasoning sebagai mekanisme pengambilan keputusan, dan school readiness sebagai luaran asesmen. Model ini menegaskan bahwa kontribusi teknologi digital terhadap kesiapan bersekolah tidak terjadi secara langsung, tetapi melalui proses interpretasi pedagogis terhadap bukti perkembangan yang dihasilkan selama asesmen.



**Gambar 1. Model Konseptual Digital Assessment for Learning dalam Mengidentifikasi School Readiness Anak Usia Dini**

Gambar 1 menunjukkan bahwa Educaplay menghasilkan developmental evidence melalui aktivitas asesmen digital. Bukti perkembangan tersebut diinterpretasikan menggunakan prinsip Assessment for Learning dan diproses melalui pedagogical reasoning sehingga menghasilkan keputusan pembelajaran yang mendukung pemetaan school readiness. Model ini menegaskan bahwa hubungan antara teknologi digital dan kesiapan bersekolah dimediasi oleh proses asesmen formatif dan penalaran pedagogis guru, yang menjadi kontribusi teoretis utama penelitian.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami secara mendalam pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen diagnostik digital dalam mengidentifikasi kesiapan bersekolah anak usia 4–5 tahun. Desain studi kasus dipilih karena memungkinkan eksplorasi secara komprehensif terhadap implementasi asesmen diagnostik digital dalam konteks nyata suatu lembaga pendidikan. Penelitian dilaksanakan di RA Baitussalam Toyamas, Wringinrejo, Gambiran, Banyuwangi selama Februari–April 2026. Lokasi penelitian dipilih secara purposif karena telah menerapkan *Educaplay* sebagai bagian dari proses asesmen pembelajaran sehingga memberikan konteks yang sesuai dengan fokus penelitian. Pemilihan satu lokasi dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti, sedangkan transferabilitas hasil didukung melalui penyajian deskripsi konteks penelitian (*thick description*) agar pembaca dapat menilai keterterapan temuan pada konteks yang memiliki karakteristik serupa.

Informan penelitian ditentukan menggunakan *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan langsung dalam pelaksanaan asesmen diagnostik digital. Informan terdiri atas 1 kepala RA (KR1), 2 guru kelompok usia 4–5 tahun (G1 dan G2), serta 5 orang tua peserta didik (OT1–OT5), sehingga jumlah informan sebanyak 8 orang. Pemilihan orang tua didasarkan pada keterwakilan hasil asesmen anak dengan kategori kesiapan bersekolah yang beragam. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak enam sesi selama pelaksanaan asesmen menggunakan *Educaplay*.

Wawancara dilaksanakan secara semi-terstruktur dengan menggunakan pedoman wawancara yang mencakup empat fokus, yaitu pelaksanaan asesmen diagnostik digital, pemanfaatan fitur *Educaplay*, interpretasi hasil asesmen, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi. Dokumentasi meliputi perangkat asesmen, hasil asesmen digital, foto kegiatan, dan dokumen pendukung lainnya.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member checking*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari kepala RA, guru, dan orang tua, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui pencocokan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, hasil interpretasi peneliti dikonfirmasi kembali kepada informan melalui *member checking* untuk memastikan kesesuaian makna data yang diperoleh.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Analisis dilakukan secara simultan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai. Seluruh hasil wawancara ditranskripsi secara verbatim, kemudian dianalisis secara manual melalui tahapan *open coding*, pengelompokan kode ke dalam kategori berdasarkan kesamaan makna, dan pembentukan tema secara induktif. Tema yang diperoleh selanjutnya dibandingkan secara berulang dengan hasil observasi dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi interpretasi sebelum dilakukan penarikan kesimpulan. Proses tersebut menghasilkan tema-tema mengenai pemanfaatan *Educaplay*, pelaksanaan asesmen diagnostik digital, *pedagogical reasoning*, identifikasi *school readiness*, serta faktor-faktor yang memengaruhi implementasinya pada pendidikan anak usia dini.

## Hasil

### Konstruksi Asesmen Diagnostik Digital Berbasis Educaplay dalam Mengidentifikasi Kesiapan Bersekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay tidak sekadar mendigitalisasi asesmen diagnostik, tetapi merekonstruksi praktik asesmen pada pendidikan anak usia dini. Asesmen bergeser dari aktivitas yang berorientasi pada pencatatan perkembangan (*development recording*) menjadi proses konstruksi informasi pedagogis (*pedagogical information construction*) yang menghasilkan *developmental evidence* sebagai dasar memahami kesiapan bersekolah anak. Dalam konteks ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media asesmen, tetapi sebagai sarana menghasilkan informasi yang mendukung pengambilan keputusan pembelajaran.

Transformasi tersebut tampak pada proses perancangan asesmen. Guru tidak hanya mengubah instrumen konvensional ke format digital, tetapi mengembangkan aktivitas interaktif yang memungkinkan anak menunjukkan cara berpikir, memahami instruksi, mempertahankan perhatian, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tugas. Dengan demikian, asesmen menghasilkan informasi yang tidak hanya menggambarkan capaian perkembangan, tetapi juga proses belajar anak.

Guru (G1) menjelaskan bahwa penggunaan Educaplay mengubah orientasi asesmen dari sekadar menghasilkan nilai menjadi memahami proses berpikir anak.

*"Kalau dulu kami lebih banyak melihat hasil akhirnya melalui lembar observasi. Sekarang kami bisa melihat bagaimana anak berpikir ketika mengerjakan aktivitas, kapan mereka ragu, kapan mereka langsung memahami instruksi, sehingga informasi yang kami peroleh jauh lebih lengkap."* (Wawancara G1)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa Educaplay menghasilkan developmental evidence yang memungkinkan guru membangun pengetahuan pedagogis mengenai karakteristik belajar anak, bukan sekadar memperoleh skor perkembangan.

Penelitian juga menunjukkan bahwa Educaplay menciptakan lingkungan asesmen yang lebih natural (naturalistic assessment environment). Anak mengikuti asesmen sebagai bagian dari aktivitas bermain sehingga mampu menampilkan kemampuan aktualnya secara lebih autentik.

*"Anak-anak tidak merasa sedang diuji. Mereka menganggapnya seperti permainan. Justru ketika suasananya santai kami bisa melihat kemampuan mereka yang sebenarnya."*  
(Wawancara G2)

Kondisi tersebut menghasilkan informasi perkembangan yang lebih representatif sehingga interpretasi terhadap kesiapan bersekolah menjadi lebih akurat dibandingkan asesmen yang berlangsung dalam suasana formal.

Perubahan fungsi asesmen juga tercermin pada pemanfaatan hasil asesmen sebagai dasar penyusunan pembelajaran. Kepala RA (KR1) menyatakan:

*"Guru sekarang mempunyai gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan masing-masing anak. Jadi pembelajaran berikutnya tidak lagi disamakan, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan mereka."* (Wawancara KR1)

Temuan ini menunjukkan bahwa hasil asesmen digital berfungsi sebagai dasar evidence-based pedagogy, yaitu penggunaan informasi perkembangan untuk merancang pembelajaran yang adaptif sesuai kebutuhan individual anak.

**Tabel 1. Sintesis Temuan Empiris dan Abstraksi Konseptual Konstruksi Asesmen Diagnostik Digital Berbasis Educaplay**

| Tema Empiris                 | Bukti Temuan                                                                         | Abstraksi Konseptual                        |
|------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Pergeseran fungsi asesmen    | Guru berorientasi pada proses berpikir, bukan skor                                   | <i>Pedagogical Information Construction</i> |
| Aktivitas digital interaktif | Respons anak lebih autentik melalui aktivitas bermain                                | <i>Naturalistic Assessment Environment</i>  |
| Bukti perkembangan           | Guru memperoleh informasi yang lebih komprehensif tentang karakteristik belajar anak | <i>Developmental Evidence</i>               |
| Pemanfaatan hasil asesmen    | Hasil asesmen menjadi dasar penyusunan pembelajaran                                  | <i>Evidence-Based Pedagogy</i>              |

Penelitian ini menunjukkan bahwa Educaplay tidak hanya mengubah media asesmen, tetapi merekonstruksi fungsi asesmen menjadi mekanisme pembentukan developmental evidence yang mendukung identifikasi kesiapan bersekolah dan pengambilan keputusan pembelajaran berbasis kebutuhan perkembangan individual anak.

### **Transformasi Makna Asesmen Diagnostik Digital terhadap Pemetaan Kesiapan Bersekolah Anak**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Educaplay tidak hanya mengubah cara guru melaksanakan asesmen diagnostik, tetapi juga mentransformasikan makna asesmen dalam pendidikan anak usia dini. Asesmen tidak lagi dipahami sebagai instrumen untuk mengukur capaian perkembangan berdasarkan indikator tertentu, melainkan sebagai mekanisme pemetaan kesiapan belajar (learning

readiness mapping) yang menghasilkan profil perkembangan setiap anak sebagai dasar penyusunan intervensi pembelajaran. Pergeseran tersebut menempatkan asesmen sebagai proses memahami karakteristik individual anak sebelum pembelajaran dirancang, bukan sekadar menentukan tingkat pencapaian perkembangan.

Perubahan tersebut tercermin pada cara guru menginterpretasikan hasil asesmen. Hasil asesmen tidak lagi dibaca sebagai kumpulan skor atau kategori perkembangan, tetapi sebagai representasi hubungan antaraspek perkembangan yang membentuk kesiapan bersekolah. Guru memandang kesiapan bersekolah sebagai konstruksi multidimensional yang melibatkan keterkaitan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, dan kemandirian. Oleh karena itu, interpretasi dilakukan secara holistik sehingga kebutuhan perkembangan setiap anak dapat dipahami secara lebih komprehensif.

Guru (G1) menjelaskan:

*"Kami tidak lagi melihat anak hanya dari nilai atau kategori berkembangnya. Dari aktivitas di Educaplay terlihat kemampuan mana yang sudah kuat dan mana yang masih perlu didampingi. Jadi kami lebih mudah memahami kebutuhan setiap anak." (Wawancara G1)*

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa hasil asesmen berfungsi sebagai evidence of learning yang tidak hanya menggambarkan capaian perkembangan, tetapi juga mengungkap karakteristik belajar anak sebagai dasar penyusunan strategi pembelajaran.

Penelitian juga menunjukkan bahwa asesmen digital menghasilkan pemetaan kesiapan bersekolah yang lebih kontekstual. Guru tidak lagi mengelompokkan anak ke dalam kategori "siap" atau "belum siap", tetapi menyusun profil perkembangan yang menggambarkan kekuatan dan kebutuhan setiap individu. Pendekatan tersebut memungkinkan pembelajaran dirancang secara lebih adaptif sesuai kebutuhan perkembangan anak.

Guru (G2) mengungkapkan:

*"Setelah melihat hasil asesmen, kami mengetahui anak mana yang perlu lebih banyak stimulasi bahasa, siapa yang perlu dibantu dalam kemandirian, atau siapa yang sudah siap diberikan tantangan yang lebih tinggi. Jadi pembelajaran tidak lagi disamaratakan." (Wawancara G2)*

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa asesmen diagnostik telah bergeser dari fungsi administratif menjadi instrumen perencanaan pedagogis (pedagogical planning instrument), yaitu dasar bagi guru dalam merancang pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai karakteristik perkembangan setiap anak.

Transformasi makna asesmen juga dirasakan oleh orang tua. Hasil asesmen tidak lagi dipahami sebagai laporan capaian perkembangan, tetapi sebagai media komunikasi mengenai potensi, kebutuhan, dan bentuk stimulasi yang perlu diberikan di rumah.

Orang tua (OT2) menyampaikan:

*"Guru tidak hanya mengatakan anak saya sudah atau belum bisa, tetapi menjelaskan kemampuan yang sudah berkembang dan apa yang perlu kami latih di rumah. Jadi hasil asesmen lebih mudah dipahami dan ada tindak lanjutnya." (Wawancara OT2)*

Temuan tersebut menunjukkan bahwa asesmen digital memperluas fungsi asesmen menjadi instrumen komunikasi pedagogis yang memperkuat kolaborasi antara sekolah dan keluarga dalam mendukung perkembangan anak secara berkelanjutan.

**Tabel 2. Sintesis Temuan Empiris dan Abstraksi Konseptual Transformasi Makna Asesmen Diagnostik Digital**

| Tema Empiris         |               | Bukti Temuan                                               | Abstraksi Konseptual                   |                  |
|----------------------|---------------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------------------|
| Pergeseran asesmen   | makna         | Asesmen dipahami sebagai kesiapan belajar                  | <i>Learning Mapping</i>                | <i>Readiness</i> |
| Interpretasi asesmen | hasil         | Guru membaca keterkaitan antar aspek perkembangan          | <i>Development-Oriented Assessment</i> |                  |
| Pemanfaatan asesmen  | hasil         | Pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan individual anak | <i>Pedagogical Instrument</i>          | <i>Planning</i>  |
| Komunikasi keluarga  | sekolah–rumah | Hasil asesmen menjadi dasar stimulasi di rumah             | <i>Pedagogical Communication</i>       |                  |

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa asesmen diagnostik digital berbasis *Educaplay* merekonstruksi makna asesmen dari aktivitas pengukuran perkembangan menjadi mekanisme pemetaan kesiapan belajar yang menghasilkan informasi pedagogis untuk mendukung pembelajaran terdiferensiasi dan kolaborasi sekolah–keluarga. Dengan demikian, kontribusi konseptual penelitian ini terletak pada penempatan asesmen digital sebagai proses learning readiness mapping yang menghubungkan identifikasi perkembangan, perencanaan pembelajaran, dan komunikasi pedagogis dalam satu kesatuan praktik pendidikan anak usia dini.

### **Rekonstruksi Faktor Penentu Pemanfaatan Asesmen Diagnostik Digital Berbasis *Educaplay* pada Pendidikan Anak Usia Dini**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi asesmen melalui *Educaplay* tidak hanya mengubah prosedur pelaksanaan asesmen, tetapi juga merekonstruksi makna asesmen dalam pendidikan anak usia dini. Asesmen tidak lagi dipahami sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pencapaian perkembangan berdasarkan indikator tertentu, melainkan sebagai mekanisme pemetaan kesiapan belajar (learning readiness mapping) yang menghasilkan profil perkembangan setiap anak sebagai dasar penyusunan keputusan pedagogis. Pergeseran tersebut menunjukkan bahwa fungsi utama asesmen telah berubah dari aktivitas evaluatif menuju proses memahami karakteristik belajar anak secara komprehensif.

Rekonstruksi tersebut tampak pada perubahan cara guru memaknai hasil asesmen. Hasil asesmen tidak lagi diinterpretasikan sebagai kumpulan skor atau kategori perkembangan, tetapi sebagai representasi hubungan antar aspek perkembangan yang membentuk kesiapan bersekolah. Dalam konstruksi ini, kesiapan bersekolah dipahami sebagai kondisi multidimensional yang mencerminkan keterkaitan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, motorik, dan kemandirian. Oleh karena itu, interpretasi asesmen tidak diarahkan untuk mengidentifikasi kelemahan anak, tetapi untuk memetakan kebutuhan perkembangan sebagai dasar pemberian stimulasi yang tepat.

Perubahan tersebut sekaligus menggeser orientasi asesmen dari measurement-oriented assessment menuju development-oriented assessment. Fokus asesmen tidak lagi terletak pada pencapaian indikator perkembangan, tetapi pada proses memahami lintasan perkembangan setiap anak. Konsekuensinya, hasil asesmen tidak digunakan untuk mengelompokkan anak ke dalam kategori "siap" atau "belum siap", melainkan untuk menyusun profil perkembangan yang menggambarkan kekuatan, kebutuhan, dan potensi belajar setiap individu. Dengan demikian, asesmen menjadi dasar penyusunan pembelajaran yang bersifat adaptif dan terdiferensiasi.

Rekonstruksi makna asesmen juga memperluas fungsi hasil asesmen sebagai media komunikasi pedagogis antara sekolah dan keluarga. Informasi perkembangan tidak lagi disampaikan sebagai laporan capaian belajar, tetapi diterjemahkan menjadi rekomendasi stimulasi yang dapat dilanjutkan di lingkungan rumah. Dalam konteks tersebut, asesmen berfungsi sebagai mekanisme kolaboratif yang menghubungkan proses identifikasi perkembangan di sekolah dengan keberlanjutan stimulasi di lingkungan keluarga.

**Tabel 3. Rekonstruksi Makna Asesmen Diagnostik Digital Berbasis Educaplay**

| Rekonstruksi         | Sebelum                        | Sesudah                                                          |
|----------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Orientasi asesmen    | Mengukur perkembangan          | Memetakan kesiapan belajar ( <i>learning readiness mapping</i> ) |
| Interpretasi hasil   | Skor dan kategori perkembangan | Profil perkembangan multidimensional                             |
| Fungsi asesmen       | Evaluasi perkembangan          | Dasar keputusan pedagogis                                        |
| Posisi anak          | Objek penilaian                | Individu dengan lintasan perkembangan unik                       |
| Fungsi hasil asesmen | Dokumentasi                    | Komunikasi pedagogis sekolah–keluarga                            |

Berdasarkan keseluruhan temuan, penelitian ini merekonstruksi asesmen diagnostik digital sebagai mekanisme *learning readiness mapping* yang menghubungkan identifikasi perkembangan, pengambilan keputusan pedagogis, dan kolaborasi sekolah–keluarga dalam satu kesatuan proses pembelajaran. Rekonstruksi tersebut menunjukkan bahwa kontribusi utama *Educaplay* bukan terletak pada digitalisasi asesmen, tetapi pada perubahan epistemologis mengenai cara asesmen dipahami dan dimanfaatkan dalam pendidikan anak usia dini.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* dalam asesmen diagnostik digital menghasilkan perubahan mendasar terhadap cara guru memahami dan memaknai kesiapan bersekolah anak usia dini. Perubahan tersebut tidak sekadar berupa digitalisasi instrumen asesmen, tetapi mencerminkan transformasi epistemologis mengenai bagaimana informasi perkembangan anak diproduksi, diinterpretasikan, dan dimanfaatkan dalam praktik pedagogis. Pada asesmen konvensional, kesiapan bersekolah umumnya direpresentasikan melalui indikator perkembangan yang bersifat deskriptif dan terdokumentasi sebagai laporan administratif. Sebaliknya, penelitian ini menunjukkan bahwa asesmen berbasis *Educaplay* menghasilkan proses identifikasi yang lebih dinamis melalui interaksi anak dengan berbagai aktivitas digital yang merepresentasikan pengalaman belajar secara autentik. Dengan demikian, kesiapan bersekolah tidak lagi diposisikan sebagai hasil pengukuran (*measured readiness*), tetapi sebagai konstruksi pedagogis (*constructed readiness*) yang dibangun melalui interpretasi terhadap *developmental evidence*.

Transformasi tersebut berkaitan dengan perdebatan mengenai fungsi asesmen digital dalam pendidikan. Sebagian penelitian memandang digitalisasi asesmen terutama sebagai sarana meningkatkan efisiensi pelaksanaan asesmen, kecepatan umpan balik, serta efektivitas pengelolaan data. Sebaliknya, perspektif *Assessment for Learning* yang dikembangkan Black dan Wiliam (1998; 2009) menempatkan asesmen sebagai proses menghasilkan informasi yang digunakan guru untuk memperbaiki pembelajaran. Temuan penelitian ini lebih dekat dengan perspektif kedua. Nilai pedagogis *Educaplay* tidak terletak pada aspek digitalisasinya, tetapi pada kemampuannya menghasilkan informasi perkembangan yang memungkinkan guru mengidentifikasi kebutuhan belajar, menentukan bentuk stimulasi, dan merancang pembelajaran

sesuai karakteristik setiap anak. Dengan demikian, asesmen diagnostik digital bergeser dari *assessment as measurement* menuju *assessment as pedagogical decision making*.

Perdebatan lain dalam literatur berkaitan dengan orientasi pemanfaatan *Educaplay*. Sebagian besar penelitian terdahulu menempatkan *Educaplay* sebagai media pembelajaran (*instructional technology*) yang keberhasilannya diukur melalui peningkatan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh Páez-Quinde et al., (2022) dan Sriadi et al., (2025) Perspektif tersebut menegaskan kontribusi *Educaplay* terhadap dimensi afektif dan keterlibatan belajar, tetapi belum banyak menjelaskan bagaimana keterlibatan tersebut ditransformasikan menjadi informasi diagnostik bagi guru. Penelitian ini menunjukkan posisi yang berbeda dengan memandang *Educaplay* sebagai teknologi asesmen (*assessment technology*). Dalam perspektif ini, keterlibatan anak bukan merupakan tujuan akhir penggunaan teknologi, melainkan mekanisme yang memungkinkan munculnya *developmental evidence*. Semakin tinggi kualitas interaksi anak selama asesmen berlangsung, semakin kaya informasi yang dapat diinterpretasikan guru untuk memahami karakteristik perkembangan dan kesiapan bersekolah.

Meskipun penelitian ini juga menunjukkan bahwa asesmen diagnostik digital memiliki keterbatasan pada domain perkembangan tertentu. Aspek kognitif, bahasa, dan motorik relatif lebih mudah diidentifikasi melalui aktivitas digital karena dapat direpresentasikan melalui respons terhadap instruksi, penyelesaian tugas, dan interaksi visual. Sebaliknya, perkembangan sosial-emosional masih lebih tepat dipahami melalui observasi autentik dalam interaksi sosial sehari-hari sebagaimana dikemukakan Putri et al., (2024) Temuan ini memperkuat pandangan bahwa asesmen digital tidak dapat menggantikan observasi langsung, tetapi berfungsi sebagai instrumen pelengkap yang memperluas informasi perkembangan anak. Lestari et al., (2025) juga menegaskan bahwa hubungan antara asesmen digital dan observasi autentik bukan bersifat substitutif, melainkan komplementer dalam menghasilkan profil kesiapan bersekolah yang lebih komprehensif.

Diskusi tersebut menunjukkan bahwa efektivitas asesmen diagnostik digital tidak hanya ditentukan oleh keberadaan teknologi, tetapi oleh kemampuan guru mengintegrasikan informasi yang dihasilkan teknologi dengan observasi pedagogis dan pemahaman terhadap karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, teknologi digital sebaiknya dipahami sebagai bagian dari sistem asesmen yang lebih luas, bukan sebagai pengganti praktik asesmen autentik yang selama ini menjadi karakteristik utama pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan keseluruhan analisis, penelitian ini mengusulkan *Digital Assessment for Learning* sebagai rekonstruksi konseptual terhadap teori *Assessment for Learning* dalam konteks pendidikan anak usia dini. Berbeda dengan formulasi klasik Black dan Wiliam yang menitikberatkan asesmen sebagai sumber umpan balik pembelajaran, konsep ini menempatkan teknologi digital sebagai medium pembentukan *developmental evidence* yang menghubungkan identifikasi perkembangan, interpretasi pedagogis, dan pengambilan keputusan pembelajaran dalam satu siklus asesmen yang berkelanjutan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen, tetapi pada perluasan kerangka teoritik *Assessment for Learning* menuju paradigma asesmen diagnostik digital yang berorientasi pada perkembangan anak.

## Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Educaplay* sebagai media asesmen diagnostik digital mentransformasikan praktik asesmen pada pendidikan anak usia dini dari aktivitas pengukuran perkembangan menjadi proses pemetaan kesiapan bersekolah yang berorientasi pada kebutuhan belajar anak. Asesmen tidak lagi menghasilkan informasi mengenai capaian perkembangan semata, tetapi membangun *developmental evidence* yang memungkinkan guru mengidentifikasi keterkaitan antaraspek

perkembangan, menyusun profil kesiapan belajar, serta merancang pembelajaran yang lebih adaptif sesuai karakteristik setiap anak. Dengan demikian, nilai utama asesmen digital tidak terletak pada digitalisasi instrumen, melainkan pada kemampuannya menghasilkan informasi pedagogis yang mendukung pengambilan keputusan pembelajaran secara berkelanjutan.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas implementasi teori *Assessment for Learning* ke dalam konteks asesmen diagnostik digital pada pendidikan anak usia dini melalui rekonstruksi konsep Digital Assessment for Learning. Berbeda dengan formulasi klasik yang menempatkan asesmen sebagai sumber umpan balik pembelajaran, konsep yang ditawarkan dalam penelitian ini memosisikan teknologi digital sebagai medium pembentukan *developmental evidence* yang menghubungkan proses identifikasi perkembangan, interpretasi pedagogis, dan pengambilan keputusan pembelajaran dalam satu siklus asesmen yang berorientasi pada perkembangan anak. Rekonstruksi tersebut memperkaya kajian asesmen diagnostik dengan menegaskan bahwa teknologi memiliki nilai pedagogis ketika mampu menghasilkan informasi yang bermakna bagi guru dalam memahami kebutuhan belajar setiap anak, bukan sekadar meningkatkan efisiensi proses evaluasi.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa implementasi asesmen diagnostik digital di lembaga PAUD perlu didukung oleh penguatan kompetensi pedagogis guru dalam merancang, menginterpretasikan, dan memanfaatkan hasil asesmen sebagai dasar penyusunan pembelajaran yang terdiferensiasi. Di samping itu, asesmen digital perlu diintegrasikan dengan observasi autentik agar seluruh domain perkembangan anak, khususnya aspek sosial-emosional, dapat dipetakan secara lebih komprehensif. Optimalisasi kolaborasi antara sekolah dan orang tua juga menjadi faktor penting agar informasi yang dihasilkan melalui asesmen dapat ditindaklanjuti secara konsisten melalui stimulasi yang berkelanjutan di lingkungan keluarga.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji dan mengembangkan model Digital Assessment for Learning pada berbagai karakteristik lembaga PAUD, kondisi sosial budaya, serta lingkungan pembelajaran yang berbeda guna menguji konsistensi dan transferabilitas konstruksi konseptual yang dihasilkan. Pengembangan model asesmen yang mengintegrasikan asesmen digital, observasi autentik, dan pemanfaatan teknologi berbasis kecerdasan artifisial juga menjadi peluang penelitian yang penting untuk menghasilkan pemetaan kesiapan bersekolah yang semakin komprehensif, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan anak usia dini.

## Referensi

- Aprianti, D., & Rusilowati, A. (2024). *Penggunaan Media Educaplay Dalam Asesmen Diagnostik Three Tier Multiple Choice Untuk Mengurangi Miskonsepsi Matematika Siswa Sekolah Dasar*.
- Balbina, A. D., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Educaplay Terhadap Keaktifan Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 6(1), 189–200. <https://doi.org/10.51878/Science.V6i1.9358>
- Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 7–74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21(1), 5–31. <https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5>
- AfifMusthofa, M., Laila, A., Ananda, D., & Sriadi, P. (2025). Budaya Meningkatkan, Belajar, dan Motivasi Siswa Dasar Pt. Media Akademik Publisher Efektivitas Penggunaan Media Web Educaplay Berbasis Cooperative Script Pada Materi. *Jma*, 3(11), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>

- Clarista Buena, A., & Safitri, D. (2023). *Cendikia Pendidikan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips*. <https://doi.org/10.9644/Sindoro.V3i9.252>
- Firdha Rosavina Putri, Desi Eka Pratiwi, & Endang Sulistiya Wati. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Educaplay Kelas Vi Sdn Jajar Tunggal Iii Surabaya. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331–340. <https://doi.org/10.62383/Hardik.V1i4.839>
- Handayani, D. (2026). The Application Of Educaplay Games As A Digital-Based Tahsin Learning Medium In Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(1), 1–9. <http://ejournal.upg45ntt.ac.id/index.php/Ciencias/index>
- Khasanah, K., Juharta, Y. N. F., Mayanti, P., Febriyanti, I. R., Fiska, A., Inayah, N. A., ... & Hidayat, T. (2025). Asesmen Digital Studi Kasus Di Sekolah Islam Terpadu.
- Lestari, N. M., Nindiasari, H., & Fathurrohman, M. (2025). *Efektivitas Game Educaplay Dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama* (Vol. 8, Number 7). <http://jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Nadilah, P., Hakim, L., & Utomo, B. (2025). Efektivitas Media Educaplay Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Tata Surya. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1528–1538. <https://doi.org/10.56916/Ejip.V4i4.1953>
- Nazilatul Falah, M., & Kristi Pramudika Sari, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran Ips. *Didaktika : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 32(1), 61–72. <https://doi.org/10.30587/Didaktika.V32i1.10423>
- Nuriza, A., Susanto, R. U., Hartatik, S., & Mariati, P. (2023). Journal Of Innovative And Creativity Pengaruh Media Educaplay Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 Sd Fajar Jaya Surabaya. In *Journal Of Innovative And Creativity* (Vol. 5, Number 2).
- Noviana, S., Nur Ismiatun, A., & Universitas Jambi, P. (2024). *Usia 4-5 Tahun Di Tk Pembina 1 Kota Jambi*.
- Nur'aeni, A. P., Harianingsih, H., Avrilianda, D., & Ellianawati, E. (2025). Educaplay As An Interactive Digital Media For Students' Hots Thinking On Living Things Material. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1857–1872. <https://doi.org/10.51276/Edu.V6i3.1309>
- Páez-Quinde, C., Infante-Paredes, R., Chimbo-Cáceres, M., & Barragán-Mejía, E. (2022). Educaplay: Una Herramienta De Gamificación Para El Rendimiento Académico En La Educación Virtual Durante La Pandemia Covid-19. *Cátedra*, 5(1), 32–46. <https://doi.org/10.29166/Catedra.V5i1.3391>
- Paramarta Husada, N., Naylatul Isro, N., Aulia, N., Fahra Amelia, L., Eka Zeniari, A., & Indrawati, D. (2026). *Efektivitas Media Interaktif Educaplay Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Rachmatul Hidayati, V., & Yuni Wahyuningsih, B. (2026). *Penguatan Literasi Digital Guru Sd Melalui Pelatihan Penggunaan Educaplay* (Vol. 6, Number 2). <https://www.educaplay.com>

- Siregar, M., Indriani Harianja, S., Sofyan, H., Hasni, U., & Nur Ismiatun, A. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Digital Educaplay Untuk Penguatan Nilai Resiliensi Anak Usia Dini Dan Peningkatan Keterampilan Guru*. 5(3), 381–387. <https://Jurnal.Permapendis-Sumut.Org/Index.Php/Pema>
- Sry Annisa, D., Azis, Z., Azmi, M. B., & Dachi, S. W. (2025). Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Educaplay Melalui Model Pembelajaran Problem Base Learning (Pbl). *Journal Mathematics Education Sigma*, 21(1). <https://doi.org/10.30596/Jmes.V6i1.19794>