

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI
QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI MTS
NEGERI 7 MALANG**

SKRIPSI



Oleh :

Mohammad Syaifulloh

NIM.16130056

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Mei, 2020

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI
QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI MTS
NEGERI 7 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Mohammad Syaifulloh

NIM.16130056

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Mei, 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI
QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI MTS
NEGERI 7 MALANG**

SKRIPSI

Oleh :



Mohammad Syaifulloh
NIM. 16130056

Telah disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



Drs. Muh. Yunus, M.Si.
NIP. 196903241996031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, MA
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN
PEMBEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN
MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN IPS
TERPADU KELAS VII DI MTS NEGERI 7 MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Mohammad Syaifulloh (16130056)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Mei 2020 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelah strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I
NIP. 196407051986031003

Sekretaris Sidang

Drs. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

Pembimbing

Drs. Muh. Yunus, M.Si
NIP. 196903241996031002

Penguji Utama

Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag
NIP. 197310172000031001

Mengesahkan,

Dean Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

IAIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan sebuah karya yang sederhana ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku

Kedua orang tua tercinta bapak Ahmad Dardiri dan Ibu Khoiriyah

Keluarga besar H. Bajuri sekalian

Guru-Guruku di yayasan MA. Sunan Gunung Jati

Dosen-Dosenku di jurusan P. IPS UIN Malang

Nur Ika Amalia

Sahabat P.IPS D 2016

Sahabat KBMB UIN Malang

HALAMAN MOTTO

“Education is the most powerful weapon which can you use to change the world”

(Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia)

(Nelson Mandela)



Drs. Muh. Yunus, M.Si.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mohammad Syaifulloh

Malang, 29 April 2020

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan , baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Mohammad Syaifulloh

Nim : 16130056

Jurusan : Pendidikan IPS

Judul Skripsi : **Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang.**

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan . Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum wr. Wb.

Pembimbing



Drs. Muh. Yunus, M.Si.
NIP. 196903241996031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 29 April 2020

Yang membuat pernyataan,



Mohammad Syaifulloh
NIM. 16130056

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahilalamin, kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang” dengan lancar.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya menuju jalan yang diridhoi Allah SWT dan semoga kita mendapat syafaatnya.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi dalam meraih gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
3. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
4. Drs. M.Yunus, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, saran dan kritik yang membangun hingga penulisan proposal skripsi ini selesai dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan.
6. Terimakasih kepada kedua orang tuaku, ayahanda Ahmad Dardiri yang telah memberikan dorongan dan mendidik dengan penuh

kesabaran sehingga ananda bisa menjadi seperti sekarang ini. Ibunda Khoiriyah yang selalu memberikan waktu dan dukungan sehingga ananda menjadi pribadi yang lebih dewasa.

7. Pono,S.Ag,M.Ag Selaku Kepala Sekolah MTs Negeri 7 Malang yang telah membantu dan memberikan izin penelitian.
8. Luluk Roifah, S.Pd Selaku Guru Pamong, yang telah membantu dan membimbing selama kegiatan penelitian berlangsung.
9. Seluruh siswa dan siswi MTs Negeri 7 Malang yang telah berpartisipasi dalam membantu kegiatan penelitian.
10. Nur Ika Amalia yang telah memberikan dukungan selama mengerjakan skripsi ini.
11. Seluruh sahabat P. IPS kelas D dan angkatan P.IPS 2016
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Malang, 29 April 2020



Mohammad Syaifulloh

NIM. 16130056

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media.....	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi.....	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu.....	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa Kelas VII.....	49
Tabel 3.5 Skor Likert.....	50
Tabel 3.6 Skala Guttman.....	50
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan.....	51
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kepraktisan.....	52
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validitas.....	52
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	53
Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	54
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda Soal.....	55
Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS terpadu.....	58
Tabel 4.2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran.....	59
Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Pertama.....	67
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Kedua.....	68
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Dari Ahli Materi.....	69
Tabel 4.6 Hasil Analisis Validasi Ahli Media.....	70

Tabel 4.7 Komentar dan Saran Dari Ahli Media.....	71
Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi Pertama Guru Pelajaran IPS Kelas VII.....	71
Tabel 4.9 Hasil Analisis Validasi Kedua Guru Pelajaran IPS Kelas VII.....	72
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Dari Guru Pelajaran IPS Kelas VII....	74
Tabel 4.11 Hasil Analisis Angket Siswa Saat Uji Coba Awal.....	75
Tabel 4.12 Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal.....	76
Tabel 4.13 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Awal.....	77
Tabel 4.14 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Awal..	78
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Saran Validator Dan Pengguna.....	79
Tabel 4.16 Hasil Analisis Angket Siswa Saat Uji Coba Lapangan.....	82
Tabel 4.17 Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Lapangan....	84
Tabel 4.18 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Lapangan.....	85
Tabel 4.19 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Lapangan.....	86
Tabel 4. 20 Hasil Revisi Pada Tahap Akhir.....	88
Tabel 4.21 Rekapitulasi Data Hasil Validasi.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi <i>Quizizz</i>	27
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Borg and Gall.....	39
Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan.....	40
Gambar 4.1 Diagram Alur Perencanaan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	60
Gambar 4.2 Tampilan Petunjuk Untuk Guru.....	61
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Untuk Siswa.....	62
Gambar 4.4 Tampilan Awal Pada Aplikasi <i>Quizizz</i>	62
Gambar 4.5 Tampilan <i>Home</i> Pada Aplikasi <i>Quizizz</i>	63
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Buat Quiz.....	64
Gambar 4.7 Tampilan <i>Quizizz</i> Editor.....	64
Gambar 4.8 Tampilan Butir Pertanyaan dan Opsi Jawaban Pada Aplikasi <i>Quizizz</i>	65
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Pembuatan Meme.....	65
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Perolehan Skor Siswa.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 2	: Surat Bukti Penelitian.....	100
Lampiran 3	: Surat Bukti Konsultasi.....	102
Lampiran 4	: Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	104
Lampiran 5	: Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 6	: Lembar Angket Validasi Guru Pelajaran IPS terpadu.....	112
Lampiran 7	: Lembar Angket Respon Siswa.....	117
Lampiran 8	: Hasil Perhitungan Analisis Validitas Butir Soal.....	120
Lampiran 9	: Hasil Perhitungan Analisis Reliabilitas Butir Soal.....	124
Lampiran 10	: Hasil Perhitungan Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	128
Lampiran 11	: Hasil Perhitungan Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	135
Lampiran 12	: Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal.....	139
Lampiran 13	: Hasil Analisis Jawaban Evaluasi Siswa Menggunakan <i>Quizzz</i> ..	142
Lampiran 14	: Kisi-Kisi Evaluasi Pembelajaran.....	146
Lampiran 15	: RPP.....	164
Lampiran 16	: Instrumen Wawancara.....	185
Lampiran 17	: Dokumentasi.....	188
Lampiran 18	: Biodata Mahasiswa.....	192

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	7

G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Originalitas Penelitian.....	8
I. Definisi Operasional.....	14
J. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
A. Landasan Teori.....	20
1. Evaluasi Pembelajaran.....	20
2. Aplikasi <i>Quizizz</i>	25
3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	27
4. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia.....	31
B. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Uji Coba Produk.....	44
1. Desain Uji Coba.....	44
2. Subyek Uji Coba.....	44
3. Jenis Data.....	45
4. Teknik Pengumpulan Data.....	46
5. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
6. Analisi Data Penelitian.....	49

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Proses Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Mts Negeri 7 Malang.....	56
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	56
2. Perencanaan.....	57
3. Pengembangan Produk Awal.....	61
4. Uji Coba Awal.....	74
5. Revisi Produk.....	79
6. Uji Lapangan.....	82
7. Revisi Produk Akhir.....	87
8. Disemenasi dan Implementasi.....	88
B. Tingkat Kepraktisan dan Validitas Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Mts Negeri 7 Malang.....	88
1. Tingkat Validitas	89
2. Tingkat Kepraktisan	90
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	92
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95

ABSTRAK

Syaifulloh, Mohammad. 2020. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Drs. M. Yunus, M.Si.

Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang lebih baik dan maju maka diperlukan adanya evaluasi yang menunjang proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan pendidikan di era digital, pelaksanaan evaluasi pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari pengaruh kemajuan teknologi. Dengan diterapkannya evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* guru akan lebih mudah dalam melaksanakan evaluasi serta siswa juga tidak merasa bosan ketika mengerjakan soal evaluasi. Kebutuhan akan alat evaluasi berbasis aplikasi *quizizz* ini didasarkan pada kenyataan bahwa perlunya alat evaluasi yang menarik dan mudah digunakan dalam pembelajaran IPS terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang.

Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang, (2) mengetahui tingkat kepraktisan dan kevalidan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model Borg and Gall. Data yang diolah nantinya berbentuk deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator materi, validator media, guru pelajaran IPS terpadu kelas VII, dan siswa kelas VII E di MTs Negeri 7 Malang sejumlah 29 anak. Sedangkan data kualitatif didapat dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator dan pengguna.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (1) pengembangan alat evaluasi melalui delapan tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi. (2) berdasarkan uji kevalidan materi dan media didapatkan hasil tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid, ahli media 94% dengan kategori sangat valid. Sedangkan tingkat kepraktisan yang didapatkan dari guru pelajaran IPS terpadu kelas VII yaitu 98,8% dengan kategori sangat praktis dan angket siswa yang mendapatkan hasil kepraktisan sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Alat Evaluasi, *Quizizz*

ABSTRACT

Syaifulloh, Mohammad. 2020. Development of Evaluation Tools Using Quizizz Applications in Class VII Integrated Social Studies Learning at MTs Negeri 7 Malang. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Supervisor, Drs. M. Yunus, M.Si.

In order to realize a better and advanced education, it is necessary to have an evaluation that supports the learning process. Along with the progress of education in the digital age, the implementation of learning evaluation cannot be separated from the influence of technological progress. With the implementation of learning evaluation using the quizizz application the teacher will be easier to carry out the evaluation and students also do not feel bored when working on the evaluation questions. The need for an evaluation tool based on the quizizz application is based on the fact that the need for an interesting and easy-to-use evaluation tool in integrated social studies learning for Class VII in MTs Negeri 7 Malang.

The objectives of this study are (1) to find out the process of developing evaluation tools using quizizz applications in integrated social studies class VII in MTs Negeri 7 Malang, (2) knowing the level of practicality and validity of evaluation tools using quizizz applications in integrated social studies learning grade VII in MTs Negeri 7 Poor.

This type of research is research and development (research and development) with the Borg and Gall model. The processed data will be in the form of quantitative descriptive. Quantitative data were obtained from a questionnaire given to material validators, media validators, users, and VII grade students of MTs Negeri 7 Malang, with a total of 29 children. While qualitative data is obtained from the questionnaire and suggestions given by the validator and the user.

The results of this study indicate the following: (1) the development of evaluation tools through eight stages, namely the stage of research and data collection, planning, initial product development, initial testing, product revision, field testing, final product revision, dissemination and implementation. (2) based on the validity test of material and media, the validity level of the material experts is 80% with a valid category, 94% of the media experts with a very valid category. While the practicality level obtained from the users is 98.8 with a very practical category and the questionnaire for students who get the practicality results is 93.7% with a very practical category.

Keywords: Development, Evaluation Tools, Quizizz

تجريد

في Quizizz سيف الله ، محمد. 2020. تطوير أدوات التقييم باستخدام تطبيقات MTs Negeri 7 Malang. الفصل السابع تعلم الدراسات الاجتماعية المتكاملة في أطروحة. قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانغ. مشرف د. يونس ، ماجستير

من أجل تحقيق تعليم أفضل ومتقدم ، من الضروري الحصول على تقييم يدعم عملية التعلم. إلى جانب تقدم التعليم في العصر الرقمي ، لا يمكن فصل تنفيذ تقييم التعلم عن تأثير التقدم التكنولوجي. مع تنفيذ تقييم التعلم باستخدام تطبيق الاختبار القصير ، سيكون المعلم أسهل في إجراء التقييم كما لا يشعر الطلاب بالملل عند العمل على أسئلة التقييم. تستند الحاجة إلى أداة تقييم قائمة على تطبيق الاختبار القصير إلى حقيقة أن الحاجة إلى أداة تقييم مثيرة للاهتمام وسهلة الاستخدام في دراسات اجتماعية متكاملة لتعلم الفئة السابعة في MTs Negeri 7 Malang.

الغرض من هذه الدراسة هو (1) معرفة عملية تطوير أدوات التقييم باستخدام تطبيقات الاختبار في الفصل السابع من الدراسات الاجتماعية المتكاملة معرفة مستوى التطبيق العملي وصحة (2) ، MTs Negeri 7 Malang في أدوات التقييم باستخدام تطبيقات الاختبار في الدراسات الاجتماعية المتكاملة الصف مؤسف MTs Negeri 7 السابع في

Borg هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) مع نموذج and Gall. ستكون البيانات المجهزة في شكل وصفي كمي. تم الحصول على البيانات الكمية من الاستبيانات المعطاة لمصادقي المواد ، والتحقق من MTs Negeri 7 Malang الوسائط ، والمستخدمين ، وطلاب الصف السابع من ، مع ما مجموعه 29 طفلاً. بينما يتم الحصول على البيانات النوعية من الاستبيان والاقتراحات المقدمة من المدقق والمستخدم.

أظهرت نتائج هذه الدراسة ما يلي: (1) تطوير أدوات التقييم من خلال ثماني مراحل ، وهي مرحلة البحث وجمع البيانات ، والتخطيط ، وتطوير المنتج الأولي ، والاختبار الأولي ، ومراجعة المنتج ، والاختبار الميداني ، ومراجعة المنتج النهائي ، والنشر والتنفيذ. (2) بناءً على اختبار صحة المواد والوسائط ، فإن مستوى صلاحية خبراء المواد هو 80٪ بفئة صالحة ، 94٪ من خبراء الإعلام بفئة صالحة للغاية. في حين أن المستوى العملي الذي تم الحصول عليه من المستخدمين هو 98.8 مع فئة عملية للغاية والاستبيان للطلاب الذين يحصلون على نتائج التطبيق العملي هو 93.7٪ مع فئة عملية للغاية

الكلمات المفتاحية: تطوير ، أدوات تقييم ، اختبار

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk mewujudkan pendidikan yang baik dan maju maka diperlukan adanya peningkatan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat keberhasilan dan tidaknya sebuah proses pendidikan dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajarannya.¹ Agar mendapatkan hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka seorang guru perlu mempunyai alat evaluasi yang valid dan praktis untuk digunakan dalam mencapai tujuan tertentu.

Di dalam mewujudkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, tentunya tidak terlepas dari pengaruh penerapan teknologi dan ilmu pengetahuan. Karena dengan diterapkannya ilmu pengetahuan dan teknologi didalam dunia pendidikan diharapkan bisa membuat perubahan yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan manusia pada suatu negara. Oleh sebab itu agar pendidikan di negara indonesia tidak mengalami ketertinggalan dari perkembangan IPTEK, maka diperlukan adanya pembaruan, salah satunya yang berhubungan dengan faktor-faktor penunjang pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah. Salah satu penyebab yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran serta

¹ D, Mardupi. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. (Yogyakarta: Nuha Medika, 2012), hlm. 56.

evaluasi pembelajaran di sekolah adalah penerapan media penunjang pembelajaran dan alat evaluasi yang tepat.²

Prosedur evaluasi pembelajaran akan berjalan dengan baik dan berhasil apabila guru bisa mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses evaluasi. Wina Sanjaya mengemukakan bahwa guru harus berperan sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan dan evaluasi pembelajaran di lapangan, apabila ingin meraih tujuan pendidikan yaitu batasan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa.³

Evaluasi pembelajaran merupakan sejumlah teknik yang tidak boleh dilewatkan dan harus diterapkan oleh tenaga pendidik dalam pelaksanaan aktifitas pembelajaran. Dalam pandangan agama islam evaluasi juga sangat dianjurkan untuk dilakukan terutama dalam dunia pendidikan. Evaluasi pembelajaran adalah sebuah kegiatan yang terus-menerus dilakukan dalam rangkaian tahapan proses belajar mengajar yang baik, kegiatan evaluasi pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan saling berhubungan antar faktor penunjang pendidikan, agar dapat berfungsi sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana keefektifan pelaksanaan belajar mengajar yang telah dilakukan guna mencapai tujuan

² M. Basyiruddin Usman Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002), hlm. 7.

³ Wina, Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 6.

yang telah disusun oleh guru di dalam rencana proses pembelajaran (RPP).

4

Berdasarkan data hasil observasi awal yang sudah dilakukan pada tanggal 6 Agustus-27 September 2019 selama kegiatan PKL yang telah dilakukan di MTs Negeri 7 Malang dengan objek penelitian pada siswa kelas VII E, diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS terpadu ketika pelaksanaan penilaian harian (PH) masih bersifat konvensional (menggunakan kertas) dengan soal berbentuk pilihan ganda, terlihat kurang interaktif, serta soal evaluasi belum berbasis *high order thinking skills* (HOTS). Selain itu guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran dan evaluasi. Oleh karena itu, selama proses evaluasi dilakukan banyak siswa yang merasa kurang tertarik, bosan, ramai sendiri dan kurang termotivasi. Selain itu evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional (kertas) dirasa kurang praktis karena dalam pelaksanaannya membutuhkan peralatan yang banyak dan guru juga masih membutuhkan waktu untuk melakukan perhitungan perolehan nilai siswa secara manual, selain itu masih banyak siswa yang menyontek ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran, sehingga guru kurang bisa mengetahui kemampuan asli siswa dan materi mana yang dirasa belum difahami oleh siswa.⁵

⁴ Erman, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hlm. 1.

⁵ Observasi Evaluasi Pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang pada tanggal 6 Agustus-27 September 2019.

Dari penjabaran permasalahan dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu dengan harapan bisa meningkatkan kepraktisan pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran. Alat evaluasi yang dimaksud peneliti merupakan soal berbentuk pilihan ganda dengan tipe HOTS yang dikembangkan menggunakan aplikasi *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *quizizz.inc* dan bersifat gratis dalam pemakaiannya yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis interaktif dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas maupun di luar kelas. *Quizizz* biasanya dimainkan secara online melalui media komputer atau *handphone*. Untuk itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII Di MTs Negeri 7 Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka masalah pada penelitian ini bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang ?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan dan validitas alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan validitas alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang

D. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritis:
 - a. Hasil dari pengembangan produk ini diharapkan bisa bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk kemajuan proses evaluasi pembelajaran di Indonesia.
 - b. Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk peningkatan penggunaan alat evaluasi berbasis IPTEK dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kepraktisan alat evaluasi pembelajaran.

- c. Hasil dari pengembangan ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi madrasah, hasil dari pengembangan alat evaluasi pembelajaran ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru, hasil pengembangan alat evaluasi ini bisa dijadikan alternatif dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, mengurangi contek menyontek antar siswa, serta memberikan alat evaluasi pembelajaran yang terkesan menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa.
- c. Bagi Siswa, pengembangan produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan belajar dan sarana untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari di sekolah.
- d. Bagi orang tua, pengembangan produk ini diharapkan bisa memberikan informasi tentang perkembangan dan pemahaman belajar anaknya selama di sekolah.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan alat evaluasi ini didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII di MTs Negeri 7 Malang mampu memahami petunjuk penggunaan aplikasi *quizizz* secara mandiri.
2. Guru yang menggunakan alat evaluasi pembelajaran *quizizz* akan lebih praktis di banding menggunakan alat evaluasi konvensional (kertas).
3. Siswa yang menggunakan alat evaluasi pembelajaran *quizizz* akan dapat belajar secara mandiri, dapat meningkatkan motivasi belajar, dan tidak merasa bosan pada saat mengerjakan soal-soal penilaian harian (PH) pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Peneliti mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII.
2. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa soal berbentuk pilihan ganda (tipe HOTS) pada mata pelajaran IPS Terpadu, terbatas pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia yang diterapkan untuk penilaian harian siswa kelas VII E di MTs Negeri 7 Malang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII di MTs Negeri 7 Malang, yang mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Alat evaluasi dikembangkan melalui aplikasi *quizizz* yang berbasis online dan berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 soal tipe HOTS.

2. Alat evaluasi ini berisi pertanyaan seputar materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada kelas VII.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan pengembangan alat evaluasi ini telah banyak dilakukan sebelumnya. Akan tetapi terdapat beberapa perbedaan dan persamaanya dengan penelitian ini. Berikut ini akan peneliti paparkan perbedaan dan pesamaannya:

- 1). Skripsi oleh Elyn Rachmawati yang berjudul "*Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21*". Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan sebuah alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media komputer. Model pengembangan dalam penelitian ini yaitu 4-P. Sedangkan instrument penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini merupakan lembar penilaian oleh ahli materi, ahli evaluasi, analisis butir soal dan angket respon siswa. Untuk menganalisis data yang berbentuk kuantitatif peneliti menggunakan skala penilaian. Hasil akhir dari penelitian ini menyatakan bahwa alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat layak sebagai alat evaluasi dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran perpajakan pada materi pajak penghasilan pasal 21. Perbedaan dari penelitian ini yakni menggunakan aplikasi quizizz, menggunakan model pengembangan

Borg and Gall. Sedangkan persamaannya yakni sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran.⁶

- 2). Skripsi oleh Andrita Purnamasari, dengan judul “*Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan*”. Andrita Purnamasari menemukan bahwa alat evaluasi mendapatkan hasil validitas dari ahli evaluasi mendapatkan presentase akhir sebesar 78% dengan kriteria sangat layak, hasil validitas dari ahli materi mendapatkan presentase akhir rata-rata 81% dengan kriteria sangat layak. Hasil dari analisis butir soal kemudian dianalisis dan diujicobakan kepada siswa dengan memperoleh presentase terakhir sebesar 85% dengan kriteria sangat baik. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas diperoleh presentase rata-rata skor 81% sehingga bisa disimpulkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak sebagai alat evaluasi dalam kegiatan pembelajaran akuntansi keuangan pada materi sistem penilaian persediaan. Perbedaan penelitian ini terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu *wondershare quiz creator*, subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Akuntansi pada jenjang pendidikan

⁶ Elyn Rachmawati, Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Wondeshare Quiz Creator Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21 (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, 2014).

SMK. Sedangkan persamaannya dengan penelitian ini terletak pada tujuan menciptakana alat evaluasi pembelajaran.⁷

- 3). Skripsi oleh Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, yang berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas Xi Di Sma Koperasi Pontianak*”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah alat evaluasi pembelajaran koloid berbasis *wondershare quiz creator* dengan harapan dapat digunakan sebagai pembiasaan untuk siswa dalam penggunaan alat evaluasi berbasis komputer. Alat evaluasi ini mempunyai model pengembangan yang diadopsi dari model Borg & Gall. Subjek pada penelitian ini yaitu 26 siswa kelas XI IPA di SMA Koperasi Pontianak. Sedangkan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli, angket respon siswa, serta tes hasil belajar siswa. Kesimpulan dari pengembangan produk ini adalah alat evaluasi berbasis *wondershare quiz creator* yang dikembangkan telah layak dan bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan mempunyai variasi daya pembeda butir soal dan tingkat kesulitan soal dalam evaluasi. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *quizizz* untuk mengembangkan alat evaluasi

⁷ Andrita Purnamasari, *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan* (Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, 2015).

pembelajaran, subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas VII di MTs Negeri 7 Malang, pengembangan alat evaluasi dilakukan pada pelajaran IPS. Persamaannya yakni sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model dari Borg & Gall.⁸

- 4). Skripsi oleh Cahya Kurnia Dewi, dengan judul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Sedangkan untuk model pengembangan menggunakan model pengembangan instrumen tes, serta analisis data menggunakan lembar validasi dari ahli materi, lembar validasi dari ahli media, angket respon penilaian peserta didik, analisis butir soal, dan lembar validasi dari ahli media. Cahya Kurnia Dewi menjelaskan bahwa alat evaluasi memperoleh penilaian dari ahli materi dengan presentase akhir sebesar 82% (sangat layak). Kemudian Hasil validasi oleh ahli media memperoleh presentase akhir sebesar 83% (sangat layak). Hasil validasi dari ahli bahasa mendapatkan presentase akhir sebesar 84% (sangat layak). Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi berbentuk tes online yang dikembangkan sangat layak sebagai alat

⁸ Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, *Pengembangan alat evaluasi berbasis wondershare quiz creator pada materi koloid kelas XI di SMA koperasi Pontianak* (Skripsi, Universitas Muhamadiyah Pontianak, 2017).

evaluasi yang baik digunakan dalam pembelajaran matematika. Perbedaan penelitian ini yakni menggunakan aplikasi *quizizz*. Sedangkan persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi.⁹

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul,(Skripsi/Tesis /Jurnal/DII) Peneliti, Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Elyn Rachmawati, <i>Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21</i> , Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, 2014.	a.Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. b. Metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> .	a. Menggunakan aplikasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> . b.Mata pelajaran Akuntansi. c. Lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Blitar. d. Model pengembangan menggunakan 4-P.	a. Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> . b. Mata pelajaran IPS terpadu. c. Lokasi penelitian di MTs Negeri 7 Malang. d. Model pengembangan menggunakan Borg and Gill. e. Tipe soal berbentuk HOTS

⁹ Cahya Kurnia Dewi, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

2.	<p>Andrita Purnamasari, <i>Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan</i>, Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, 2015.</p>	<p>a. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. b. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D).</p>	<p>a. Menggunakan aplikasi <i>Wondershare Quiz Creator</i>. b. Mata pelajaran akuntansi. c. Subjek penelitian kelas XI 3. d. Lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Nganjuk. e. Model pengembangan 4-D. f. Teknik analisis data menggunakan skala penilaian.</p>	<p>a. Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>. b. Mata pelajaran IPS terpadu. c. Subjek Penelitian kelas VII, ahli media, ahli materi, guru IPS. d. Lokasi penelitian di MTs Negeri 7 Malang. e. Model pengembangan Borg and Gill. f. Teknik analisis data menggunakan skala Likert dan skala Guttman. g. Tipe soal berbentuk HOTS</p>
3.	<p>Wan Muhammad Gustiawan Iqbal, <i>Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas Xi Di Sma Koperasi Pontianak</i>, Skripsi: Universitas Muhamadiyah Pontianak, 2017.</p>	<p>a. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. b. Metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&D). c. Model pengembangan Borg and Gall.</p>	<p>a. Menggunakan aplikasi <i>Wondershare Quiz Creator</i>. b. Mata pelajaran IPA. c. Subjek penelitian kelas XI IPA. d. Lokasi penelitian di SMA Koperasi Pontianak.</p>	<p>a. Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>. b. Mata pelajaran IPS terpadu. c. Subjek Penelitian kelas VII, ahli media, ahli materi, guru IPS. d. Lokasi penelitian di MTs Negeri 7 Malang. e. Teknik analisis data menggunakan skala Likert dan skala Guttman.</p>

4.	Cahya Kurnia Dewi, <i>Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X</i> , Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.	a. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan alat evaluasi pembelajaran. b. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D).	a. Menggunakan aplikasi <i>Kahoot</i> . b. Mata pelajaran matematika. c. Subjek penelitian kelas X. d. Lokasi penelitian di MAN 1 Metro. e. Model pengembangan instrument tes. f. Teknik analisis data menggunakan lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon siswa dan analisis butir soal.	a. Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i> . b. Mata pelajaran IPS terpadu. c. Subjek Penelitian kelas VII, ahli media, ahli materi, guru IPS. d. Lokasi penelitian di MTs Negeri 7 Malang. e. Model pengembangan Borg and Gill. f. Teknik analisis data menggunakan skala Likert dan skala Guttman g. Tipe soal berbentuk HOTS
----	---	---	--	---

I. Definisi Operasional

Agar lebih mudah mamahami maksud dari judul ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan tentang kata-kata dalam judul skripsi ini, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan salah satu metode dalam penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk agar mempunyai nilai guna yang lebih banyak, mempunyai keefektifan serta lebih

berguna dan bermanfaat dari sebelumnya, sehingga diharapkan dapat membantu dalam menghasilkan dan memaksimalkan kegunaan suatu produk.

2. Alat evaluasi pembelajaran

Alat evaluasi pembelajaran merupakan instrumen atau segala sesuatu yang dapat membantu guru dalam melakukan penilaian maupun pengontrolan terhadap siswa dan proses pembelajaran yang sedang dilakukan. Sehingga dengan adanya alat evaluasi dapat mempermudah guru dalam melihat kemampuan peserta didiknya dan melihat kendala-kendala atau materi pembelajaran yang belum difahami oleh peserta didik. Alat evaluasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu teknik tes dan teknik non tes.

3. Quizizz

Quizizz merupakan sebuah *webtool* atau aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *quizizz. inc* dan mulai bisa digunakan pada tanggal 9 september 2017, *Quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis online yang bisa dimainkan melalui komputer dan *handphone*. Kelebihan dari aplikasi *quizizz* ini yaitu mempunyai 4 bahkan lebih bagian yang bisa difungsikan sebagai lembar pilihan jawaban dan bisa ditambahkan gambar pada bagian latar belakang jawaban atau pertanyaan. Selain itu aplikasi *quizizz* mempunyai kemudahan dalam pemakaiannya, karena aplikasi ini tidak berbayar, sehingga dapat digunakan oleh pendidik maupun siswa. Aplikasi ini

bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas, caranya guru tinggal membagikan kode permainan kepada siswa, agar siswa bisa login kedalam kuis yang telah dibuat. Ketika aplikasi kuis interaktif ini diterapkan sebagai alat evaluasi di dalam kelas, saat siswa mengerjakan soal akan secara otomatis di layar monitor komputer atau *handphone* siswa keluar jumlah nilai serta peringkat siswa.

4. Mata Pelajaran IPS Terpadu

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu (IPS terpadu) merupakan sebuah bidang pelajaran yang wajib dipelajari pada jenjang SMP/MTs. IPS terpadu merupakan pelajaran yang mengintegrasikan berbagai macam disiplin ilmu sosial dan humaniora, yang didalamnya mempelajari ilmu geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi serta ilmu-ilmu sosial lainnya.

5. Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Kelangkaan yaitu kondisi dimana manusia tidak dapat mencukupi kebutuhannya, dikarenakan jumlah sumber daya alam tidak seimbang dengan jumlah manusia pada suatu wilayah. Kelangkaan bisa terjadi karena jumlah barang dan jasa yang tersedia lebih sedikit dari pada jumlah manusia yang terdapat di suatu wilayah.

Kebutuhan manusia yaitu segala sesuatu yang dibutuhkan manusia untuk mencukupi dan memberikan rasa kepuasan dalam hidupnya, sehingga kehidupannya dapat berlangsung. Manusia mempunyai

banyak sekali kebutuhan dalam hidupnya dan tidak terbatas pada satu satu aspek saja. Ada berbagai macam faktor yang dapat mempengaruhi kebutuhan manusia diantaranya perkembangan zaman, tingkat pendapatan seseorang, tingkat pendidikan, kemajuan teknologi, agama dan faktor lainnya. Berdasarkan prioritasnya kebutuhan dapat dibagi menjadi kebutuhan primer, sekunder dan tersier.

J. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini akan dijelaskan tahapan-tahapan dalam pembahasan isi penelitian ini. Berikut penjabarannya:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pertama ini akan dijelaskan permasalahan atau fenomena yang sedang terjadi dan kenapa alasan dilakukannya penelitian ini. Pada bagian pembahasan awal ini akan mencangkup latar belakang permasalahan yang akan diteliti, rumusan masalah yang menjelaskan gagasan awal dilakukannya penelitian ini, tujuan dilakukannya pengembangan, manfaat dari pengembangan produk yang dihasilkan, asumsi pengembangan atau dugaan terhadap produk yang telah dihasilkan, ruang lingkup pengembangan yang menjelaskan batasan dalam melakukan pengembangan, spesifikasi terhadap produk yang telah dihasilkan, originalitas penelitian yang memaparkan perbedaan dan persamaan dengan penelitian terdahulu, definisi operasional atau penjelasan tentang kosa kata

yang sulit dimengerti dalam judul penelitian, dan sistematika pembahasan yang memuat tahapan-tahapan dalam isi laporan penelitian ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian kedua akan dijabarkan tentang teori dan pendapat dari para ahli yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, dengan tujuan agar pembaca lebih mudah memahami isi penelitian dan mendapatkan wawasan baru terkait topik penelitian pengembangan ini. Di dalam kajian pustaka ini mencakup penjabaran teori tentang evaluasi pembelajaran, aplikasi *quizizz*, IPS terpadu serta materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ketiga akan dijelaskan terkait cara-cara yang digunakan peneliti dalam mengembangkan suatu produk baru. Pokok penjabaran pada bagian ini meliputi jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam mengembangkan produk, model yang digunakan peneliti dalam membuat produk, prosedur pengembangan yang menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan peneliti, tahapan uji coba yang meliputi proses tahapan uji coba, subyek yang dijadikan sebagai pemberi penilaian, tanggapan, serta pemakaian produk. Pemilihan data yang digunakan, alat yang digunakan untuk pengumpulan data serta teknik yang dipakai dalam menganalisis data yang sudah didapat.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Bagian keempat merupakan penjelasan lanjutan terkait hasil pengembangan yang sudah dilakukan. Pada bab ini akan disajikan data yang telah diperoleh dan dianalisis dari hasil uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan akhir, serta data uji coba dari angket validasi ahli media, ahli materi, guru pembelajaran ips, dan siswa. Penjabaran hasil penilaian yang didapat dari observasi awal dan penyebaran angket yang kemudian peneliti analisis. Penjelasan terkait hasil pengembangan produk yang dilakukan berupa kepraktisan dan kevalidan alat evaluasi pembelajaran.

BAB V PENUTUP

Bagian terakhir dalam penelitian ini membahas terkait uraian dari penutup yang berisi tentang kajian produk yang sudah direvisi, dan saran pemanfaatan, desiminasi, serta pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Secara bahasa kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* sedangkan di dalam bahasa Arab evaluasi disebut al-Taqdir yang artinya penilaian. Akar katanya berasal dari *value* dalam bahasa Inggris dan *al-Qimah* yang berarti nilai dalam bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa evaluasi merupakan penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan.¹⁰ Sedangkan pengertian evaluasi menurut istilah yaitu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya bisa dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan.¹¹ Dalam kegiatan pembelajaran, evaluasi bisa dilakukan dengan tiga tahapan: mengevaluasi program, proses pembelajarannya, serta hasil belajar.¹²

Anne Anastasi menjelaskan bahwa evaluasi digunakan bukan sekedar untuk menilai suatu aktivitas secara spontan dan insidental, namun evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara sistematis, terencana, serta terarah berdasarkan tujuan yang jelas. Kegiatan evaluasi

¹⁰ Anas Sujiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 1.

¹¹ M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1994), hlm. 1.

¹² Edy Purwanto, *Evaluasi Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Aplikasi Dalam Bidang Studi Geografi* (Yogyakarta: Ombak, 2014), hlm. 139.

sangat memerlukan penggunaan informasi yang diperoleh melalui pengukuran maupun dengan cara lain untuk menentukan pendapat dan membuat keputusan-keputusan dalam pendidikan.¹³

Evaluasi adalah proses untuk menentukan suatu kondisi di mana suatu tujuan telah dapat dicapai. Dalam evaluasi selalu mengandung suatu proses, proses evaluasi harus selalu tepat terhadap tipe tujuan yang dinyatakan dalam bahasa perilaku. Dikarenakan tidak semua perilaku dapat dijelaskan menggunakan alat evaluasi yang sama, maka evaluasi menjadi salah satu hal yang menantang dan sulit untuk dilakukan. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat 1, dijelaskan bahwa evaluasi dilakukan untuk pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya evaluasi untuk peserta didik, lembaga, serta program pendidikan.¹⁴

Evaluasi merupakan kegiatan yang harus dilakukan secara sistematis dan terus-menerus agar dapat melihat kemampuan para siswa yang dievaluasi. Kesalahan yang sering terjadi yaitu kegiatan evaluasi hanya dilakukan pada saat-saat tertentu, misalnya evaluasi hanya dilakukan ketika akhir unit, pertengahan, atau akhir suatu program pengajaran. Dalam pengembangan instruksional dijelaskan bahwa evaluasi

¹³ *Ibid.*, hlm 1.

¹⁴ M. Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 1.

seharusnya dilakukan secara semaksimal mungkin dalam suatu kegiatan, hal ini dilakukan karena untuk mendapatkan informasi yang banyak tentang kegiatan siswa di dalam kelas yang kemudian digunakan untuk menilai tingkat keterlaksanaan suatu program seperti yang telah direncanakan. Kegiatan evaluasi sebaiknya dilakukan setiap hari dengan jadwal yang teratur dan terencana.¹⁵ Sehingga dapat dijadikan sebagai usaha dalam mengelompokkan suatu objek, situasi, dan siswa sesuai dengan syarat kualitas tertentu.¹⁶

2. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran

Secara umum “alat” sering juga disebut dengan istilah “instrumen”, maka dari itu alat evaluasi pembelajaran juga dikenal dengan instrumen evaluasi. Alat evaluasi merupakan segala sesuatu yang bisa membantu dan mempermudah pekerjaan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih praktis dan efisien.¹⁷ Didalam kegiatan evaluasi pembelajaran, fungsi alat digunakan untuk memperoleh hasil yang lebih baik, sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan guru ketika akan melakukan evaluasi, sehingga hasilnya akan sesuai dengan tujuan. Alat evaluasi bisa dikatakan baik apabila bisa mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil evaluator menggunakan cara atau teknik.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 2.

¹⁶ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 222.

¹⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 40.

3. Teknik Evaluasi Pembelajaran

Teknik evaluasi merupakan, cara yang dipilih guru untuk digunakan dalam mendapatkan informasi atau mengetahui terkait suatu hal.¹⁸ Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran ada dua teknik yang bisa digunakan yaitu teknik non tes dan teknik tes.¹⁹

a. Teknik nontes

Yang termasuk ke dalam teknik non tes diantaranya: skala bertingkat, kuesioner, daftar cocok, wawancara, pengamatan riwayat hidup.

b. Teknik tes

Menurut Amir Da'in Indrakusuma, tes merupakan suatu alat yang objektif dan sistematis yang digunakan untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang dengan cara yang tepat dan cepat. Dilihat dari kegunaannya tes dapat dibedakan menjadi lima yaitu: tes formatif, tes sumatif, tes diagnostik, tes penempatan dan tes esai. Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik tes formatif yang diterapkan ketika penilaian harian (PH).

4. Prinsip-Prinsip Evaluasi

Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran ada 7 prinsip yang menjadi penunjang keberhasilan dan harus diketahui guru ketika akan melakukan

¹⁸ *Ibid.*, hlm. 26.

¹⁹ Sulistyorini, *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 78.

kegiatan evaluasi diantaranya: prinsip kegunaan, penggunaan, kriteria, validitas, objektivitas, menyeluruh, dan berkesinambungan.²⁰

5. Evaluasi Pembelajaran Menurut Perspektif Islam

Dalam agama islam, evaluasi pembelajaran dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Ankabut ayat 2-3. Disini dijelaskan bahwa islam melihat pentingnya evaluasi pembelajaran untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Dengan tujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami sebuah materi yang telah dipelajarinya disekolahan.

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامِنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ {2}

وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكٰذِبِينَ {3}

Artinya: “Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan hanya dengan mengatakan “kami telah beriman” dan mereka tidak diuji?. Dan sungguh, kami telah menguji orang-orang sebelum mereka, maka Allah pasti mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui orang-orang yang dusta”.²¹

Penjelasan ayat diatas apabila dihubungkan dengan pembelajaran di sekolah, maka tujuan dilakukannya evaluasi pembelajaran adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam berbagai ranah (Pengetahuan, sikap, dan keterampilan) serta untuk melihat kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, sehingga dari kegiatan ini, guru bisa membedakan mana yang sudah tuntas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan yang belum mencapai tujuan pembelajaran.

²⁰ Sudaryono, Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 54.

²¹ Al-Qur'an dan dan Terjemhannya Al-Hikmah (Bandung: Diponegoro, 2010), hlm. 396.

B. Aplikasi Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Menurut Amornchewin *quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif *multiplayer* yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, *smartphone* atau tablet untuk menyelesaikan sebuah kuis.²²

Menurut Cadieux Danielle “*When the entire class finally was able to access quizizz, there were 10 questions that asked students to identify the example of the essential question from the three nonexamples. As before, the students were excited and motivated to use the new technology, as exemplified by hand claps, facial expressions, and excited chatter.*”²³

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi baru. Fitur-fitur menarik yang dimiliki *quizizz* bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan jawaban, selain itu guru dapat menambahkan gambar ke dalam

²² Amornchewin, Ratchadaporn, *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement* (Indonesian Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90).

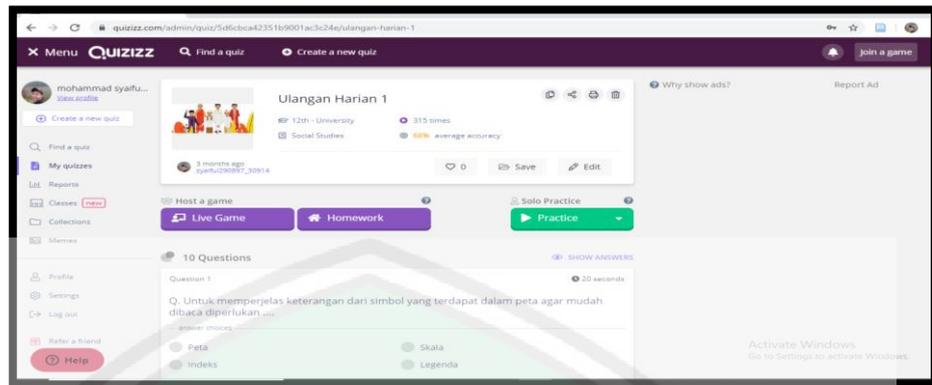
²³ Cadieux Danielle, Boulden Dkk, *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report* (Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1, article).

pertanyaan, dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Selain itu *quizizz* juga memiliki kekurangan yaitu membutuhkan akses internet yang membutuhkan biaya lebih.

Quizizz merupakan aplikasi yang bisa membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa saat proses pembelajaran di kelas atau luar kelas dengan cara login ke alamat *quizizz.com*. Sedangkan siswa dapat bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka aplikasi *quizizz*. *Join* atau melalui aplikasi di *play store* kemudian tinggal memasukkan kode permainan beserta nama mereka dan dapat digunakan tanpa bantuan *LCD proyektor*, karena siswa bisa melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar *handphone* mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk menyontek.²⁴

Salah satu fitur yang dimiliki oleh *quizizz* yaitu memberi data statistik tentang kinerja siswa serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data Statistik ini dapat didownload dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru untuk memberikan tugas dan evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.

²⁴ Yanawut, Chaiyo, “*The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System*”, (Journal Chiang Rai College. Thailand).



Gambar 2.1
Tampilan Aplikasi Quizizz

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Social studies atau lebih dikenal dengan sebutan ilmu pengetahuan sosial merupakan sebuah mata pelajaran yang mencakup ilmu-ilmu sosial dan dipadukan untuk digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah atau madrasah.²⁵ Menurut Djahiri dan Ma'mun ilmu pengetahuan sosial adalah perpaduan dari berbagai macam konsep dan bidang ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pedagogis dan didaktis yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.²⁶

Tujuan dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk melatih serta menolong siswa agar bisa mendapatkan kemampuan dalam melihat dan

²⁵ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS : pengembangan standar proses pembelajaran IPS di sekolah/madrasah*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), Cet 1, hlm. 15.

²⁶ Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS: filosofi, konsep, dan aplikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 17.

menganalisis sebuah masalah dari berbagai macam sudut pandang secara menyeluruh. Kemudian pada kurikulum IPS 2013 tingkat SMP/MTs dijabarkan bahwa ilmu pengetahuan sosial yaitu mata pelajaran yang mempelajari tentang masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan berpatokan pada konteks generalisasi, fakta, konsep, serta peristiwa. Tema yang dipelajari dalam pembelajaran IPS merupakan fenomena yang sudah pernah terjadi di masa lalu, yang sedang terjadi sekarang bahkan fenomena yang akan terjadi di masa mendatang.

Pada tingkatan SMP/MTs mata pelajaran IPS dipadukan menjadi satu, yang mencakup pelajaran ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi. Dengan adanya ilmu pengetahuan sosial dalam pembelajaran disekolah, diharapkan dapat menjadikan siswa lebih bertanggung jawab, demokratis, menjadi warga negara yang baik, serta berperan dalam perdamaian dunia.²⁷

Ciri khas dari IPS sebagai mata pelajaran pada tingkatan sekolah dasar dan menengah yaitu pembahasannya bersifat integrasi atau memadukan berbagai macam ilmu sosial dengan tujuan agar ketika proses pembelajaran berlangsung, lebih mudah dalam pengelompokan materi pelajaran. Sehingga harapannya pembelajaran akan terasa

²⁷ Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hlm.17.

bermakna bagi siswa dan memudahkan dalam penyesuaian lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.²⁸

Pada mata pelajaran IPS kurikulum 2013, susunan isi kompetensi dasar (KD) sangatlah berbeda dengan KTSP (kurikulum 2006) dan KBK (kurikulum 2004). Pada kurikulum 2006 dan kurikulum 2004, naskah kurikulumnya berisi rincian rumusan Standar Kompetensi (SK) masing-masing disiplin ilmu sosial yang tergabung kedalam mata pelajaran IPS. Kemudian kompetensi dasarnya (KD) dijelaskan sesuai dengan disiplin ilmu sosial masing-masing.²⁹ Jadi dapat disimpulkan bahwa pada KTSP dan KBK untuk SK dan KD nya dipisah sesuai dengan disiplin ilmu sosialnya.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pelajaran wajib pada struktur kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP). Bahkan di dalam kurikulum 2006 dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS juga diajarkan pada satuan pendidikan SMA/MA. Sebagai suatu mata pelajaran, ilmu pengetahuan sosial (IPS) wajib dipelajari oleh peserta didik dan isi kajiannya dikembangkan dan ditetapkan oleh pemerintah pusat (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan).³⁰

Menurut sejarah kurikulum di Indonesia, penggunaan nama ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai mata pelajaran sudah digunakan sejak

²⁸ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 7.

²⁹ *Ibid.*, hlm. 24.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 16.

kurikulum 1975 diterapkan di Indonesia. Dalam kurikulum dasar materi *broadfield* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) mencakup disiplin ilmu Geografi, Sejarah Sosiologi, dan Ekonomi sebagai disiplin utama. Sedangkan pada jenjang satuan pendidikan SD/MI, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menggunakan pendekatan sesuai dengan ide IPS. Sedangkan pada jenjang satuan pendidikan SMP/MTs ilmu pengetahuan sosial sudah menggunakan pendekatan yang terpisah dalam disiplin ilmu sosialnya. Untuk kurikulum ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada jenjang pendidikan SMA/MA materi ilmu pengetahuan sosial (IPS) meliputi Ekonomi, Sejarah, Antropologi Budaya, Geografi dan Kependudukan, serta Tata Buku dan Hitung Dagang.

2. Tujuan IPS pada jenjang SMP/MTs

- a. Mengenalkan konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat serta lingkungannya.
- b. Menjadikan peserta didik yang mempunyai kemampuan dalam berpikir logis dan kritis, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, pandai dalam memecahkan suatu masalah, serta memiliki keterampilan dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Mempunyai prinsip dan percaya terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki keterampilan yang baik dalam berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing pada masyarakat yang beragam.³¹

³¹ *Ibid.*, hlm. 201.

D. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Setiap wilayah yang ada di negara Indonesia memiliki kekayaan dan potensi alam yang beragam. Sumber daya alam yang beragam dan tidak merata antar wilayah menyebabkan kelangkaan komoditas tertentu pada suatu wilayah. Kelangkaan bisa terjadi dikarenakan sumber daya yang tersedia tidak sebanding dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Jika kebutuhan manusia tidak terpenuhi maka akan timbul masalah pemenuhan kebutuhan yang disebut masalah ekonomi.³²

Semakin bertambahnya jumlah penduduk dan kebutuhan manusia juga meningkat sedangkan alat untuk memenuhi kebutuhan manusia itu terbatas lama-kelamaan akan menimbulkan masalah ekonomi. Untuk mengatasi masalah ekonomi yang ada di masyarakat maka diperlukan adanya kegiatan ekonomi yang menunjang. Dalam kegiatan ekonomi sangat diperlukan kreativitas agar mampu menyediakan barang kebutuhan yang sesuai dengan keinginan masyarakat demi kesejahteraan manusia yang ada di suatu wilayah.

Kelangkaan bisa terjadi apabila kebutuhan manusia semakin banyak, sedangkan barang-barang dan jasa serta sumber-sumber alam jumlahnya terbatas atau langka, sehingga tidak mampu memenuhi kebutuhan manusia. Kelangkaan merupakan masalah ekonomi manusia, masalah ekonomi akan muncul karena banyaknya jumlah populasi

³² Iwan, Setiyawan dkk, *Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm. 125.

manusia sehingga menyebabkan kebutuhan mereka akan meningkat, sedangkan alat pemuas kebutuhan yang berupa barang dan jasa jumlahnya sangat terbatas. Ketidakseimbangan antara kebutuhan dan ketersediaan alat pemuas kebutuhan itu disebut kelangkaan. Kelangkaan merupakan masalah yang dialami oleh berbagai daerah di Indonesia baik di perkotaan maupun di pedesaan.³³

Kebutuhan merupakan sebuah keinginan terhadap suatu barang atau jasa yang harus dipenuhi, apabila keinginan tidak terpenuhi maka akan mempengaruhi kehidupan seseorang. Ada berbagai macam kebutuhan manusia diantaranya:

1. Macam-macam kebutuhan menurut tingkatannya

- a. Kebutuhan primer atau kebutuhan pokok, merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi, karena apabila tidak dipenuhi akan berpengaruh terhadap kelangsungan hidup seseorang. Yang termasuk ke dalam kebutuhan primer antara lain: makan, pakaian, dan perumahan.
- b. Kebutuhan sekunder, merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Kebutuhan sekunder bisa disebut juga sebagai kebutuhan pelengkap, apabila kebutuhan sekunder tidak terpenuhi tidak akan berakibat kepada terganggunya kelangsungan hidup seseorang. Yang termasuk ke dalam kebutuhan sekunder antara lain: lemari, perabotan rumah tangga, jam dinding, dan lain-lain.

³³ *Ibid.*, hlm. 126.

- c. Kebutuhan tersier, kebutuhan tersier atau kebutuhan akan barang mewah merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setelah kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier tidak harus dipenuhi tetapi harus disesuaikan dengan kondisi keuangan dari masing-masing orang, biasanya kebutuhan tersier berkaitan dengan harga diri seseorang. Yang termasuk ke dalam kebutuhan tersier antara lain perhiasan, tas bermerek, dan lain-lain.³⁴

2. Macam-macam kebutuhan menurut sifatnya

Dilihat dari sifatnya, kebutuhan manusia dapat dibedakan menjadi 2 yaitu kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani.

- a. Kebutuhan rohani merupakan kebutuhan yang dirasakan oleh manusia untuk kepentingan jiwanya. Apabila kebutuhan rohani seseorang terpenuhi maka seseorang akan merasa puas, aman, dan tenang. Contoh dari kebutuhan rohani di antaranya: kebutuhan agama, rekreasi, pendidikan dan lain-lain.
- b. Kebutuhan jasmani merupakan kebutuhan yang sifatnya memberi kepuasan pada badan atau diri seseorang. Kebutuhan jasmani biasanya bersifat materi, misalnya kebutuhan obat bagi orang yang sedang sakit dan olahraga.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 130.

3. Macam-macam kebutuhan manusia menurut waktu penggunaan

- a. Kebutuhan sekarang merupakan kebutuhan manusia yang harus secepatnya dipenuhi pada saat sedang dibutuhkan, apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi bisa jadi akan berakibat terhadap kelangsungan hidup seseorang. Misalnya, obat sangat dibutuhkan bagi seseorang yang sedang sakit.
- b. Kebutuhan masa yang akan datang, merupakan kebutuhan manusia yang pemenuhannya bisa ditunda pada masa yang akan datang. Kebutuhan ini biasanya bisa dipersiapkan jauh-jauh hari misalnya, seseorang giat bekerja untuk mendapatkan uang yang digunakan untuk membayar biaya sekolah anaknya di masa yang akan datang.³⁵

4. Macam-macam kebutuhan menurut subjeknya

Kebutuhan manusia berdasarkan subjeknya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- a. Kebutuhan individual, merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan perorangan, kebutuhan ini biasanya dirasakan oleh seseorang dan untuk memenuhinya bisa dilakukan secara individu. Biasanya kebutuhan ini tidak sama antara orang satu dengan orang lainnya. Contoh dari kebutuhan ini adalah mobil, sepatu, kacamata, dan kebutuhan yang diinginkan masing-masing orang.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 131.

- b. Kebutuhan kelompok atau kolektif, merupakan kebutuhan yang biasanya dirasakan oleh sekelompok orang, untuk pemenuhan kebutuhannya biasanya dilakukan secara bersama-sama. Misalnya kebutuhan akan fasilitas lapangan olahraga, gedung sekolah, ah dan tempat beribadah.³⁶

5. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Menurut Perspektif Islam

Didalam agama islam, masalah kelangkaan dan kebutuhan manusia disinggung dalam Al-Qur'an Surah Al-Furqon ayat 2 sebagai berikut:³⁷

الَّذِي لَهُ مُلْكُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَلَمْ يَتَّخِذْ وَلَدًا وَلَمْ يَكُنْ لَهُ شَرِيكٌ
فِي الْمُلْكِ وَخَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ فَقَدَرَهُ تَقْدِيرًا {2}

Artinya: “ Yang memiliki kerajaan langit dan bumi, tidak mempunyai anal, tidak ada sekutu baginya dalam kekuasaannya, dan dia menciptakan segala sesuatu, lalu menetapkan ukuran-ukurannya dengan tepat”.

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa alloh telah menciptakan langit dan bumi sesuai ukuran yang seimbang. Sehingga tidak akan pernah terjadi kelangkaan terhadap kebutuhan hidup manusia apabila mereka menjaga, memakai, dan mengelolanya secara baik dan benar. Namun kenyataan di lapangan membuktikan bahwa kelangkaan terhadap sumber daya alam (SDA) disebabkan oleh tingkah laku manusia yang serakah dalam memanfaatkan sesuatu yang sudah disediakan oleh alloh SWT. Hal

³⁶ *Ibid.*, hlm. 132.

³⁷ *Ibid.*, hlm. 359.

tersebut sesuai dengan firman alloh dalam Al-Qur'an Surah Ar-Rum ayat 41.³⁸

ظَهَرَ أَفْسَادٌ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي
عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ {41}

Artinya: “ Telah tampak kerusakan di darat dan di laut yang disebabkan oleh perbuatan tangan manusia, alloh menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari akibat perbuatan mereka, agar mereka kembali ke jalan yang benar.

E. Kerangka Berfikir

Salah satu permasalahan evaluasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terpadu di MTs Negeri 7 Malang adalah kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan dan penggunaan teknologi pembelajaran, hal ini terlihat ketika pelaksanaan kegiatan penilaian harian (PH) guru masih menggunakan media konvensional (media kertas), sehingga evaluasi pembelajaran terkesan membosankan dan berdampak kepada motivasi belajar siswa yang rendah, selain itu evaluasi pembelajaran menggunakan media konvensional dirasa kurang praktis dan efektif, karena masih banyak siswa yang menyontek ketika pelaksanaan penilaian harian (PH), sehingga hasil yang didapatkan belum maksimal untuk melihat kemampuan asli siswa dan melihat materi mana yang dirasa belum difahami oleh siswa.

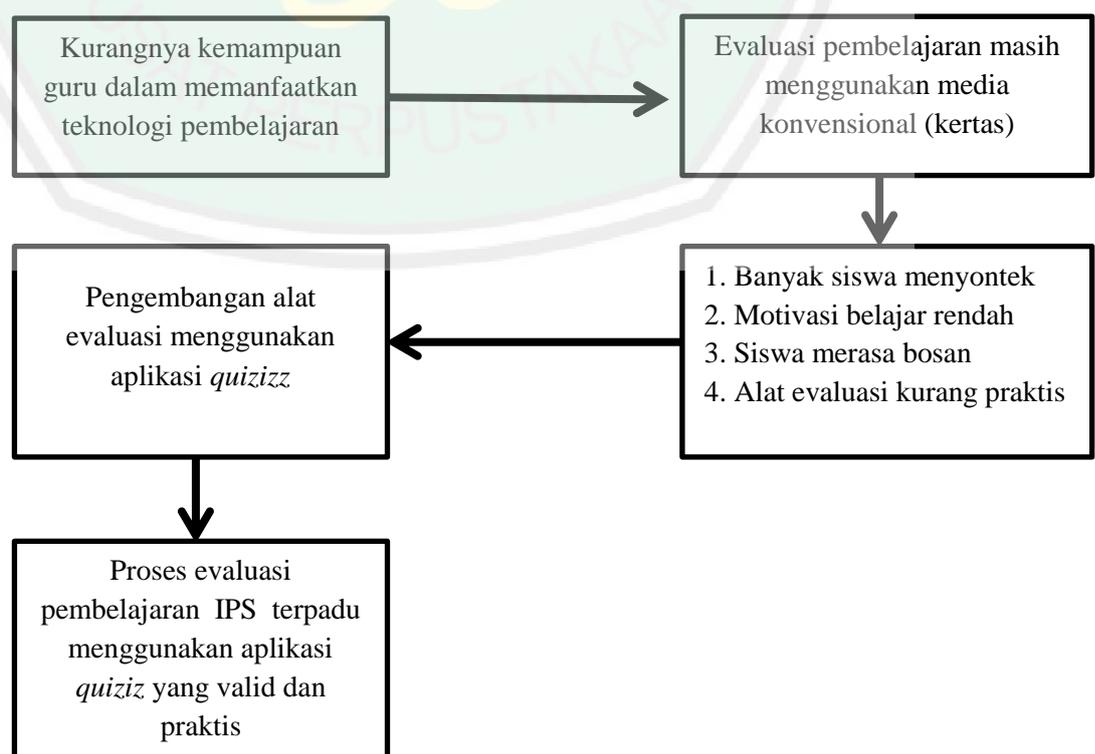
Dengan semakin berkembangnya teknologi, kini evaluasi pembelajaran bisa dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi berbasis

³⁸ *Ibid.*, hlm. 408.

online, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Dengan dikembangkannya alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* ini, diharapkan dapat meningkatkan proses evaluasi pembelajaran IPS terpadu yang lebih praktis, selain itu pembelajaran IPS juga akan terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Kelebihan evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *quizizz* ini adalah siswa tidak dapat menyontek, karena soal dan pilihan jawaban akan di acak, selain itu ketika siswa mengerjakan soal, ranking siswa akan secara otomatis terlihat di layar monitor masing-masing siswa, sehingga diharapkan motivasi belajar mereka akan bertambah setelah melihat hasil dari evaluasi yang telah dikerjakan. Uraian tersebut dapat digambarkan dalam kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.2

Kerangka Berfikir Pengembangan Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model pengembangan dari Borg and Gall. Menurut Borg and Gall penelitian pengembangan biasanya digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk pendidikan. Produk yang dihasilkan diharapkan bisa membantu untuk mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan.³⁹

Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda tipe HOTS pada aplikasi *quizizz*, yang mempunyai tujuan untuk menciptakan alat evaluasi pembelajaran IPS terpadu dengan menggunakan aplikasi *quizizz* yang Valid dan praktis. Dengan dikembangkannya produk ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS terpadu yang valid dan praktis, sehingga selama pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran siswa akan merasa senang, termotivasi, tidak bosan dan dapat meminimalisir tingkat kecurangan siswa.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 28.

B. Model Pengembangan

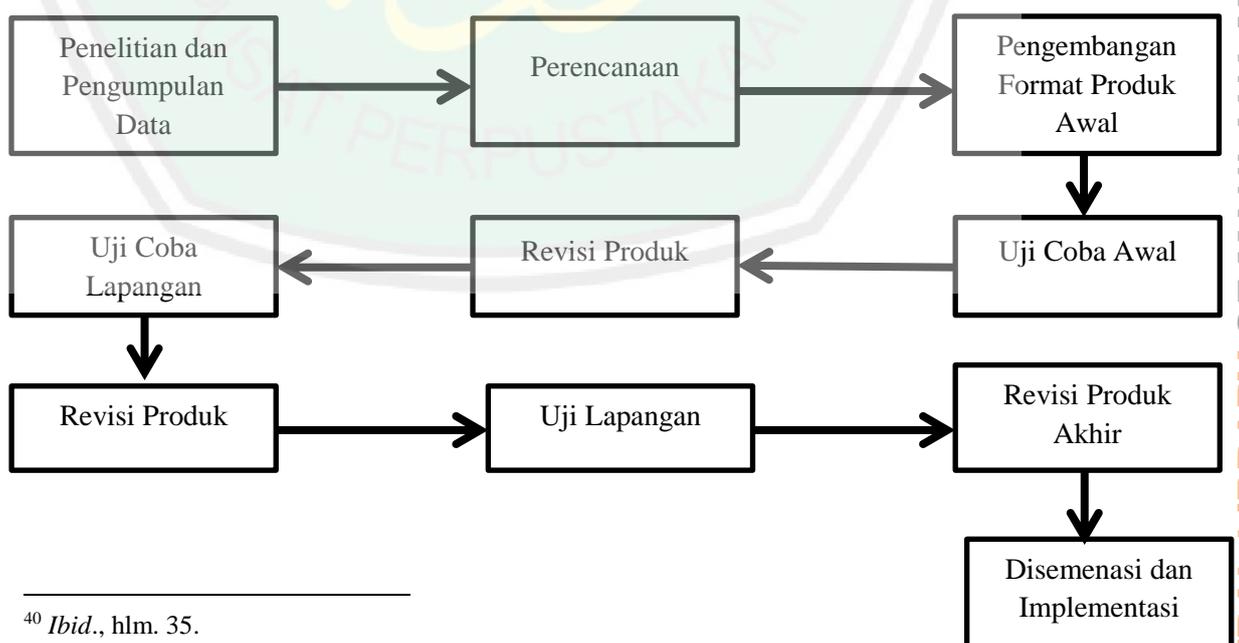
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Borg and Gall. Menurut Borg and Gall, terdapat 10 langkah dalam penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu:⁴⁰

1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan implementasi

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1

Bagan Model Pengembangan Borg and Gall



⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 35.

C. Prosedur Pengembangan

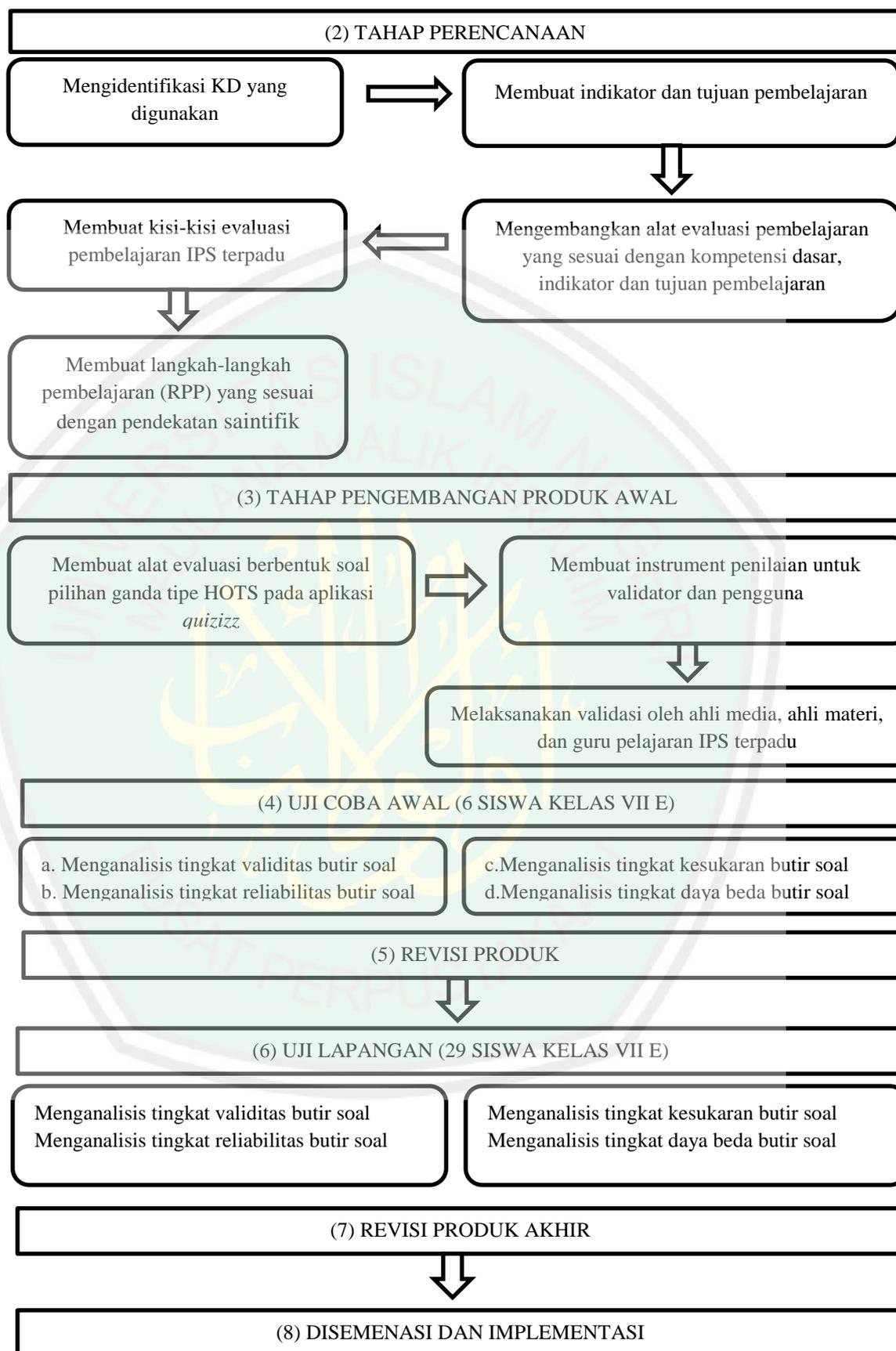
Karena faktor jaringan wifi di dalam kelas yang kurang kuat ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*, sehingga mengharuskan siswa memakai paketan data pribadi. Sehingga tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba berulang-ulang, maka dalam prosedural pengembangan ini peneliti hanya mengadopsi model Borg and Gall menjadi 8 langkah. Pernyataan di atas sesuai dengan yang dikatakan Borg and Gall dalam Emzir yang mengemukakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi sebuah penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah-langkah penelitian.⁴¹ Peneliti hanya akan melaksanakan delapan langkah penelitian dan pengembangan, yang akan dipaparkan dalam gambar berikut:

Gambar 3.2

Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan



⁴¹ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 271.



1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data dilaksanakan melalui empat tahap yaitu, observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri 7 Malang mengenai proses pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan tahap menganalisis pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah dilaksanakan analisis pendekatan dalam penelitian ini, dilanjutkan dengan menganalisis materi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Tahap selanjutnya yakni mencari sumber referensi atau buku sebagai landasan teori pengembangan.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang pertama dilakukan yaitu menganalisis kompetensi dasar (KD) yang akan digunakan sebagai alat evaluasi. Tahap selanjutnya yaitu membuat indikator dan tujuan pembelajaran. Kemudian mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan indikator dan tujuan, Serta membuat kisi-kisi evaluasi pembelajaran dan RPP yang sesuai dengan pendekatan saintifik.

3. Tahapan Pengembangan Produk Awal

Pada tahap pengembangan produk awal melalui tiga tahap yaitu, membuat alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 25. Selanjutnya membuat instrument penilaian untuk validator dan pengguna. Pada tahap terakhir yaitu melaksanakan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru pendidikan IPS terpadu.

4. Uji Coba Awal

Pada tahap uji coba awal, produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* akan diuji cobakan kepada 6 siswa dengan kategori 2 siswa cerdas, 2 menengah, 2 kurang cerdas pada kelas VII.E di MTs Negeri 7 Malang. Kemudian akan dilakukan analisis hasil tes untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, daya beda, dan kesukaran item butir soal.

5. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk, dilaksanakan setelah mendapatkan hasil uji coba lapangan awal terhadap 6 siswa pada kelas VII E di MTs Negeri 7 Malang.

6. Uji Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan, produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* akan diuji cobakan kembali kepada 29 siswa kelas VII E di MTs Negeri 7 Malang, guna mengetahui kualitas butir soal.

7. Revisi Produk Akhir

Pada tahap revisi produk akhir, dilaksanakan setelah mendapatkan hasil uji coba lapangan akhir terhadap 29 siswa kelas VII E di MTs Negeri 7 Malang.

8. Disemenasi dan Implementasi

Pada tahap disemenasi dan implementasi ini, hasil revisi produk akhir akan diberikan atau disebarluaskan kepada guru mata pelajaran IPS terpadu di MTs Negeri 7 Malang sebanyak 3 orang guru, dengan cara membuat akun

quizizz, sehingga ketika akan melakukan penilaian harian berikutnya guru dapat menambahkan dan membuat soal secara mandiri.

D. Uji Coba

Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk memperoleh data yang bisa digunakan sebagai acuan untuk menetapkan tingkat kepraktisan dan tingkat kevalidan dari produk yang akan dihasilkan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, serta angket respon siswa kelas VII E sebagai pengguna dari produk pengembangan ini. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh penilaian, kritik dan saran dari ahli validator, sehingga dapat diketahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan, selanjutnya bisa digunakan sebagai bahan dalam melakukan revisi produk.

2. Subjek Uji Coba

a. Ahli Media

Yang dijadikan sebagai ahli media dalam penelitian ini merupakan seseorang yang berpengalaman dalam mendesain media dan mempunyai latar belakang pendidikan minimal S2.

b. Ahli Materi

Yang dijadikan sebagai ahli materi dalam penelitian ini merupakan seseorang yang berpengalaman dan menguasai materi ilmu pengetahuan sosial serta memiliki latar belakang pendidikan minimal S2.

c. Guru

Yang dijadikan sebagai guru dalam penelitian ini merupakan seseorang yang telah ahli dan berpengalaman dalam mengajar. Dasar dari pemilihan guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Negeri 7 Malang dikarenakan guru lebih paham permasalahan yang ada di kelas, paham karakteristik siswanya, serta mempunyai pengalaman dalam mengajar.

d. Siswa

Siswa dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VII di MTs Negeri 7 Malang, dasar dari pemilihan siswa tersebut dikarenakan yang memakai secara langsung produk pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* merupakan siswa kelas VII pada saat pembelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

3. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan informasi yang didapat serta tujuan dari penelitian ini. Data yang didapat kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan produk, sehingga harapannya produk yang dihasilkan bisa valid dan praktis ketika digunakan. Jenis data dalam penelitian ini dibagi menjadi data kualitatif dan data kuantitatif.

- 1) Data kualitatif, data ini berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara tentang alat evaluasi pembelajaran yang dipakai guru mata pelajaran IPS ketika pelaksanaan evaluasi, serta data observasi tentang tingkah laku siswa selama mengikuti evaluasi pembelajaran IPS. Selain itu, tanggapan dan saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS serta wawancara dengan siswa.
- 2) Data kuantitatif, data ini didapat dari hasil penilaian instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran ips, dan angket respon siswa.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi.

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan pada tahap penelitian dan pengumpulan data. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh data kualitatif, yang berupa informasi tentang alat evaluasi yang digunakan oleh guru dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS serta permasalahan yang ada di dalam kelas pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS.

b. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui aktivitas siswa di dalam kelas pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama guru maupun pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dan angket.

a. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan alat evaluasi oleh siswa. Tes yang diterapkan dalam penggunaan aplikasi *quizizz* yaitu tes formatif dengan jumlah soal sebanyak 25 pilihan ganda pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

b. Angket

Penyebaran angket digunakan untuk memperoleh penilaian mengenai produk yang telah dihasilkan. Angket ini dibuat untuk ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VII serta siswa kelas VII. Adapun kisi-kisi angket tercantum dalam table 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1.	Kelayakan Tampilan Alat Evaluasi	a. Kemenarikan tampilan alat evaluasi	1
		b. Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	2
		c. Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	3
		d. Kemenarikan penggunaan warna	4
		e. Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	5
		f. Penggunaan huruf pada alat evaluasi	6
		g. Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	7
		h. Tingkat keefektifan penggunaan	8

	alat evaluasi dengan karakteristik siswa	
	i. Kemudahan penggunaan alat evaluasi	9
	j. Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	10

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1.	Kelayakan Alat Evaluasi	a. Kesesuaian butir soal dengan SK, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian butir soal dengan materi	2
		c. Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi	3
		d. Kejelasan bahasa dalam butir soal	4
		e. Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5
		f. Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	6
		g. Penggunaan stimulus dan pengecoh pada butir soal	7

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1.	Kelayakan Tampilan Alat Evaluasi	a. Kemenarikan tampilan alat evaluasi	1
		b. Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	2
		c. Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	3
		d. Kemenarikan penggunaan warna	4
		e. Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	5
		f. Penggunaan huruf pada alat evaluasi	6
		g. Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	7
		h. Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik	8

		siswa	
		i. Kemudahan penggunaan alat evaluasi	9
		j. Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	10
2.	Kelayakan Alat Evaluasi	a. Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013	11
		b. Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	12
		c. Kesesuaian butir soal dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	13,14,15
		d. Kesesuaian butir soal dengan materi	16
		e. Kemudahan pemahaman butir soal dan opsi jawaban	17
		f. Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	18

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa Kelas VII

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1.	Kelayakan Alat Evaluasi	a. Kemudahan instruksi penggunaan alat evaluasi	2
		b. Kemudahan pemahaman bahasa	3, 6
		c. Menguji pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari	5
		d. Pengaruh terhadap motivasi belajar	7
2.	Kelayakan Tampilan Alat Evaluasi	a. Kemenarikan penyajian	1,9,10
		b. Mengurangi tingkat kecurangan	8
		c. Ukuran dan jenis huruf	4

6. Analisis Data Penelitian

Untuk data berupa saran dan masukan, akan dianalisis secara kualitatif sedangkan untuk data penilaian angket dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VII dan siswa akan dianalisis secara kuantitatif. Skala *likert* digunakan untuk menganalisis angket penilaian dari ahli media, ahli materi,

dan guru mata pelajaran IPS. Sugiyono mengemukakan, untuk mengetahui pendapat, persepsi serta sikap seseorang atau kelompok tentang keadaan sosial dapat menggunakan skala *likert*. Berikut ini merupakan table skor skala *likert*:⁴²

Tabel 3.5 Skor Likert

Kriteria	Skor yang diperoleh
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sedangkan untuk menganalisis respon siswa, peneliti menggunakan skala Guttman. Sugiyono mengemukakan, untuk memperoleh jawaban tegas dari responden bisa menggunakan skala Guttman. Berikut ini adalah table skala Guttman.⁴³

Tabel 3.6 Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat dilihat tingkat kevalidan dan kepraktisan dari hasil presentase kriteria.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfa Beta, 2019). hlm. 167.

⁴³ *Ibid.*, hlm. 172.

A. Aspek Kevalidan dan Kepraktisan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz

Analisis kevalidan digunakan untuk ahli materi dan ahli media sedangkan untuk analisis tingkat kepraktisan digunakan untuk guru mata pelajaran IPS dan Siswa kelas VII E. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus validasi yang dirujuk dari Akbar sebagai berikut:⁴⁴

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Validasi ahli

Tse : Total skor yang akan dicapai

Tsh : Total skor yang diharapkan

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dapat dilihat tingkat kevalidan dan kepraktisannya dari hasil presentase kriteria. Berikut kriteria tingkat kevalidan :

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan

Kriteria pencapaian nilai (%)	Tingkat kevalidan
≥ 81,5 – 100	Sangat Valid
≥ 62,5 – 81,5	Valid
≥ 43,5 – 62,5	Kurang Valid
≥ 25 – 43,5	Tidak Valid

⁴⁴ Sa'dun, Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015). hlm. 95.

Berikut kriteria tingkat kepraktisan menurut Akbar :

Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Kriteria pencapaian nilai (%)	Tingkat kepraktisan
86-100	Sangat praktis, dapat digunakan, tanpa revisi
71-85	Praktis, dapat digunakan, tidak perlu revisi
56-70	Cukup praktis, dapat digunakan dengan revisi
41-55	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25-40	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

B. Menguji Kualitas Butir Soal Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan cara menghitung data hasil uji coba lapangan dengan menggunakan SPSS *for windows* versi 22.

$$r = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

Keterangan :

- r** = Koefisien Korelasi
 $\sum xy$ = Jumlah perkalian x dengan y
 X^2 = Kuadrat dari x
 Y^2 = Kuadrat dari y

Hasil penghitungan dari uji validitas selanjutnya memiliki makna sesuai tabel kriteria berikut ini.⁴⁵

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validitas

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
0,800 – 1,000	Sangat Valid
0,600 – 0,799	Valid
0,400 – 0,599	Cukup Valid
0,200 – 0,399	Kurang Valid
0,000 – 0,199	Tidak Valid

⁴⁵ *Ibid.*, hlm. 116

Berdasarkan kriteria pada tabel 3.9 di atas bahwa alat evaluasi dapat digunakan apabila tingkat kevalidan mencapai skor 0,400. Apabila Belum mencapai skor 0,400 maka perlu dilakukan revisi.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan cara menggunakan rumus KR₂₀ sebagai berikut:⁴⁶

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{1-\sum pq}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

k = jumlah soal

p = jumlah proporsi subyek yang menjawab benar ($\frac{\sum B}{n}$)

q = proporsi subyek yang menjawab salah (1-p)

σ_t^2 = varian jumlah skor

Hasil penghitungan dari uji coba reliabilitas soal tes selanjutnya memiliki makna sesuai tabel kriteria berikut ini.

Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Reabilitas

Interval Koefisien	Kategori
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 126

Berdasarkan kriteria pada tabel 3.10 di atas bahwa alat evaluasi memiliki kategori reliabilitas tinggi apabila interval koefisien berada pada skor diatas 0,60. Apabila belum mencapai skor 0,60 maka perlu dilakukan tes ulang.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan dengan menggunakan rumus:⁴⁷

$$TK = \frac{\sum s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TK = tingkat kesukaran

$\sum s$ = jumlah salah

n = jumlah siswa

Hasil penghitungan data tingkat kesukaran soal tes dimaknai dengan menggunakan tabel kriteria sebagai berikut:⁴⁸

Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran

Interval Koefisien	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

4) Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda dilakukan dengan menggunakan rumus dari Arifin sebagai berikut:⁴⁹

$$DP = \frac{(WL-WH)}{n}$$

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 91

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 103

⁴⁹ Zainal, Arifin, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). hlm. 273.

Keterangan:

DP = daya pembeda

WL = jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok bawah

WH = jumlah peserta didik yang gagal dari kelompok atas

n = $27\% \times n$

Hasil penghitungan daya pembeda soal tes dapat dimaknai dengan menggunakan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
$\geq 0,40$	Sangat Bagus
0,30-0,39	Cukup Bagus
0,20-0,29	Sedang
$\leq 0,19$	Kurang

Berdasarkan kriteria pada tabel 3.12 di atas bahwa alat evaluasi cukup bagus dan dapat digunakan apabila daya pembeda berada pada skor diatas 0,30. Apabila belum mencapai skor 0,30 maka perlu dilakukan tes ulang.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan alat evaluasi berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 25 dengan bentuk soal *high order thinking skills* (HOTS) menggunakan aplikasi *quizizz*. Pengembangan alat evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kepraktisan pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS terpadu. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 8 tahapan yang sistematis dan terstruktur. Berikut merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta analisis kebutuhan siswa kelas VII E pada tanggal 6 Agustus - 27 September 2019, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS terpadu di tingkat SMP/MTs. Salah satunya adalah masalah pelaksanaan evaluasi pembelajaran di MTs Negeri 7 Malang khususnya pada kelas VII. Kurangnya kemampuan guru IPS di dalam memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yang ada di dalam kelas menyebabkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih menggunakan media konvensional (kertas), selain itu alat evaluasi yang digunakan masih belum menggunakan soal berbasis *high order thinking skills* (HOTS). Kendala lain yaitu ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran masih terdapat siswa yang menyontek dan ramai sendiri, hal itu

dikarenakan kegiatan evaluasi pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Sehingga guru kurang bisa mengetahui kemampuan asli siswa dan materi yang belum difahami oleh siswa. Selain itu guru juga memerlukan waktu yang lebih untuk mengoreksi hasil pekerjaan siswa.

Solusi dari problematika tersebut adalah dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII dengan harapan siswa lebih tertarik untuk mengikuti evaluasi pembelajaran dan tidak bosan ketika mengerjakan soal, selain itu guru akan merasa lebih praktis dalam penggunaannya dikarenakan tidak membutuhkan waktu yang banyak untuk mengoreksi hasil pekerjaan siswa dan tidak membutuhkan biaya serta tenaga yang lebih ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Setelah observasi serta menganalisis pendekatan yang akan digunakan, selanjutnya adalah analisis materi yang digunakan yaitu kelangkaan dan kebutuhan manusia

2. Perencanaan

Tahap selanjutnya mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang mengacu pada permendikbud nomor 22 tahun 2006, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1

**Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Materi
Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Kelas VII**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran- permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.

Selanjutnya adalah membuat indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Adapun indikator dan tujuan pembelajaran lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini:

Tabel 4.2

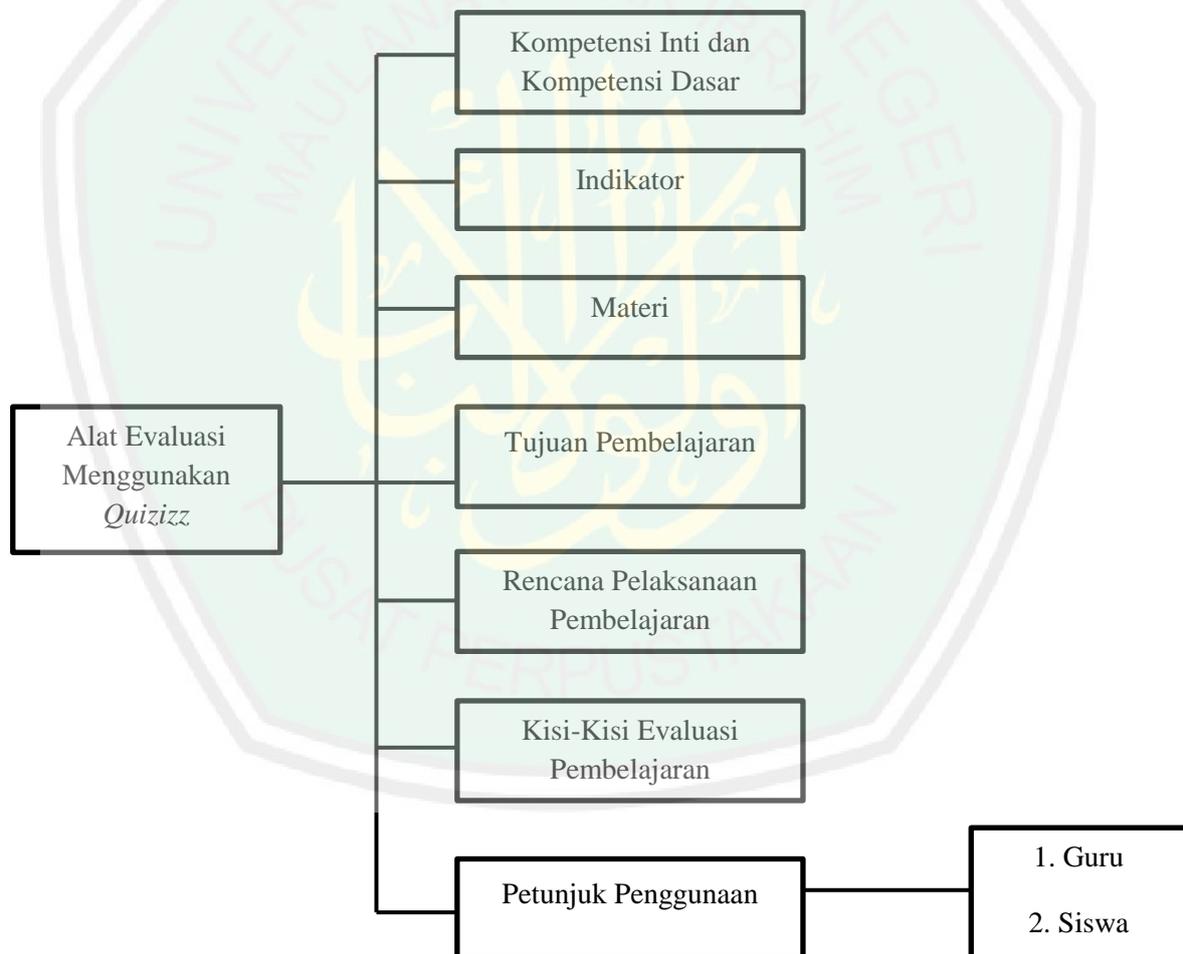
Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.3.1 Menjelaskan pengertian Kelangkaan 3.3.2 Menjelaskan pengertian permasalahan ekonomi 3.3.3 Menjelaskan pengertian mahluk ekonomi 3.3.4 Menjelaskan faktor-faktor penyebab kelangkaan 3.3.5 Menyebutkan cara mengatasi kelangkaan 3.3.6 Menjelaskan pengertian kebutuhan 3.3.7 Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan 3.3.8 Menjelaskan skala prioritas 3.3.9 Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan 3.3.10 Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat pemuas kebutuhan	1. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian kelangkaan dengan tepat. 2. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian permasalahan ekonomi dengan tepat. 3. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian mahluk ekonomi dengan tepat. 4. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan faktor-faktor kelangkaan dengan tepat. 5. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menyebutkan cara mengatasi kelangkaan dengan tepat. 6. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian kebutuhan dengan tepat. 7. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan dengan tepat. 8. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan skala prioritas dengan tepat. 9. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan dengan tepat. 10. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat pemuas kebutuhan dengan tepat.

Setelah indikator dan tujuan pembelajaran dibuat, maka selanjutnya adalah mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz berjumlah 25 soal dengan bentuk HOTS yang sesuai dengan kisi-kisi dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, komponen yang akan digunakan pada tahap perencanaan dicantumkan dalam bagan berikut ini :

Gambar 4.1

Diagram Alur Perencanaan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz*



3. Tahap Pengembangan Produk Awal

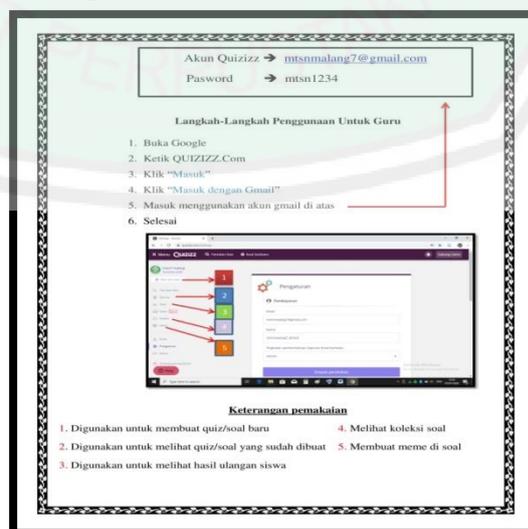
Tahap berikutnya adalah pengembangan rancangan produk awal berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*. Adapun alat evaluasi yang terdapat pada aplikasi *quizizz* terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan berbentuk pdf yang bertujuan untuk mengenalkan pemakaian alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* untuk guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VII E MTs Negeri 7 Malang. Petunjuk penggunaan untuk guru berisi langkah-langkah penggunaan *quizizz* yang di dalamnya terdapat link dan terhubung ke tampilan awal *quizizz*. Sedangkan petunjuk penggunaan untuk siswa berisi link dan kode join yang langsung terhubung ke aplikasi *quizizz*.

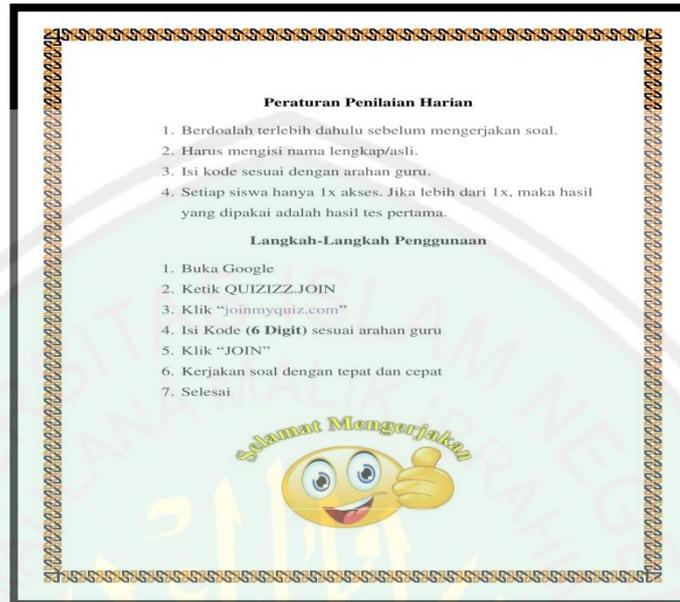
Gambar 4.2

Tampilan Petunjuk Untuk Guru



Gambar 4.3

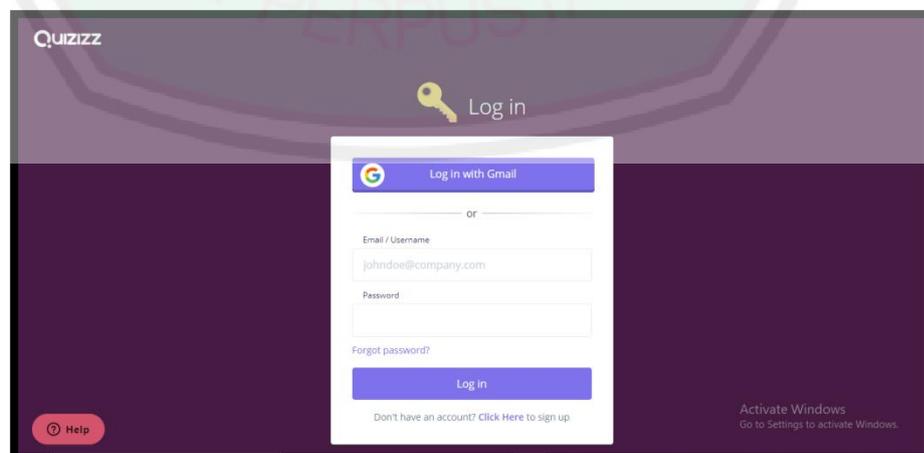
Tampilan Petunjuk Untuk Siswa



b. Tampilan Awal

Tampilan awal berisi halaman untuk login ke dalam aplikasi *quizizz* yang di dalamnya terdapat kolom untuk mengisi email dan password dari pengguna. Tampilan awal ini bertujuan untuk membuka halaman *quizizz*.

Gambar 4.4

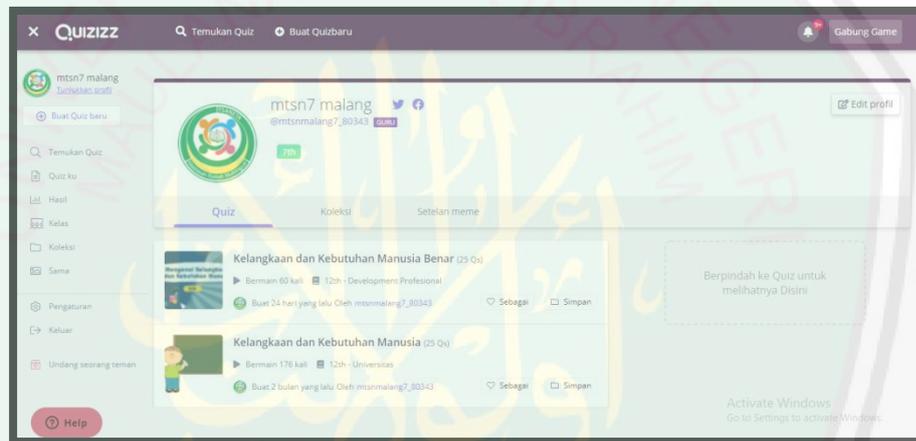
Tampilan Awal Pada Aplikasi *Quizizz*

c. *Home* (halaman awal *quizizz*)

Pada tampilan *home* terdapat ikon pilihan untuk pembuatan soal dengan perintah “buat quis baru” . ikon ini berfungsi untuk membuat soal dalam bentuk pilihan ganda. Pada halaman ini juga terdapat cover quiz yang bisa disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

Gambar 4.5

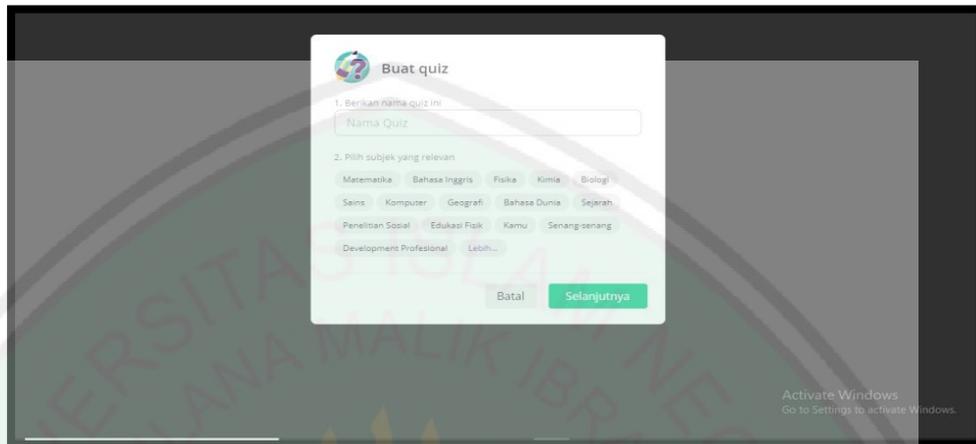
Tampilan *Home* Pada Aplikasi *Quizizz*



d. Halaman Buat Quiz

Pada bagian ini berfungsi untuk memberi nama dan kateregori quiz yang akan dibuat. Pada pilihan subjek yang relevan terdapat pilihan jenis-jenis mata pelajaran yang sesuai dengan kategori quiz yang diinginkan.

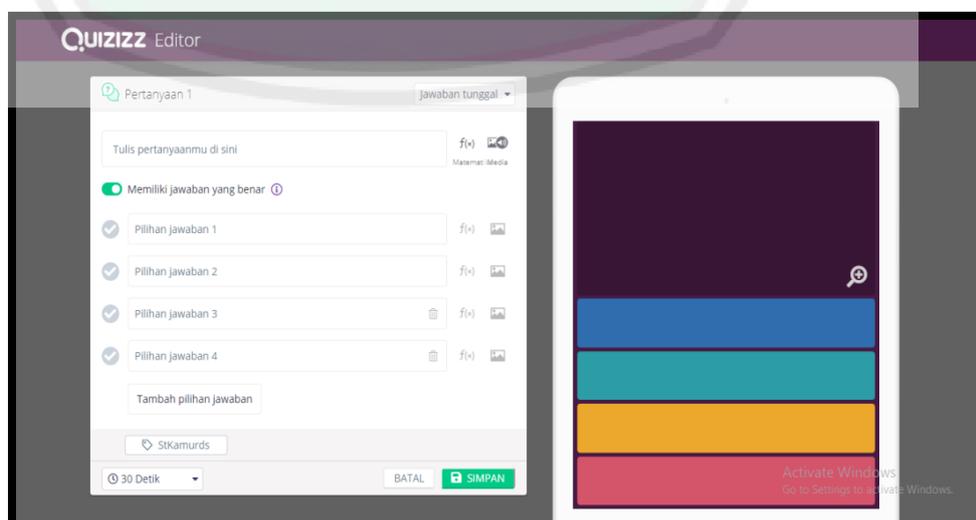
Gambar 4.6
Tampilan Halaman Buat Quiz



e. *Quizizz Editor* (Halaman Buat Pertanyaan)

Pada halaman ini pengguna bisa membuat butir pertanyaan dan opsi jawaban sesuai dengan rancangan produk awal, selain itu pengguna dapat menambahkan gambar maupun meme serta mengatur durasi pengerjaan soal.

Gambar 4.7
Tampilan *Quizizz Editor*



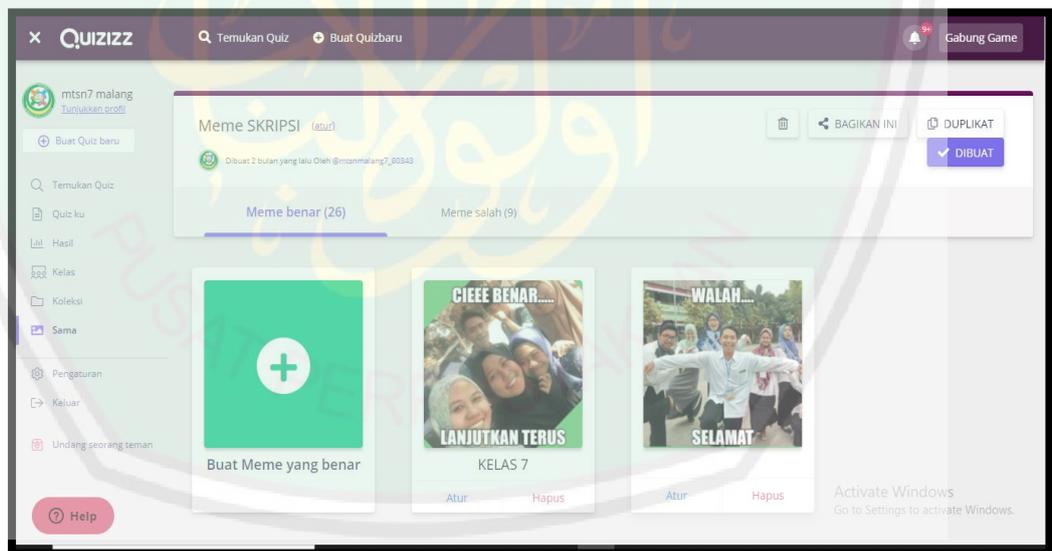
Gambar 4.8

Tampilan Butir Pertanyaan dan Opsi Jawaban Pada Aplikasi Quizizz



Gambar 4.9

Tampilan Halaman Pembuatan Meme



f. Hasil

Pada bagian halaman ini berfungsi untuk melihat skor pengerjaan siswa selain itu guru juga dapat melihat soal yang dijawab benar dan soal yang dijawab salah oleh siswa.

Gambar 4.10
Tampilan Hasil Perolehan Skor Siswa



Selanjutnya yaitu membuat instrumen penilaian untuk validator ahli materi, ahli media, serta pengguna yaitu guru pelajaran IPS dan siswa kelas VII E dan melaksanakan validasi. Adapun hasil dari validasi yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Materi dalam produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* divalidasi oleh Ibu Luthfiya Fathi. P selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2020. Ahli materi menilai

mengenai materi alat evaluasi sebanyak dua kali, yang kedua dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2020. Data hasil validasi ahli materi berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.3

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Pertama

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian butir soal dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	4	5	80 %	Valid
2	Kesesuaian butir soal dengan materi	4	5	80 %	Valid
3	Gambar yang disajikan dalam butir soal sudah sesuai dengan materi	3	5	60 %	Kurang Valid
4	Gaya bahasa yang digunakan dalam butir soal sudah jelas	4	5	80 %	Valid
5	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	3	5	60 %	Kurang Valid
6	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII	4	5	80 %	Valid
7	Penggunaan stimulus pada butir soal dan pengecoh pada opsi jawaban	3	5	60 %	Kurang Valid
Total		25	35	71.4 %	Valid

Tabel 4.4

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Kedua

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian butir soal dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	4	5	80 %	Valid
2	Kesesuaian butir soal dengan materi	4	5	80 %	Valid
3	Gambar yang disajikan dalam butir soal sudah sesuai dengan materi	3	5	60 %	Kurang Valid
4	Gaya bahasa yang digunakan dalam butir soal sudah jelas	4	5	80 %	Valid
5	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	4	5	80 %	Valid
6	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII	5	5	100 %	Sangat Valid
7	Penggunaan stimulus pada butir soal dan pengecoh pada opsi jawaban	4	5	80 %	Valid
Total		28	35	80 %	Valid

Berdasarkan tabel 4.3 dan 4.4 jika hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang diadopsi dari Riduwan maka validasi pertama masuk pada tingkat pencapaian interval $\geq 62,5\% - 81,5\%$ dengan jumlah 71.4 % yang dinyatakan valid. Produk alat evaluasi dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Oleh karena itu peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai perbaikan dan saran dari ahli materi dan divalidasi ulang. Hasil validasi kedua masuk pada interval $\geq 62,5\% - 81,5\%$ dengan jumlah 80 % yang dinyatakan valid. Produk alat evaluasi dapat digunakan tanpa revisi.

Selain data kuantitatif validasi didukung pula oleh data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran dari ahli materi terhadap produk yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.5

Komentar dan Saran Dari Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1	Opsi jawaban upayakan memiliki poin yang setara
2	Ilustrasi atau stimulus soal dibuat lebih variatif
3	Porsi soal sesuai dengan kedalaman materi
4	Pastikan gambar dapat berfungsi dengan baik

b. Validasi Ahli Media

Media dalam produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* divalidasi oleh Bapak Walid Fajar Antariksa selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2020. Data hasil validasi ahli media berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.6

Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kemenarikan tampilan alat evaluasi	4	5	80 %	Valid
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Valid
3	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	5	5	100 %	Sangat Valid
4	Kemenarikan penggunaan warna	4	5	100 %	Sangat Valid
5	Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Valid
6	Penggunaan huruf pada alat evaluasi	4	5	80 %	Valid
7	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	5	5	100 %	Sangat Valid
8	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik siswa	5	5	100 %	Sangat Valid
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Valid
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5	5	100 %	Sangat Valid
Total		47	50	94 %	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.6 jika hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang diadopsi dari Riduwan maka hasil validasi masuk pada tingkat pencapaian interval 81,5%- 100% dengan jumlah 94 % yang dinyatakan sangat valid. Dengan demikian produk alat evaluasi dapat digunakan tanpa revisi.

Selain data kuantitatif validasi didukung pula oleh data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran dari ahli media terhadap produk yang

dikembangkan. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.7

Komentar dan Saran Dari Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1	Sistem dan tampilan sudah bagus
2	Mudah digunakan dan di aplikasikan

c. Validasi Guru Pelajaran IPS terpadu Kelas VII

Materi dan media dalam produk alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* divalidasi oleh Ibu Luluk Roifah S.Pd selaku guru pelajaran IPS terpadu di MTs Negeri 7 Malang yang dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2020. Guru menilai mengenai materi dan media alat evaluasi sebanyak dua kali, yang kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Februari 2020. Data hasil validiasi Guru pelajaran IPS terpadu berupa data kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.8

Hasil Analisis Validasi Pertama Guru Pelajaran Ips Kelas VII

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Kemenarikan tampilan alat evaluasi	4	5	80 %	Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	4	5	80 %	Praktis
3	Kejelasan tulisan pada butir	4	5	80 %	Praktis

	soal dan opsi jawaban				
4	Kemenarikan penggunaan warna	4	5	80 %	Praktis
5	Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	4	5	80 %	Praktis
6	Penggunaan huruf pada alat evaluasi	4	5	80 %	Praktis
7	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	4	5	80 %	Praktis
8	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik siswa	4	5	80 %	Praktis
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	4	5	80 %	Praktis
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	4	5	80 %	Praktis
11	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013	4	5	80 %	Praktis
12	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	4	5	80 %	Praktis
13	Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	4	5	80 %	Praktis
14	Kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran	4	5	80 %	Praktis
15	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran	4	5	80 %	Praktis
16	Kesesuaian butir soal dengan materi	4	5	80 %	Praktis
17	Kemudahan pemahaman butir soal dan opsi jawaban	4	5	80 %	Praktis
18	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	4	5	80 %	Praktis
Total		72	90	80 %	Praktis

Tabel 4.9

Hasil Analisis Validasi Kedua Guru Pelajaran Ips Kelas VII

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Kemenarikan tampilan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Praktis
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Praktis
3	Kejelasan tulisan pada butir	5	5	100 %	Sangat Praktis

	soal dan opsi jawaban				
4	Kemenarikan penggunaan warna	5	5	100 %	Sangat Praktis
5	Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Praktis
6	Penggunaan huruf pada alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Praktis
7	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	5	5	100 %	Sangat Praktis
8	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik siswa	5	5	100 %	Sangat Praktis
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	5	5	100 %	Sangat Praktis
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	4	5	80 %	Praktis
11	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013	5	5	100 %	Sangat Praktis
12	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5	5	100 %	Sangat Praktis
13	Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	5	5	100 %	Sangat Praktis
14	Kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Praktis
15	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Praktis
16	Kesesuaian butir soal dengan materi	5	5	100 %	Sangat Praktis
17	Kemudahan pemahaman butir soal dan opsi jawaban	5	5	100 %	Sangat Praktis
18	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	5	5	100 %	Sangat Praktis
Total		89	90	98,8%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.8 dan 4.9 jika hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang diadopsi dari Akbar maka validasi pertama masuk pada tingkat pencapaian interval 71% - 85% dengan jumlah 80 % yang dinyatakan praktis. Produk alat evaluasi dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Oleh karena itu peneliti melakukan revisi terhadap produk sesuai perbaikan dan saran dari guru pelajaran IPS terpadu dan divalidasi ulang. Hasil validasi kedua

masuk pada interval 86%-100% dengan jumlah 98,8 % yang dinyatakan sangat praktis. Produk alat evaluasi dapat digunakan tanpa revisi.

Selain data kuantitatif validasi didukung pula oleh data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan saran dari guru pelajaran IPS terpadu terhadap produk yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran yang diberikan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.10

Komentar dan Saran Dari Guru Pendidikan IPS Kelas VII

No	Komentar dan Saran
1	Pada penampilan soal dikasih gambar agar lebih menarik
2	Soal tidak boleh memakai kalimat “kecuali”
3	Lebih banyak soal penerapan
4	Pastikan gambar dapat berfungsi dengan baik

4. Uji Coba Awal

Tahap selanjutnya yaitu uji coba awal. Uji coba produk awal dilaksanakan di kelas VII E MTs Negeri 7 Malang dengan jumlah 6 siswa. Adapun data hasil pelaksanaan uji coba awal adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11

Hasil Analisis Angket Siswa Saat Uji Coba Awal

No	Nama	Komponen Nilai										Tse	Tsh
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Oktavia Laily Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
2	Ifdatul Rizqiyya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
3	Kukuh Izam Nabil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
4	Putra Filman R	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
5	Hildina Habibah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
6	M. Aji Kurniawan	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7	10
Jumlah		6	6	6	5	4	6	6	6	6	5	56	60
Persen %		100	100	100	83	66	100	100	100	100	83	93 %	
Tingkat Kepraktisan		Sangat Praktis											

Uji coba awal dilakukan untuk meminimalisir kesalahan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil penilaian uji coba awal yaitu 93% , artinya bila diinterpretasikan masuk ke dalam rentang 86%-100% menyatakan produk sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun masukan yang diberikan saat melakukan uji coba awal yaitu durasi pengerjaan soal diperpanjang. Selain itu respon siswa terhadap alat evaluasi sangat positif, siswa merasa senang karena bentuk alat evaluasi praktis, menarik, tidak membutuhkan kertas dan alat tulis, serta soal pada alat evaluasi mudah dipahami. Setelah pelaksanaan uji coba awal, hasil data kuantitatif yang diperoleh dari siswa dianalisis menggunakan uji validitas soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda yang akan dijelaskan dalam tabel berikut:

a. Uji Validitas Butir Soal

Tabel 4.12

Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal

No Soal	Tingkat Validitas	Keterangan
1	780	Valid
2	893	Sangat Valid
3	893	Sangat Valid
4	420	Cukup Valid
5	631	Valid
6	604	Valid
7	131	Tidak Valid
8	0	Tidak Valid
9	515	Cukup Valid
10	893	Sangat Valid
11	893	Sangat Valid
12	0	Tidak Valid
13	0	Tidak Valid
14	0	Tidak Valid
15	893	Sangat Valid
16	762	Valid
17	-083	Tidak Valid
18	-289	Tidak Valid
19	780	Valid
20	-053	Tidak Valid
21	-083	Tidak Valid
22	762	Valid
23	-083	Tidak Valid
24	0	Tidak Valid
25	0	Tidak Valid

Keterangan:

Sangat Valid → 5 butir soal, yaitu nomor 2, 3, 10, 11, 15

Valid → 6 butir soal, yaitu nomor 1, 5, 6, 16, 19, 22

Cukup Valid → 2 butir soal, yaitu nomor 4 dan 9

Tidak Valid → 12 butir soal, yaitu nomor 7,8,12,13,14,17,18,20,21,23,24,25

b. Uji Reliabilitas

Penghitungan reliabilitas butir soal mendapatkan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,81 dengan rentang 0,00-0,19. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 4.13

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Awal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0.50	Sedang
2	0.66	Sedang
3	0.66	Sedang
4	0.50	Sedang
5	0.66	Sedang
6	0.33	Sedang
7	0.33	Sedang
8	1.00	Mudah
9	1.00	Mudah
10	0.66	Sedang
11	0.66	Sedang
12	0.83	Mudah
13	1.00	Mudah
14	1.00	Mudah
15	0.83	Mudah
16	0.33	Sedang
17	0.66	Sedang
18	0.66	Sedang
19	0.50	Sedang
20	0.66	Sedang
21	0.83	Mudah
22	0.16	Tinggi/Sukar
23	0.83	Mudah
24	1.00	Mudah
25	1.00	Mudah

Keterangan :

Sukar → 1 butir soal pada nomor 22

Sedang → 14 butir soal pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 16, 17, 18, 19, 21, 24

Mudah → 10 butir soal pada nomor 8, 9, 12, 13, 14, 15, 21, 23, 24, 25

d. Uji Daya Pembeda**Tabel 4.14****Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Awal**

No Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	1,85	Sangat Bagus
2	1,23	Sangat Bagus
3	1,23	Sangat Bagus
4	0,00	Kurang
5	0,62	Sangat Bagus
6	0,00	Kurang
7	0,00	Kurang
8	0,00	Kurang
9	0,62	Sangat Bagus
10	1,23	Sangat Bagus
11	1,23	Sangat Bagus
12	0,00	Kurang
13	0,00	Kurang
14	0,00	Kurang
15	1,23	Sangat Bagus
16	1,23	Sangat Bagus
17	0,62	Sangat Bagus
18	0,00	Kurang
19	0,62	Sangat Bagus
20	0,00	Kurang
21	0,62	Kurang
22	1,23	Sangat Bagus
23	0,62	Sangat Bagus
24	0,00	Kurang
25	0,00	Kurang

Keterangan :

Sangat Bagus → 13 butir soal, pada nomor 1,2,3,5,9,10,11,15,16,17,19,22,23

Cukup Bagus → 0

Sedang → 0

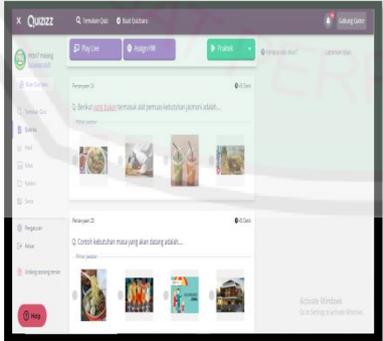
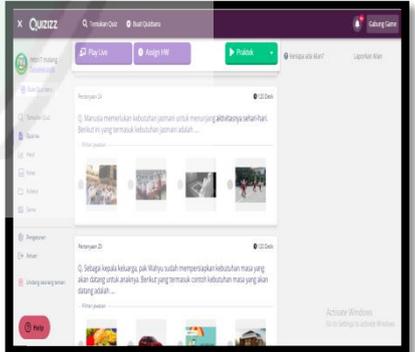
Kurang → 12 butir soal, pada nomor 4,6,7,8,12,13,14,18,20,21,24,25

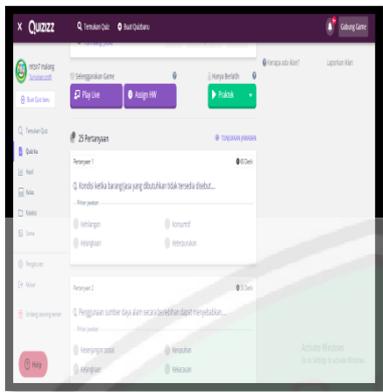
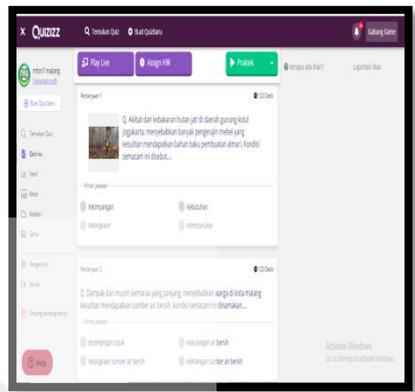
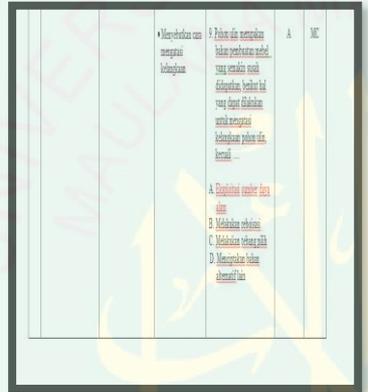
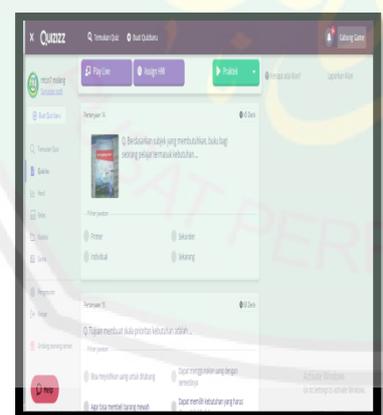
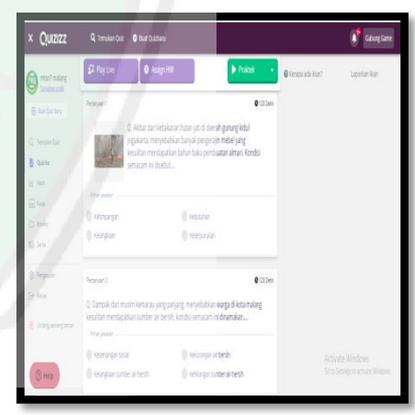
5. Revisi Produk

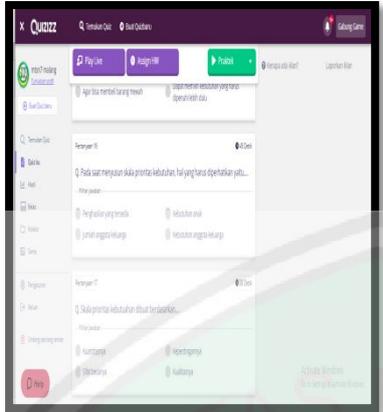
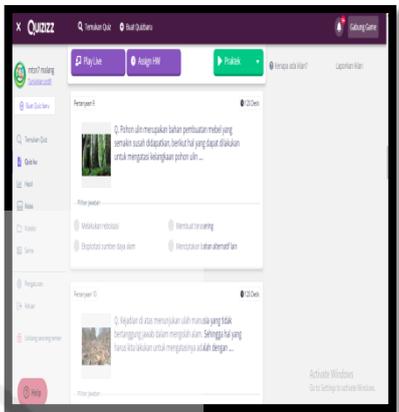
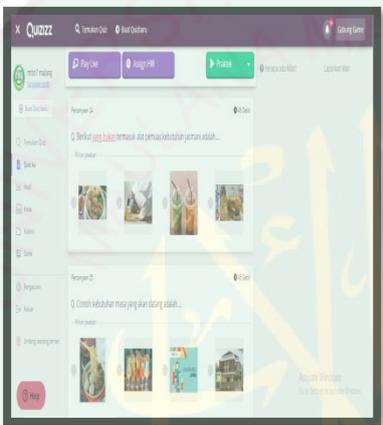
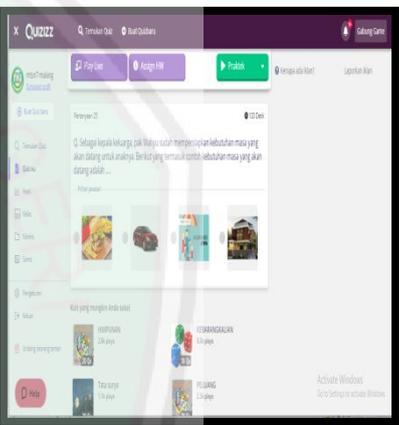
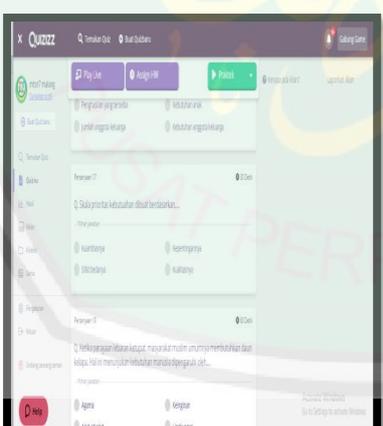
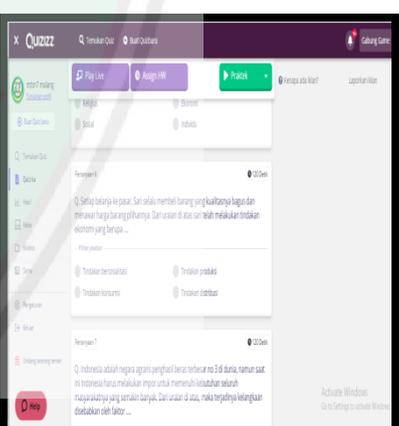
Revisi produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* setelah mendapat masukan dari ahli materi, ahli media, guru pendidikan IPS terpadu, dan siswa kelas VII E akan dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.15

Rekapitulasi Hasil Komentar / Saran Validator dan Pengguna

No	Sebelum Revisi	Komentar dan Saran	Setelah Revisi
1		<p>Opsi jawaban upayakan memiliki poin yang setara</p>	

<p>2</p>		<p>Ilustrasi/stimulus soal dibuat lebih variatif</p>															
<p>3</p>		<p>Porsi butir soal harus sesuai dengan kedalaman materi</p>	 <table border="1" data-bbox="1093 817 1500 1209"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Elemen Materi</th> <th>Indikator Soal</th> <th>Bentuk Soal</th> <th>Kunci Jawaban</th> <th>Bentuk Soal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3.3 Mendeskripsikan konsep interaksi antara manusia dengan lingkungannya yang meliputi kesehatan, keselamatan, keamanan, kesejahteraan, dan keberlanjutan.</td> <td>A. Kelangkaan dan kelangkaan manusia</td> <td>1. Mendeskripsikan konsep kelangkaan manusia</td> <td>1. Pilihan Ganda</td> <td>C</td> <td>MC</td> </tr> </tbody> </table>	No	Kompetensi Dasar	Elemen Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Kunci Jawaban	Bentuk Soal	1	3.3 Mendeskripsikan konsep interaksi antara manusia dengan lingkungannya yang meliputi kesehatan, keselamatan, keamanan, kesejahteraan, dan keberlanjutan.	A. Kelangkaan dan kelangkaan manusia	1. Mendeskripsikan konsep kelangkaan manusia	1. Pilihan Ganda	C	MC
No	Kompetensi Dasar	Elemen Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	Kunci Jawaban	Bentuk Soal											
1	3.3 Mendeskripsikan konsep interaksi antara manusia dengan lingkungannya yang meliputi kesehatan, keselamatan, keamanan, kesejahteraan, dan keberlanjutan.	A. Kelangkaan dan kelangkaan manusia	1. Mendeskripsikan konsep kelangkaan manusia	1. Pilihan Ganda	C	MC											
<p>4</p>		<p>Pastikan gambar dapat berfungsi dengan baik</p>															

<p>5</p>		<p>Penampilan soal dikasih gambar agar lebih menarik</p>	
<p>6</p>		<p>Soal / pertanyaan tidak boleh memakai kata "kecuali, yang bukan dll"</p>	
<p>7</p>		<p>Lebih banyak soal penerapan</p>	

8	Jessy Widya Wati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
9	Juliyawati	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	10	10
10	Kanaya Desya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
11	Karina Dwi Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
12	Khafshah Amelia	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	7	10
13	Kukuh Izam Nabill	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
14	Lailatun Nazilatul M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
15	Lidia Ayu Pratiwi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
16	Lina Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
17	Muh. Dafan Azam Alfaruq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
18	Muh. Inam Fuadi Zein	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
19	Muhamad Atok Illah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
20	Muhammad Aji Kurniawan	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	10
21	Muhammad Ezar Mahija H	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	10
22	Muhammad Afrizal E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
23	Muhammad Ainun Niam	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	10
24	Oktavia Laili Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
25	Putra Firman Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
26	Raditya Abbas Dirangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
27	Rangga Aditya Putra Ilyasa	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	10
28	Rayyan Anggoro M	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	10
29	Rega Fahri Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
Jumlah		28	25	26	24	23	26	27	29	29	29	272	290
Persen %		96,5	86,2	89,6	82,7	79,3	89,6	93	100	100	100	93,7 %	
Tingkat Kepraktisan		Sangat Praktis											

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk mengalami perbaikan sesuai hasil komentar dan saran pada tahap revisi produk. Hasil penilaian uji coba lapangan yaitu 93,7%, artinya bila diinterpretasikan masuk ke dalam rentang 86%-100% menyatakan produk sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Setelah pelaksanaan uji coba lapangan, hasil data kuantitatif yang diperoleh dari

siswa akan digunakan untuk menganalisis tingkat validitas butir soal, reliabilitas butir soal, tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal yang akan dipaparkan dalam tabel berikut:

a. Uji Validitas Butir Soal

Tabel 4.17

Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Lapangan

No Soal	Tingkat Validitas	Keterangan
1	303	Kurang Valid
2	421	Cukup Valid
3	585	Cukup Valid
4	438	Cukup Valid
5	418	Cukup Valid
6	188	Tidak Valid
7	335	Kurang Valid
8	415	Cukup Valid
9	501	Cukup Valid
10	287	Kurang Valid
11	670	Valid
12	691	Valid
13	113	Tidak Valid
14	279	Kurang Valid
15	614	Valid
16	702	Valid
17	548	Cukup Valid
18	530	Cukup Valid
19	453	Cukup Valid
20	223	Kurang Valid
21	567	Cukup Valid
22	657	Valid
23	762	Valid
24	486	Cukup Valid
25	252	Kurang Valid

Keterangan:

Sangat Valid → 0 butir soal

Valid → 6 butir soal, yaitu nomor 11, 12, 15, 16, 22, 23

Cukup Valid → 11 butir soal, yaitu nomor 2, 3, 4, 5, 8, 9, 17, 18, 19, 21, 24

Kurang Valid → 6 butir soal, yaitu nomor 1, 7, 10, 14, 20, 25

Tidak Valid → 2 butir soal, yaitu nomor 6 dan 13

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan analisis terhadap hasil tes siswa diketahui bahwa tingkat reliabilitas butir soal mendapatkan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,84 dengan rentang 0,00-0,19. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat uji coba lapangan tingkat reliabilitas soal dikatakan sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 4.18

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Lapangan

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0.89	Mudah
2	0.62	Sedang
3	0.75	Mudah
4	0.68	Sedang
5	0.79	Mudah
6	0.68	Sedang
7	0.51	Sedang
8	0.86	Mudah
9	0.89	Mudah
10	0.89	Mudah
11	0.62	Sedang
12	0.75	Mudah
13	0.96	Mudah
14	0.96	Mudah
15	0.82	Mudah
16	0.58	Sedang
17	0.79	Mudah
18	0.79	Mudah

19	0.82	Mudah
20	0.93	Mudah
21	0.75	Mudah
22	0.72	Mudah
23	0.72	Mudah
24	0.96	Mudah
25	0.93	Mudah

Keterangan :

Sukar → 1 butir soal pada nomor 22

Sedang → 14 butir soal pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 16, 17, 18, 19, 21, 24

Mudah → 10 butir soal pada nomor 8, 9, 12, 13, 14, 15, 21, 23, 24, 25

d. Uji Daya Pembeda

Tabel 4.19

Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Lapangan

No Soal	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,13	Kurang
2	0,64	Sangat Bagus
3	0,89	Sangat Bagus
4	0,38	Cukup Bagus
5	0,51	Sangat Bagus
6	0,64	Sangat Bagus
7	0,38	Cukup Bagus
8	0,26	Sedang
9	0,38	Cukup Bagus
10	0,51	Sangat Bagus
11	1,40	Sangat Bagus
12	0,89	Sangat Bagus
13	0,13	Kurang
14	0,13	Kurang
15	0,64	Sangat Bagus
16	1,28	Sangat Bagus

17	0,77	Sangat Bagus
18	0,51	Sangat Bagus
19	0,64	Sangat Bagus
20	0,26	Sedang
21	0,64	Sangat Bagus
22	0,77	Sangat Bagus
23	0,89	Sangat Bagus
24	0,13	Kurang
25	0,26	Sedang

Keterangan :

Sangat Bagus → 15 butir soal, yaitu 2,3,5,6,10,11,12,15,16,17,18,19,21,22,23

Cukup Bagus → 3 butir soal, yaitu 4,7,9

Sedang → 3 butir soal, yaitu 8, 20, 25

Kuranga → 4 butir soal, yaitu 1,13,14,24

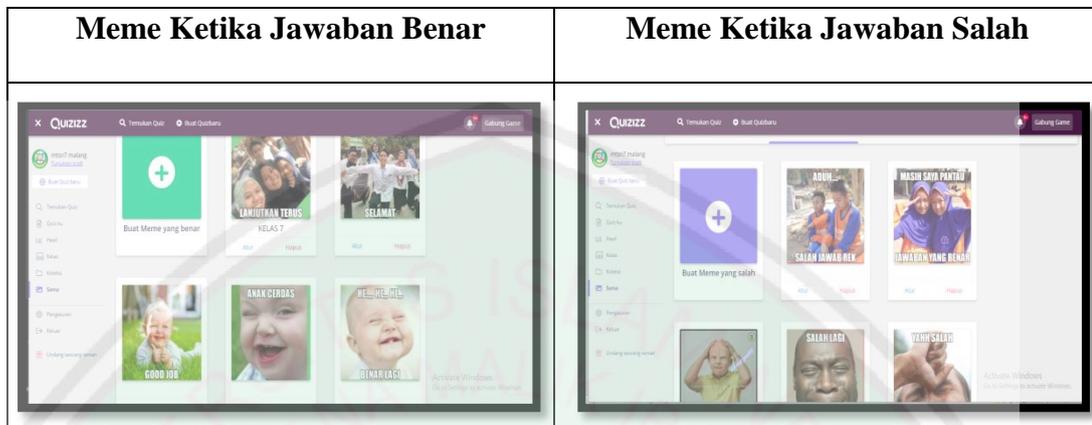
7. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan data uji coba lapangan terhadap kelas besar yang berjumlah 29 siswa, alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* akan direvisi. Sehingga nantinya alat evaluasi yang sudah dikembangkan dapat menjadi alat evaluasi yang valid dan praktis untuk diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VII ketika pelaksanaan penilaian harian (PH).

Adapun beberapa bagian dalam alat evaluasi yang direvisi yaitu penambahan meme yang bertuliskan kata-kata penyemangat dan gambar lelucon ketika siswa selesai menjawab tiap butir soal, dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan ketika mengerjakan soal evaluasi pembelajaran IPS terpadu.

Tabel 4.20

Hasil Revisi Pada Tahap Akhir



8. Diseminasi dan Implementasi

Pada tahap ini peneliti membuat akun dan melakukan simulasi penggunaan alat evaluasi pembelajaran IPS terpadu menggunakan aplikasi *quizizz* kepada guru pelajaran IPS terpadu, dengan tujuan agar guru dapat menerapkan alat evaluasi secara mandiri ketika pelaksanaan penilaian harian.

B. Tingkat Kepraktisan dan Validitas Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Di Mts Negeri 7 Malang

Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII divalidasi oleh dua ahli dan pengguna. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.21

Rekapitulasi Data Hasil Validasi

No	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	80	Valid

2	Ahli Media	94	Sangat Valid
3	Guru Pelajaran IPS Terpadu	98,8	Sangat Praktis
4	Siswa	93,7	Sangat Praktis

1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, pelaksanaan validasi pertama mendapatkan skor sebesar 71,4% sehingga disarankan untuk melakukan validasi ulang dikarenakan bentuk soal yang terdapat pada alat evaluasi belum *high order thinking skills* (HOTS). Sehingga dilaksanakan validasi materi kedua dengan mengganti soal menjadi berbentuk HOTS. Pada validasi kedua didapatkan skor sebesar 80%. Maka presentase ini masuk ke dalam rentang 62,5% - 81,5% jika diinterpretasikan maka masuk dalam kategori valid, memerlukan revisi kecil ketika digunakan. Hasil validasi materi ini sudah cukup baik, karena sebelumnya Purnamasari mengembangkan alat evaluasi juga mendapatkan hasil validasi ahli materi sebesar 78%.⁵⁰

Untuk penyempurnaan produk alat evaluasi ini terdapat beberapa saran perbaikan dari validator ahli materi, antara lain opsi jawaban pada alat evaluasi diusahakan memiliki poin yang setara, ilustrasi pada soal dibuat lebih bervariasi, porsi soal sesuaikan dengan pendalaman materi, serta memastikan gambar yang dipakai dapat berfungsi secara baik.

⁵⁰ *Ibid*

2. Validasi Ahli Media

Pelaksanaan validasi media cukup lancar, hal ini sesuai dengan perhitungan yang didapat dari validator ahli media yang mendapatkan hasil sebesar 94%. Maka presentase ini masuk ke dalam rentang 81,5% - 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media ini sudah baik, karena sebelumnya Dewi telah mengembangkan alat evaluasi yang memperoleh hasil skor dari ahli media sebesar 83%.⁵¹

Adapun komentar dari validator ahli media terhadap alat evaluasi ini yaitu tampilan menarik dan sudah bagus, serta mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudaryono yaitu prinsip alat evaluasi yang baik adalah dapat digunakan, objektif, menyeluruh, dan berkesinambungan.⁵²

3. Validasi Pengguna (Guru IPS Kelas VII)

Pelaksanaan validasi kepada guru mata pelajaran IPS Kelas VII dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama, didapatkan skor sebesar 80% sehingga masuk ke dalam rentang 71% - 85% dengan kategori praktis, dapat digunakan. Namun pada validasi ini masih ada beberapa revisi yang harus dibenahi yaitu penambahan gambar pada soal, menghilangkan pertanyaan yang mengandung kata kecuali, menambahkan lebih banyak soal jenis penerapan. Kemudian dilakukan validasi kedua dengan mendapatkan skor 98,8%. Presentase ini

⁵¹ *Ibid*

⁵² *Ibid*

dimasukkan kedalam rentang 85% - 100%, jika di interpretasikan masuk dalam kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi sehingga dapat diterapkan pada pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS terpadu.

Menurut guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VII, alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini cukup mudah untuk diterapkan serta dapat mempersingkat waktu pada saat proses penilaian. Guru juga merasa terbantu dengan adanya alat evaluasi yang praktis dan inovatif.

4. Data Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kecil dilaksanakan di kelas VII E sebanyak 6 siswa dengan kategori siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pada pelaksanaan uji coba skala kecil didapat penghitungan skor kepraktisan melalui penyebaran angket sebesar 93% sehingga masuk ke dalam rentang 86% - 100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun komentar yang diberikan siswa yaitu waktu durasi pengerjaan soal dirasa kurang.

Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan di kelas VII E dengan jumlah siswa sebanyak 29. Pelaksanaan uji coba lapangan mendapatkan hasil penghitungan sebesar 93,7%, skor tersebut masuk ke dalam rentang 86% - 100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Siswa kelas VII E mengatakan bahwa pelaksanaan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* cukup menarik, menyenangkan, serta tidak membosankan.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Produk hasil penelitian dan pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi menghasilkan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII. Produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini sudah melalui tahap validasi dari ahli materi, ahli media, pengguna, serta didukung dengan respon siswa. Adanya tahap validasi memberikan masukan dan perbaikan terhadap produk. Produk yang telah direvisi perlu dikaji untuk melihat wujud akhir dari suatu produk yang sesuai dengan rumusan masalah dan kajian pustaka. Kajian produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* yang telah direvisi adalah sebagai berikut.

1. Opsi jawaban diupayakan memiliki poin yang sama. Poin yang sama pada setiap opsi jawaban diharapkan dapat mengecoh siswa dalam memilih opsi jawaban yang benar.
2. Stimulus atau ilustrasi soal dibuat lebih bervariasi. Pemilihan ilustrasi maupun stimulus yang bervariasi diharapkan dapat menambah daya tarik siswa dalam mengerjakan evaluasi.
3. Porsi butir soal harus sesuai dengan kedalaman materi. Materi yang digunakan dalam pembuatan alat evaluasi diharapkan dapat membuat siswa lebih paham dan menambah wawasan.

4. Penampilan soal diberikan gambar agar lebih menarik. Pemberian gambar pada soal diharapkan dapat menambah minat siswa dalam melaksanakan evaluasi.
5. Soal ataupun pertanyaan tidak boleh memakai kata “kecuali, yang bukan, dan lain-lain”.
6. Lebih banyak soal penerapan. Pemilihan soal sangat penting dalam proses evaluasi, karena diharapkan dengan mengerjakan soal berbentuk kontekstual siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
7. Durasi pengerjaan soal ditambah. Durasi pengerjaan perlu diperhatikan karena siswa membutuhkan waktu untuk berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan.

Berdasarkan kajian yang telah dijabarkan, alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia memiliki beberapa kelebihan yaitu alat evaluasi praktis, tidak memerlukan kertas, tidak membutuhkan waktu penilaian yang lama, serta memacu siswa untuk semangat dalam melaksanakan evaluasi.

Selain memiliki kelebihan, produk alat evaluasi memiliki kekurangan yaitu membutuhkan akses internet sehingga membutuhkan biaya yang lebih banyak.

B. Saran Pemanfaatan, Disemenasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu adalah sebagai berikut :

- a. Alat evaluasi ini dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa kelas VII E dan wawancara dengan guru IPS, sehingga diharapkan pengguna dapat menerapkan secara mandiri.
- b. Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai alat evaluasi saat pelaksanaan penilaian harian pada materi yang sama pada tahun ajaran berikutnya.
- c. Alat evaluasi ini diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, sehingga dapat membantu kepraktisan saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah.

2. Saran Disemenasi

Untuk disemenasi produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini diharapkan tidak hanya terbatas pada lingkup MTs Negeri 7 Malang saja, namun dapat diterapkan di sekolah/madrasah lain, mengingat dengan adanya alat evaluasi berbasis online sangat mempermudah guru dalam penilaian hasil belajar dan membantu kepraktisan pelaksanaan evaluasi pembelajaran di sekolah.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar pemanfaatan produk alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini lebih optimal, maka perlu dilakukan pengembangan produk lebih lanjut diantaranya sebagai berikut :

- a. Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS terpadu.
- b. Untuk mempermudah penggunaan dan pemantauan terhadap hasil belajar siswa, sebaiknya evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* dihubungkan dengan email wali murid, sehingga orang tua dapat mengetahui perkembangan belajar anaknya di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Al-Qur'an dan dan Terjemhannya Al-Hikmah. 2010. Bandung: Diponegoro.
- Amornchewin, Ratchadaporn. 2018. *The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement*. Indonesian Journal of Informatics Education. Vol.2, Issue 2, pp 85-90. (Online), (<https://www.learntechlib.org/p/208844/>), diakses 29 November 2019.
- Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Boulden, Cadieux Danielle; Hurt, June W; and Richard, Mary Kathleen. 2017. *Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. Journal Inquiry in Education. Vol. 9, Issue 1, article 2. (Online), (<https://eric.ed.gov/?=EJ1171738>), diakses 29 November 2019.
- Chaiyo, Yanawut. 2017. *The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System*. Thailand Journal Chiang Rai College. (Online), (<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7904957>), diakses 29 November 2019.
- Erman. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Pendiidkan Indonesia(upi).
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS: filosofi, konsep, dan aplikasi*. Bandung: Alfabeta.

- Kurnia Dewi, Cahya. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mardupi, D. 2012. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Muhammad Gustiawan Iqbal, Wan. 2017. *Pengembangan alat evaluasi berbasis wondershare quiz creator pada materi koloid kelas XI di SMA koperasi Pontianak*. Skripsi tidak diterbitkan. Pontianak: Universitas Muhamadiyah Pontianak.
- Purwanto, Edy. 2014. *Evaluasi Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Aplikasi Dalam Bidang Studi Geografi*. Yogyakarta: Ombak.
- Purnamasari, Andrita. 2015. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rachmawati, Elyn. 2014. *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Wondeshare Quiz Creator Pada Materi Pajak Penghasilan Pasal 21*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudiyono, Anas. 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardi, M. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Setiyawan, Iwan dkk. 2016. *Buku Paket Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sulistiyorini. 2009. *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.

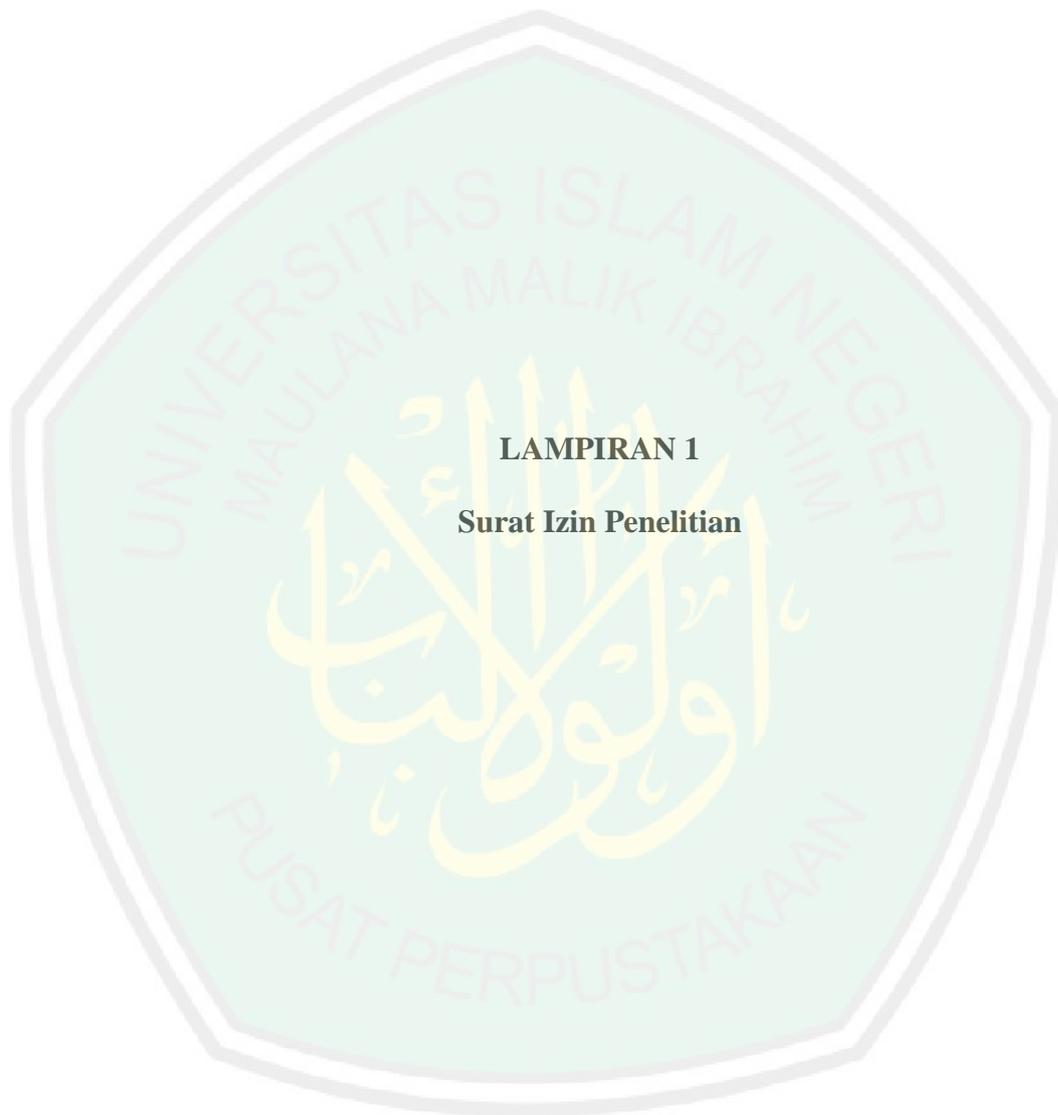
Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Thoha, M. Chabib. 1994. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.





LAMPIRAN 1

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 22 /Un.03.1/TL.00.1/01/2020
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

06 Januari 2020

Kepada
 Yth. Kepala MTs N 7 Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Syaifulloh
 NIM : 16130056
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020
 Judul Skripsi : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs 7 Malang
 Lama Penelitian : Januari 2020 sampai dengan Maret 2020
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Agus Maimun, M.Pd.
 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



LAMPIRAN 2

Surat Bukti Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG**

Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108

Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>

Email : admin@mtsn7malang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: SK- 167/Mts.13.35.7/PP.00 5/03/ 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama : Mohammad Syaifulloh
NIM : 16130056
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2019/2020.

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian tugas akhir penyusunan skripsi, yang dilaksanakan pada tanggal : 03 Februari s/d 07 Maret 2020, sesuai permohonan izin penelitian nomor: 22/Un.03.1/TL.00.1/01/2019, tanggal 06 Januari 2020.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 10 Maret 2020

Kepala,





LAMPIRAN 3

Surat Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Mohammad SyaifULLoh
 Nim : 16130056
 Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu kelas VII Di MTs Negeri 7 Malang
 Dosen Pembimbing : Drs. M. Yunus, M. Si

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	10 Januari 2020		<i>Yeni</i>
2	17 Januari 2020		<i>Yeni</i>
3	30 Februari 2020		<i>Yeni</i>
4	13 Februari 2020		<i>Yeni</i>
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Malang, 20.....
 Mengetahui,
 Kajur PIPS,

NIP. _____



LAMPIRAN 4

Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket Ahli Materi Uji Coba Pertama

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPS TERPADU
(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)**

Nama : Luthfyra Fathu P
 NIP : 19810719 200801 2008
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 Ilmu Ekonomi
 Alamat : Jl Kajuruhan Apri C-19

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi alat evaluasi yang dikembangkan.
- Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
- Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian butir soal dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran		✓			
2	Kesesuaian butir soal dengan materi		✓			
3	Gambar yang disajikan dalam butir soal sudah sesuai dengan materi			✓		
4	Gaya bahasa yang digunakan dalam butir soal sudah jelas		✓			
5	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban			✓		
6	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII		✓			
7	Penggunaan stimulus pada butir soal dan			✓		

pengecoh pada opsi jawaban		✓			
----------------------------	--	---	--	--	--

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang alat evaluasi pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

- ① Opsi jawaban sebaiknya memiliki point yg setara
- ② Ilustrasi / gambar soal dibuat lebih variatif
- ③ Porsi soal sesuai dg kelengkapan materi
- ④ Partikel gambar dapat berfungsi dg baik.

D. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
- ②. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 11 / 02 / 2020

Validator,



NIP.....

Angket Ahli Materi Uji Coba Kedua

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPS TERPADU
(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)**

Nama : Luthfy. Fatu. P
 NIP : 19810719 2008 01 2 008
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 Ilmu Ekonomi
 Alamat : Jl Kanjuruhan Am C-14

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi alat evaluasi yang dikembangkan.
- Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
- Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian butir soal dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran		✓			
2	Kesesuaian butir soal dengan materi		✓			
3	Gambar yang disajikan dalam butir soal sudah sesuai dengan materi			✓		
4	Gaya bahasa yang digunakan dalam butir soal sudah jelas		✓			
5	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban		✓			
6	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik tingkat SMP kelas VII	✓				
7	Penggunaan stimulus pada butir soal dan		✓			

pengecoh pada opsi jawaban					
----------------------------	--	--	--	--	--

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang alat evaluasi pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

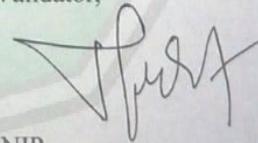
D. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ① Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 12 / 02 / 2020

Validator,



NIP.....



LAMPIRAN 5

Lembar Angket Validasi Ahli Media

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS TERPADU
(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)**

Nama : Walid Fajar A
 NIP : 1986 1121 201503 1003
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S-2 Manajemen.
 Alamat : Perum Permafajingga West C17, Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat evaluasi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan tampilan alat evaluasi		✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	✓				
3	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	✓				
4	Kemenarikan penggunaan warna		✓			
5	Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	✓				
6	Penggunaan huruf pada alat evaluasi		✓			

7	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	✓				
8	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik siswa	✓				
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	✓				
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	✓				

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang alat evaluasi pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

- Sistem dan tampilan sudah bagus
- Mudah digunakan dan diaplikasikan

D. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ①. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 30 - 1 - 2020

Validator,

Walid Fajur A.

NIP. 19861121201503100



LAMPIRAN 6

Lembar Angket Validasi Guru Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII

Lembar Angket Validasi Pertama Guru Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN
GURU MATA PELAJARAN IPS TERPADU**

Nama : Lulut Pefah
 NIP : 198103212007012008
 Instansi : Mts Megeci 7 Malang
 Pendidikan : Universitas Megeci Malang
 Alamat : Temgeran Karangnongko Pencil Kusumo

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat evaluasi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan tampilan alat evaluasi		✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi		✓			
3	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban		✓			
4	Kemenarikan penggunaan warna		✓			
5	Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi		✓			
6	Penggunaan huruf pada alat evaluasi		✓			
7	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal		✓			
8	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik siswa		✓			

9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	✓			
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	✓			
11	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013	✓			
12	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	✓			
13	Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	✓			
14	Kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran	✓			
15	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran	✓			
16	Kesesuaian butir soal dengan materi	✓			
17	Kemudahan pemahaman butir soal dan opsi jawaban	✓			
18	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	~			

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang alat evaluasi pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

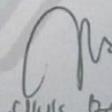
Pada penempatan soal dikasih gambar agar lebih menarik
Soal tidak boleh memakai kecuak, lebih banyak soal
penerapan.

D. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
- ② Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 10 Januari 2020
Validator,


Lilike Poyah
NIP. 198103 212007012008

Lembar Angket Validasi Kedua Guru Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN
GURU MATA PELAJARAN IPS TERPADU**

Nama : Luluk Polifah
 NIP : 198103212007012008
 Instansi : MTs Negeri 7 Malang
 Pendidikan : S-1 / Pendidikan Sejarah (Universitas Negeri Malang)
 Alamat : Tenggeran Karangnongko Poncokusumo

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat evaluasi yang dikembangkan.
- Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
- Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kemudahan tampilan alat evaluasi	✓				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan alat evaluasi	✓				
3	Kejelasan tulisan pada butir soal dan opsi jawaban	✓				
4	Kemudahan penggunaan warna	✓				
5	Tingkat kepraktisan penggunaan alat evaluasi	✓				
6	Penggunaan huruf pada alat evaluasi	✓				
7	Kesesuaian gambar pada opsi jawaban dengan butir soal	✓				
8	Tingkat keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan karakteristik siswa	✓				
9	Kemudahan penggunaan alat evaluasi	✓				
10	Kesesuaian durasi pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	✓				

11	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013	✓				
12	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	✓				
13	Kesesuaian butir soal dengan kompetensi dasar	✓				
14	Kesesuaian butir soal dengan indikator pembelajaran	✓				
15	Kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran	✓				
16	Kesesuaian butir soal dengan materi	✓				
17	Kemudahan pemahaman butir soal dan opsi jawaban	✓				
18	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	✓				

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang alat evaluasi pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ① Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 15 Februari 2020
Validator,

Me
Leticia Rafah
.....
NIP. 198103212007012008



LAMPIRAN 7

Lembar Angket Respon Siswa

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN SISWA
TERHADAP ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPS TERPADU
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ***

Nama : Hanin Zahira Hilda
Kelas : 7E
Sekolah : MTsN 7 Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu melaksanakan evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai “ya” atau “tidak” sesuai yang kalian amati.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Berilah tanda silang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> dilaksanakan dengan menyenangkan?	✓	
2.	Apakah instruksi penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> dapat dengan mudah kalian mengerti?	✓	
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah kalian pahami?	✓	
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> mudah kalian baca?	✓	

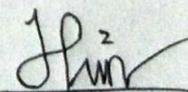
5.	Apakah alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> dapat menguji seberapa jauh pemahaman kalian tentang materi yang sudah kalian pelajari di sekolah?	✓	
6.	Apakah alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> ini membantu meningkatkan pemahaman kalian terhadap materi yang sudah kalian pelajari di sekolah?	✓	
7.	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> ini dapat meningkatkan motivasi belajar kalian?	✓	
8.	Apakah ketika mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> dapat mengurangi tingkat kecurangan kalian?	✓	
9.	Apakah ketika mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> kalian merasa tidak bosan?	✓	
10.	Apakah ketika mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi <i>quizizz</i> kalian merasa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS?	✓	

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang alat evaluasi pada pembelajaran IPS terpadu materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Pembelajaran dg aplikasi *quizizz* sangat menyenangkan dan mudah dimengerti dan juga dpt menambah motivasi belajar

Malang, 19 Februari, 2020

Siswa



Hanin Zahira Hilda



LAMPIRAN 8

Hasil Perhitungan Analisis Validitas Butir Soal

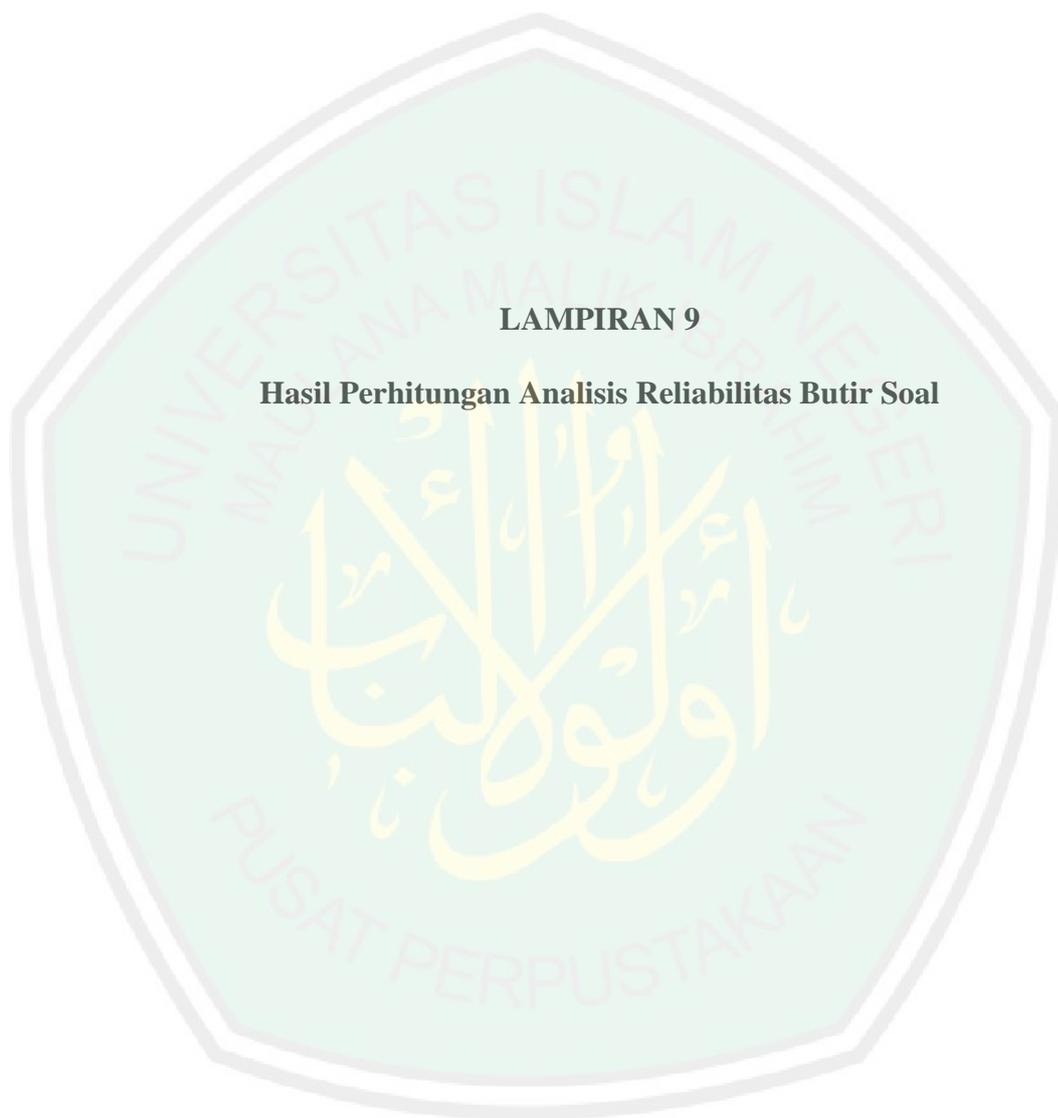
Hasil Validitas Soal Pada Uji Coba Lapangan

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total
Soal 1	Pearson Correlation	1	,201	,073	,017	,106	-,228	,125	,192	,256	-,173	,201	,338	-,064	-,064	,145	,174	-,173	,106	,145	,354	,073	,550	,073	,556	-,092	,303
	Sig. (2-tailed)		,295	,707	,931	,584	,235	,518	,317	,179	,368	,295	,073	,741	,741	,454	,366	,368	,584	,454	,059	,707	,002	,707	,002	,633	,111
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 2	Pearson Correlation	,201	1	,223	,090	,478	,244	,240	,099	,201	-,048	,268	,223	-,148	-,148	,019	,353	-,048	,127	,019	,068	,223	,154	,057	,242	,348	,421
	Sig. (2-tailed)	,295		,244	,642	,009	,203	,209	,608	,295	,803	,160	,244	,444	,444	,920	,060	,803	,511	,920	,727	,244	,427	,768	,206	,064	,023
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 3	Pearson Correlation	,073	,223	1	,144	,508	,318	,584	,242	,073	,508	,722	,247	,335	-,107	,383	,181	,110	,110	-,044	-,154	,247	,012	,247	,335	,164	,585
	Sig. (2-tailed)	,707	,244		,456	,005	,092	,001	,206	,707	,005	,000	,197	,076	,582	,041	,349	,571	,571	,820	,427	,197	,949	,197	,076	,394	,001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 4	Pearson Correlation	,017	,090	,144	1	,025	-,289	-,051	,380	,262	,025	,090	,318	-,127	,282	,286	,193	,393	,393	,286	,112	,493	,420	,493	,282	,112	,483
	Sig. (2-tailed)	,931	,642	,456		,896	,129	,791	,042	,170	,896	,642	,092	,512	,139	,133	,316	,035	,035	,133	,564	,007	,023	,007	,139	,564	,008
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 5	Pearson Correlation	,106	,478	,508	,025	1	,209	,358	,289	,386	,159	,478	,110	-,097	-,097	,218	,262	-,261	,370	-,233	-,139	,110	-,125	,110	,370	-,139	,418
	Sig. (2-tailed)	,584	,009	,005	,896		,276	,056	,128	,039	,409	,009	,571	,618	,618	,257	,169	,172	,048	,224	,472	,571	,519	,571	,048	,472	,024
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 6	Pearson Correlation	-,228	,244	,318	-,289	,209	1	,098	-,268	,017	,209	,397	,144	,282	-,127	-,109	,193	,025	,025	-,109	,112	-,030	-,247	,030	-,127	,112	,188
	Sig. (2-tailed)	,235	,203	,092	,129	,276		,614	,159	,931	,276	,033	,456	,139	,512	,574	,316	,896	,896	,574	,564	,877	,196	,877	,512	,564	,328
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 7	Pearson Correlation	,125	,240	,584	-,051	,358	,098	1	,214	-,102	,188	,240	,100	,196	-,183	,290	,029	,018	,018	-,076	-,263	-,061	,021	,100	,196	,282	,335
	Sig. (2-tailed)	,518	,209	,001	,791	,056	,614		,265	,600	,329	,209	,605	,309	,343	,127	,881	,928	,928	,697	,168	,753	,913	,605	,309	,139	,075
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 8	Pearson Correlation	,192	,099	,242	,380	,289	-,268	,214	1	,521	,043	,099	,242	-,076	,472	,082	,070	,043	,289	,082	-,109	,475	,201	,242	,472	-,109	,415
	Sig. (2-tailed)	,317	,608	,206	,042	,128	,159	,265		,004	,826	,608	,206	,697	,010	,672	,718	,826	,128	,672	,574	,009	,297	,206	,010	,574	,025
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 9	Pearson Correlation	,256	,201	,073	,262	,386	,017	-,102	,521	1	-,173	,201	,338	-,064	,556	,145	,404	,106	,665	,145	-,092	,338	,297	,338	,556	-,092	,501
	Sig. (2-tailed)	,179	,295	,707	,170	,039	,931	,600	,004		,368	,295	,073	,741	,002	,454	,030	,584	,000	,454	,633	,073	,118	,073	,002	,633	,006
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 10	Pearson Correlation	-,173	-,048	,508	,025	,159	,209	,188	,043	-,173	1	,302	-,089	,370	-,097	,218	,089	,159	-,051	,218	-,139	,508	-,125	,110	-,097	,139	,287
	Sig. (2-tailed)	,368	,803	,005	,896	,409	,276	,329	,826	,368		,111	,646	,048	,618	,257	,645	,409	,794	,257	,472	,005	,519	,671	,618	,139	,132
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Z	AA	AB	
Soal 11	Pearson Correlation	,201	,268	,722	,090	,478	,397	,240	,099	,201	,302	1	,389	,242	-,148	,396	,498	,302	,127	,019	,348	,223	,313	,389	,242	,068	,670
	Sig. (2-tailed)	,295	,160	,000	,642	,009	,033	,209	,608	,295	,111		,037	,206	,444	,034	,006	,111	,511	,920	,064	,244	,099	,037	,206	,727	,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 12	Pearson Correlation	,338	,223	,247	,318	,110	,144	,100	,242	,338	-,089	,389	1	-,107	,335	,383	,344	,309	,508	,383	,482	,247	,553	,623	,335	,482	,691
	Sig. (2-tailed)	,073	,244	,197	,092	,571	,456	,605	,206	,073	,646	,037		,582	,076	,041	,068	,103	,005	,041	,008	,197	,002	,000	,076	,008	,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 13	Pearson Correlation	-,064	-,148	,335	-,127	-,097	,282	,196	-,076	-,064	,370	,242	-,107	1	-,036	-,086	,225	,370	-,097	-,086	-,051	-,107	-,117	,107	-,036	-,051	,113
	Sig. (2-tailed)	,741	,444	,076	,512	,618	,139	,309	,697	,741	,048	,206	,582		,854	,656	,241	,048	,618	,656	,791	,582	,547	,582	,854	,791	,559
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 14	Pearson Correlation	-,064	-,148	-,107	,282	-,097	-,127	-,183	,472	,556	-,097	-,148	,335	-,036	1	-,086	,225	,370	,370	,414	-,051	,335	,306	,335	-,036	-,051	,279
	Sig. (2-tailed)	,741	,444	,582	,139	,618	,512	,343	,010	,002	,618	,444	,076	,854		,656	,241	,048	,048	,026	,791	,076	,106	,076	,854	,791	,143
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 15	Pearson Correlation	,145	,019	,383	,286	,218	-,109	,290	,082	,145	,218	,396	,383	-,086	-,086	1	,358	,443	,443	,275	-,124	,169	,535	,809	,414	,236	,614
	Sig. (2-tailed)	,454	,920	,041	,133	,257	,574	,127	,672	,454	,257	,034	,041	,656	,656		,057	,016	,016	,149	,521	,380	,003	,000	,026	,218	,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 16	Pearson Correlation	,174	,353	,181	,193	,262	,193	,029	,070	,404	,089	,498	,344	,225	,225	,358	1	,608	,262	,543	,324	,344	,578	,508	,225	,048	,702
	Sig. (2-tailed)	,366	,060	,349	,316	,169	,316	,881	,718	,030	,645	,006	,068	,241	,241	,057		,000	,169	,002	,086	,068	,001	,005	,241	,806	,000
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 17	Pearson Correlation	-,173	-,048	,110	,393	-,261	,025	,018	,043	,106	,159	,302	,309	,370	,370	,443	,608	1	,159	,443	,197	,309	,637	,707	-,097	,197	,548
	Sig. (2-tailed)	,368	,803	,571	,035	,172	,896	,928	,826	,584	,409	,111	,103	,048	,048	,016	,000		,409	,016	,306	,103	,000	,000	,618	,306	,002
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 18	Pearson Correlation	,106	,127	,110	,393	,370	,025	,018	,289	,665	-,051	,127	,508	-,097	,370	,443	,262	,159	1	,218	-,139	,110	,256	,508	,370	,197	,530
	Sig. (2-tailed)	,584	,511	,571	,035	,048	,896	,928	,128	,000	,794	,511	,005	,618	,048	,016	,169	,409		,257	,472	,571	,180	,005	,048	,306	,003
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 19	Pearson Correlation	,145	,019	-,044	,286	-,233	-,109	-,076	,082	,145	,218	,019	,383	-,086	,414	,275	,543	,443	,218	1	,236	,383	,535	,383	-,086	,236	,453
	Sig. (2-tailed)	,454	,920	,820	,133	,224	,574	,697	,672	,454	,257	,920	,041	,656	,026	,149	,002	,016	,257		,218	,041	,003	,041	,656	,218	,014
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 20	Pearson Correlation	,354	,068	-,154	,112	-,139	,112	-,263	-,109	-,092	-,139	,348	,482	-,051	-,051	-,124	,324	,197	-,139	,236	1	,164	,441	,164	-,051	-,074	,223
	Sig. (2-tailed)	,059	,727	,427	,564	,472	,564	,168	,574	,633	,472	,064	,008	,791	,791	,521	,086	,306	,472	,218		,394	,017	,394	,791	,703	,246
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 21	Pearson Correlation	,073	,223	,247	,493	,110	-,030	-,061	,475	,338	,508	,223	,247	-,107	,335	,169	,344	,309	,110	,383	,164	1	,373	,435	,335	-,154	,567
	Sig. (2-tailed)	,707	,244	,197	,007	,571	,877	,753	,009	,073	,005	,244	,197	,582	,076	,380	,068	,103	,571	,041	,394		,046	,018	,076	,427	,001
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB
Soal 22	Pearson Correlation	.550**	.154	.012	.420	-.125	-.247	.021	.201	.297	-.125	.313	.553**	-.117	.306	.535**	.578**	.637**	.256	.535**	.441	.373	1	.734**	.306	.136	.857**
	Sig. (2-tailed)	.002	.427	.949	.023	.519	.196	.913	.297	.118	.519	.099	.002	.547	.106	.003	.001	.000	.180	.003	.017	.046	.000	.106	.480	.000	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 23	Pearson Correlation	.073	.057	.247	.493**	.110	-.030	.100	.242	.338	.110	.389*	.623**	-.107	.335	.809**	.508**	.707**	.508**	.383*	.164	.435**	.734**	1	.335	.164	.762**
	Sig. (2-tailed)	.707	.768	.197	.007	.571	.877	.605	.206	.073	.571	.037	.000	.582	.076	.000	.005	.000	.005	.041	.394	.018	.000	.076	.394	.000	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 24	Pearson Correlation	.556**	.242	.335	.282	.370*	-.127	.196	.472**	.556**	-.097	.242	.335	-.036	-.036	.414*	.225	-.097	.370*	-.086	-.051	.335	.306	.335	1	-.051	.486**
	Sig. (2-tailed)	.002	.206	.076	.139	.048	.512	.309	.010	.002	.618	.206	.076	.854	.854	.026	.241	.618	.048	.656	.791	.076	.106	.076	.791	.007	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Soal 25	Pearson Correlation	-.092	.348	.164	.112	-.139	.112	.282	-.109	-.092	-.139	.068	.482**	-.051	-.051	.236	.048	.197	.197	.236	-.074	-.154	.136	.164	-.051	1	.252
	Sig. (2-tailed)	.633	.064	.394	.564	.472	.564	.139	.574	.633	.472	.727	.008	.791	.791	.218	.806	.306	.306	.218	.703	.427	.480	.394	.791	.187	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29
Skor Total	Pearson Correlation	.303	.421	.585**	.483**	.418*	.188	.335	.415*	.501*	.287	.670**	.691**	.113	.279	.614**	.702**	.548**	.530**	.453*	.223	.567**	.657**	.762**	.486**	.252	1
	Sig. (2-tailed)	.111	.023	.001	.008	.024	.328	.075	.025	.006	.132	.000	.000	.559	.143	.000	.000	.002	.003	.014	.246	.001	.000	.000	.007	.187	
	N	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	29	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



LAMPIRAN 9

Hasil Perhitungan Analisis Reliabilitas Butir Soal

Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Awal

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Jumlah Skor	
1	Oktavia Laily . R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	96
2	Ifdatul Rizqiyya	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	80
3	Kukuh Izam Nabill	4	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	72
4	Putra Filman. R	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	4	4	72
5	Hildina Habibah	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	48
6	M. Aji Kurniawan	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	4	44
Jumlah Jawaban Benar		3	4	4	3	4	2	1	6	6	4	4	5	6	6	5	2	4	4	3	4	5	1	5	6	6	412	
P		0,50	0,67	0,67	0,50	0,67	0,33	0,17	1,00	1,00	0,67	0,67	0,83	1,00	1,00	0,83	0,33	0,67	0,67	0,50	0,67	0,83	0,17	0,83	1,00	1,00	17,17	
Q		0,50	0,33	0,33	0,50	0,33	0,67	0,83	0,00	0,00	0,33	0,33	0,17	0,00	0,00	0,17	0,67	0,33	0,33	0,50	0,33	0,17	0,83	0,17	0,00	0,00	7,83	
PQ		0,25	0,22	0,22	0,25	0,22	0,22	0,14	0,00	0,00	0,22	0,22	0,14	0,00	0,00	0,14	0,22	0,22	0,22	0,25	0,22	0,14	0,14	0,14	0,00	0,00	3,81	

Reliabel	0,81
Keterangan	Sangat Tinggi

Hasil Analisis Reliabilitas Uji Coba Lapangan

NO.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor Total
1	Hanin Zahira H	4	0	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	72
2	Haslina Ervi T.H	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	84
3	Hildina Habibah	4	4	0	0	4	4	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	0	4	0	4	0	0	0	4	4	52
4	Ichi Hayati	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
5	5.Ifdatul Rizqiyya	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
6	Ignes Indriati Z.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
7	Imanda Syahadati.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
8	Jessy Widya Wati	4	0	0	4	0	0	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
9	Juliyawati	4	0	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	72
10	Kanaya Desya.P	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
11	Karina Dwi. P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	92
12	Khafshah Amelia	4	4	4	0	4	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4	52
13	Kukuh Izam. N	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
14	Lailatun. N	4	0	0	0	0	4	0	0	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	64
15	Lidia Ayu.P	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	0	0	4	32
16	Lina Wulandari	4	4	0	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	68
17	Muh. Dafan	4	4	0	4	0	0	0	4	4	0	0	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	60
18	Muh. Inam	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
19	Muhamad Atok	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	92
20	Muhammad Aji	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	72
21	M. Ezar	4	0	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	76
22	M. Afrizal	4	0	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	4	52

23	M.Ainun	4	0	4	0	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	0	0	0	4	4	56
24	Oktavia Laili.R	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
25	Putra Firman. R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	0	0	4	4	76
26	Raditya Abbas	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
27	Rangga Aditya	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
28	Rayyan Anggoro	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
29	Rega Fahri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Jumlah Jawaban Benar		26	18	22	20	23	20	15	25	26	23	18	22	28	28	24	17	23	23	24	27	22	21	22	28	27	2288
P		0,9	0,6	0,76	0,69	0,79	0,69	0,52	0,86	0,9	0,79	0,62	0,76	0,97	0,97	0,83	0,59	0,79	0,79	0,83	0,93	0,8	0,72	0,8	0,97	0,93	19,72
Q		0,1	0,4	0,24	0,31	0,21	0,31	0,48	0,14	0,1	0,21	0,38	0,24	0,03	0,03	0,17	0,41	0,21	0,21	0,17	0,07	0,2	0,28	0,2	0,03	0,07	5,28
PQ		0,1	0,2	0,18	0,21	0,16	0,21	0,25	0,12	0,09	0,16	0,24	0,18	0,03	0,03	0,14	0,24	0,16	0,16	0,14	0,06	0,2	0,2	0,2	0,03	0,06	3,80
Reliabel		0,84																									
Keterangan		Sangat Tinggi																									



LAMPIRAN 10

Hasil Perhitungan Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

Taraf Kesukaran Soal Tes Uji Coba Awal → Rumus : $TK \frac{B}{JS}$

Keterangan → TK = tingkat kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

Js = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria tingkat kesukaran soal tes

- Soal dengan P= 0,00 sampai P= 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P= 0,31 sampai P= 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P= 0,71 sampai P= 1,00 adalah soal mudah

1) Tingkat kesukaran soal tes nomor 1

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{3}{6} = 0.50 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

2) Tingkat kesukaran soal tes nomor 2

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

3) Tingkat kesukaran soal tes nomor 3

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

4) Tingkat kesukaran soal tes nomor 4

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{3}{6} = 0.50 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

5) Tingkat kesukaran soal tes nomor 5

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

6) Tingkat kesukaran soal tes nomor 6

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{2}{6} = 0.33 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

7) Tingkat kesukaran soal tes nomor 7

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{2}{6} = 0.33 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

8) Tingkat kesukaran soal tes nomor 8

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{6}{6} = 1.00 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

9) Tingkat kesukaran soal tes nomor 9

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{6}{6} = 1.00 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

10) Tingkat kesukaran soal tes nomor 10

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

11) Tingkat kesukaran soal tes nomor 11

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

12) Tingkat kesukaran soal tes nomor 12

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{5}{6} = 0.83 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

13) Tingkat kesukaran soal tes nomor 13

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{6}{6} = 1.00 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

14) Tingkat kesukaran soal tes nomor 14

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{6}{6} = 1.00 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

15) Tingkat kesukaran soal tes nomor 15

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{5}{6} = 0.83 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

16) Tingkat kesukaran soal tes nomor 16

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{2}{6} = 0.33 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

17) Tingkat kesukaran soal tes nomor 17

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

18) Tingkat kesukaran soal tes nomor 18

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

19) Tingkat kesukaran soal tes nomor 19

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{3}{6} = 0.50 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

20) Tingkat kesukaran soal tes nomor 20

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{4}{6} = 0.66 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

21) Tingkat kesukaran soal tes nomor 21

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{5}{6} = 0.83 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

22) Tingkat kesukaran soal tes nomor 22

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{1}{6} = 0.16 \text{ (Tingkat kesukarannya tinggi/sukar)}$$

23) Tingkat kesukaran soal tes nomor 23

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{5}{6} = 0.83 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

24) Tingkat kesukaran soal tes nomor 24

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{6}{6} = 1.00 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

25) Tingkat kesukaran soal tes nomor 25

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{6}{6} = 1.00 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

Kesimpulan: Soal nomer 7 dan 22 merupakan soal “sukar”, Soal nomer 1,2,3,4,5,6,10,11,16,17,18,19,20 merupakan soal “sedang” dan Soal nomer 8,9,12,13,14,15,21,23,24,25 merupakan soal “mudah”

Taraf Kesukaran Soal Tes Uji Coba Lapangan → Rumus : $TK \frac{B}{JS}$

Keterangan → TK = tingkat kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

Js = jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria tingkat kesukaran soal tes

- Soal dengan P= 0,00 sampai P= 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P= 0,31 sampai P= 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P= 0,71 sampai P= 1,00 adalah soal mudah

1) Tingkat kesukaran soal tes nomor 1

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{26}{29} = 0.89 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

2) Tingkat kesukaran soal tes nomor 2

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{18}{29} = 0.62 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

3) Tingkat kesukaran soal tes nomor 3

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{22}{29} = 0.75 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

4) Tingkat kesukaran soal tes nomor 4

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{20}{29} = 0.68 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

5) Tingkat kesukaran soal tes nomor 5

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{23}{29} = 0.79 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

6) Tingkat kesukaran soal tes nomor 6

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{20}{29} = 0.68 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

7) Tingkat kesukaran soal tes nomor 7

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{15}{29} = 0.51 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

8) Tingkat kesukaran soal tes nomor 8

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{25}{29} = 0.86 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

9) Tingkat kesukaran soal tes nomor 9

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{26}{29} = 0.89 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

10) Tingkat kesukaran soal tes nomor 10

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{26}{29} = 0.89 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

11) Tingkat kesukaran soal tes nomor 11

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{18}{29} = 0.62 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

12) Tingkat kesukaran soal tes nomor 12

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{22}{29} = 0.75 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

13) Tingkat kesukaran soal tes nomor 13

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{28}{29} = 0.96 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

14) Tingkat kesukaran soal tes nomor 14

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{28}{29} = 0.96 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

15) Tingkat kesukaran soal tes nomor 15

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{24}{29} = 0.82 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

16) Tingkat kesukaran soal tes nomor 16

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{17}{29} = 0.58 \text{ (Tingkat kesukarannya sedang)}$$

17) Tingkat kesukaran soal tes nomor 17

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{23}{29} = 0.79 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

18) Tingkat kesukaran soal tes nomor 18

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{23}{29} = 0.79 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

19) Tingkat kesukaran soal tes nomor 19

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{24}{29} = 0.82 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

20) Tingkat kesukaran soal tes nomor 20

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{27}{29} = 0.93 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

21) Tingkat kesukaran soal tes nomor 21

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{22}{29} = 0.75 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

22) Tingkat kesukaran soal tes nomor 22

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{21}{29} = 0.72 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

23) Tingkat kesukaran soal tes nomor 23

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{21}{29} = 0.72 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

24) Tingkat kesukaran soal tes nomor 24

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{28}{29} = 0.96 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

25) Tingkat kesukaran soal tes nomor 25

$$TK = \frac{B}{JS} = \frac{27}{29} = 0.93 \text{ (Tingkat kesukarannya mudah)}$$

Kesimpulan: Soal nomer 2,4,6,7,11,16 merupakan soal “sedang” dan Soal nomer 1,3,5,8,9,10,12,13,14,15,17,18,19,20,21,22,23,24,25 merupakan soal “mudah”



LAMPIRAN 11

Hasil Perhitungan Analisis Daya Pembeda Butir Soal

Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Awal

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Jumlah Skor	
1	Oktavia Laily . R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	96
2	Ifdatul Rizqiyya	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	80
3	Kukuh Izam Nabill	4	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	72
Jumlah Salah		0	0	0	1	1	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0		
4	Putra Filman. R	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	4	4	72
5	Hildina Habibah	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	48
6	M. Aji Kurniawan	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	4	44
Jumlah Salah		3	2	2	1	2	2	2	0	1	2	2	0	0	0	2	3	1	1	2	1	0	3	1	0	0		
Daya Pembeda		1,85	1,23	1,23	0,00	0,62	0,00	0,00	0,00	0,62	1,23	1,23	0,00	0,00	0,00	1,23	1,23	0,62	0,00	0,62	0,00	0,62	1,23	0,62	0,00	0,00		
Keterangan		SB	SB	SB	K	SB	K	K	K	SB	SB	SB	K	K	K	SB	SB	SB	K	SB	K	K	SB	SB	K	K		

Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Lapangan

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Skor Total
6	Ignes Indriati Z.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
7	Imanda Syahadati.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
29	Rega Fahri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
4	Ichi Hayati	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
13	Kukuh Izam. N	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
18	Muh. Inam	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
24	Oktavia Laili.R	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
26	Raditya Abbas	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
27	Rangga Aditya	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
10	Kanaya Desya.P	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
11	Karina Dwi. P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	92
19	Muhamad Atok	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	92
28	Rayyan Anggoro	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
2	Haslina Ervi T.H	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	84
5	5.Ifdatul Rizqiyya	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
Jumlah salah		1	3	0	3	1	2	5	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	
21	M. Ezar	4	0	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	76
25	Putra Firman. R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	0	0	4	4	76
1	Hanin Zahira H	4	0	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	72

8	Jessy Widya Wati	4	0	0	4	0	0	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
9	Juliyawati	4	0	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	72
20	Muhammad Aji	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	4	72
16	Lina Wulandari	4	4	0	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	68
14	Lailatun. N	4	0	0	0	0	4	0	0	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	64
17	Muh. Dafan	4	4	0	4	0	0	0	4	4	0	0	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	60
23	M.Ainun	4	0	4	0	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	0	0	0	4	4	4	56
3	Hildina Habibah	4	4	0	0	4	4	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	0	4	0	4	0	0	0	4	4	4	52
12	Khafshah Amelia	4	4	4	0	4	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	0	0	0	0	4	0	0	0	4	4	4	52
22	M. Afrizal	4	0	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	0	0	0	0	4	4	0	0	4	0	4	52
15	Lidia Ayu.P	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	0	0	4	32	
Jumlah salah		2	8	7	6	5	7	8	3	3	5	11	7	1	1	5	11	6	5	5	2	6	7	7	1	2		
Daya Pembeda		0,13	0,64	0,89	0,38	0,51	0,64	0,38	0,26	0,38	0,51	1,40	0,89	0,13	0,13	0,64	1,28	0,77	0,51	0,64	0,26	0,64	0,77	0,89	0,13	0,26		
Keterangan		K	SB	SB	CB	SB	SB	CB	S	CB	SB	SB	SB	K	K	SB	SB	SB	SB	SB	S	SB	SB	SB	K	S		



LAMPIRAN 12
REKAPITULASI HASIL ANALISIS BUTIR SOAL

Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal Saat Uji Coba Awal

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda Butir Soal
1	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
2	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
3	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
4	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
5	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
6	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
7	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
8	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
9	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
10	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
11	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
12	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
13	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
14	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
15	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
16	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
17	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
18	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
19	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
20	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
21	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
22	Valid	Sangat Tinggi	Tinggi/Sukar	Sangat Bagus
23	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
24	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
25	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang

Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal Saat Uji Coba Lapangan

No Soal	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda Butir Soal
1	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
2	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
3	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
4	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Cukup Bagus
5	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
6	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
7	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Cukup Bagus
8	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sedang
9	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Cukup Bagus
10	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
11	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
12	Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
13	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
14	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
15	Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
16	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
17	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
18	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
19	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
20	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sedang
21	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
22	Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
23	Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
24	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
25	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sedang



LAMPIRAN 13

**HASIL ANALISIS JAWABAN EVALUASI SISWA MENGGUNAKAN
APLIKASI *QUIZIZZ***

Hasil Analisis Jawaban Siswa Uji Coba Awal

Nama Siswa	Nomor Item Soal																									Jumlah Skor	Ketuntasan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
Oktavia Laily . R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	96	Tuntas
Ifdatul Rizqiyya	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	80	Tuntas
Kukuh Izam Nabill	4	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	0	4	4	4	4	72	Tidak Tuntas
Putra Filman. R	0	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	4	4	72	Tidak Tuntas
Hildina Habibah	0	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	0	4	4	4	0	0	4	0	4	4	0	4	4	4	48	Tidak Tuntas
M. Aji Kurniawan	0	0	0	0	0	0	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	44	Tidak Tuntas
Jumlah Jawaban Benar	3	4	4	3	4	2	1	6	6	4	4	5	6	6	5	2	4	4	3	4	5	1	5	6	6		

Keterangan

- 0 = Jawaban Salah
- 4 = Jawaban Benar
- Warna Merah = Tidak Tuntas
- Warna Hitam = Tuntas

Hasil Analisis Jawaban Siswa Uji Coba Lapangan

Nama Siswa	Nomor Item Soal																									Jumlah Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1.Hanin Zahira H	4	0	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	72	
2.Haslina Ervi T.H	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	84	
3. Hildina Habibah	4	4	0	0	4	4	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	0	4	0	4	0	0	0	4	4	52	
4.Ichi Hayati	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
5.Ifdatul Rizqiyya	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84	
6 Ignes Indriati Z.A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
7.Imanda Syahadati.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100	
8.Jessy Widya Wati	4	0	0	4	0	0	0	4	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	
9.Juliyawati	4	0	0	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	72	
10.Kanaya Desya.P	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92	
11.Karina Dwi. P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	92	
12.Khafshah Amelia	4	4	4	0	4	4	4	0	0	4	4	0	4	0	4	0	0	0	0	4	0	0	0	4	4	52	
13.Kukuh Izam. N	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
14 Lailatun. N	4	0	0	0	0	4	0	0	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	64	
15.Lidia Ayu.P	0	0	0	0	0	4	0	0	0	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	0	0	0	0	4	32
16.Lina Wulandari	4	4	0	4	4	0	0	4	4	0	0	4	0	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	68	
17.Muh. Dafan	4	4	0	4	0	0	0	4	4	0	0	0	4	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	60	
18.Muh. Inam	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
19.Muhamad Atok	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	92	
20.Muhammad Aji	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	4	4	0	0	4	0	4	4	4	72	
21.M. Ezar	4	0	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	4	4	0	4	0	4	4	4	4	76	

22.M. Afrizal	4	0	4	0	4	4	0	4	4	4	4	0	4	4	0	0	0	0	0	4	4	0	0	4	0	52
23.M.Ainun	4	0	4	0	4	0	4	4	4	4	0	0	4	4	4	0	0	4	4	0	0	0	0	4	4	56
24.Oktavia Laili.R	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
25.Putra Firman. R	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	0	4	4	4	4	0	0	4	4	76
26.Raditya Abbas	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
27.Rangga Aditya	4	4	4	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
28.Rayyan Anggoro	4	4	4	4	4	4	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
29.Regah Fahri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100
Jumlah Jawaban Benar	26	18	22	20	23	20	15	25	26	23	18	22	28	28	24	17	23	23	24	27	22	21	22	28	27	

Keterangan

- 0 = Jawaban Salah
- 4 = Jawaban Benar
- Warna Merah = Tidak Tuntas
- Warna Hitam = Tuntas



LAMPIRAN 14

Kisi – Kisi Evaluasi Pembelajaran

KISI-KISI ALAT EVALUASI HARIAN TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Satuan Pendidikan : MTs Negeri 7 Malang Semester : Genap
 Kelas : VII Tahun Pelajaran : 2019-2020

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

No	Kompetensi Dasar	Uraian Materi	Indikator Soal	Butir Soal	Kunci Jawaban	Bentuk Soal
1	3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk	A. Kelangkaan dan kebutuhan manusia 1. Kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi 2. Kebutuhan manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian Kelangkaan 	1. Akibat dari kebakaran hutan jati di daerah gunung kidul jogjakarta, menyebabkan banyak pengerajin mebel yang kesulitan mendapatkan bahan baku pembuatan almari. Kondisi semacam ini disebut.... A. Ketimpangan B. Kebutuhan C. Kelangkaan D. Keterpurukan	C	MC

	<p>keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian permasalahan ekonomi 	<p>2. Dampak dari musim kemarau yang panjang, menyebabkan warga di kota Malang kesulitan mendapatkan sumber air bersih, kondisi semacam ini dinamakan....</p> <p>A. Kesenjangan sosial B. Kekurangan air bersih C. Kelangkaan sumber air bersih D. Kehilangan sumber air bersih</p> <p>3. Harga kedelai yang mahal menyebabkan banyak pengusaha tahu yang mengalami gulung tikar dan tidak bisa memenuhi permintaan konsumen. Kondisi tersebut menimbulkan</p> <p>A. Permasalahan pasar B. Permasalahan konsumen C. Permasalahan ekonomi D. Permasalahan produksi</p>	<p>C</p> <p>C</p>	<p>MC</p> <p>MC</p>
--	--	--	---	--	-------------------	---------------------

			<p>4.</p>  <p>Setiap menjelang lebaran produksi barang di atas selalu meningkat. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya upaya pemecahan masalah ekonomi modern yaitu</p> <p>A. Barang apa yang harus diproduksi B. Bagaimana cara memproduksinya C. Untuk siapa barang diproduksi D. Berapa banyak barang diproduksi</p>	A	MC
		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian mahluk ekonomi 	<p>5. Untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar , seorang pedagang beras mengurangi</p>	C	MC

				<p>timbangan barang yang dijualnya, berdasarkan contoh di atas pedagang beras bertindak sebagai mahluk</p> <p>A. Religius B. Ekonomi C. Sosial D. Individu</p> <p>6. Setiap belanja ke pasar, Sari selalu membeli barang yang kualitasnya bagus dan menawar harga barang pilihannya. Dari uraian di atas sari telah melakukan tindakan ekonomi yang berupa</p> <p>A. Tindakan bersosialisasi B. Tindakan produksi C. Tindakan konsumsi D. Tindakan distribusi</p> <p>7. Indonesia adalah negara agraris penghasil beras terbesar no 3 di dunia,</p>			
			<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan faktor-faktor penyebab 			<p>C</p> <p>B</p>	<p>MC</p> <p>MC</p>

			kelangkaan	<p>namun saat ini Indonesia harus melakukan impor untuk memenuhi kebutuhan seluruh masyarakatnya yang semakin banyak. Dari uraian di atas, maka terjadinya kelangkaan disebabkan oleh faktor</p> <p>A. Perbedaan letak geografis B. Pertumbuhan penduduk C. SDA yang terbatas D. Kurangnya sumber daya manusia</p> <p>8. Kelangkaan gas LPG 3 Kg merupakan permasalahan yang sering terjadi di wilayah Indonesia. Salah satu faktor penyebab kelangkaan tersebut adalah</p>	A	MC
--	--	--	------------	--	---	----

			<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan cara mengatasi kelangkaan 	<p>A. Kemampuan masyarakat dalam mengolah SDA masih rendah</p> <p>B. Harga barang yang terjangkau</p> <p>C. Masih banyak barang pemuas kebutuhan</p> <p>D. Kerusakan alam akibat ulah manusia</p> <p>9. Pohon ulin merupakan bahan pembuatan mebel yang semakin susah didapatkan, berikut hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelangkaan pohon ulin, kecuali</p> <p>A. Eksploitasi sumber daya alam</p> <p>B. Melakukan reboisasi</p> <p>C. Melakukan tebang pilih</p> <p>D. Menciptakan bahan alternatif lain</p>	A	MC
--	--	--	---	--	---	----

				<p>10.</p>  <p>Kejadian di atas menunjukkan ulah manusia yang tidak bertanggung jawab dalam mengolah alam. Sehingga hal yang harus kita lakukan untuk mengatasinya adalah dengan</p> <p>A. Tidak mengeksploitasi hutan B. Melakukan tebang pilih C. Penanaman hutan kembali D. Membatasi pemanfaatan hutan</p>	C	MC
		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian kebutuhan 		<p>11. Tas dan Sepatu merupakan kebutuhan primer bagi seorang pelajar. Apakah yang dimaksud dengan kebutuhan primer</p>	B	MC

			<p>....</p> <p>A. Kebutuhan pelengkap</p> <p>B. Kebutuhan yang harus segera dipenuhi</p> <p>C. Kebutuhan akan barang mewah</p> <p>D. Kebutuhan yang sifatnya individu</p>		
			<p>12. Dengan segala cara pak joko membeli mobil keluaran terbaru. Berdasarkan ilustrasi tersebut , pak joko sedang memenuhi kebutuhannya yang bersifat</p> <p>A. Primer</p> <p>B. Sekunder</p> <p>C. Tersier</p> <p>D. Rohani</p>	C	MC
		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan 	<p>13. Setiap hari jumat sebuah komunitas amal mengumpulkan bantuan dana untuk membantu mencukupi kebutuhan</p>	C	MC

				<p>primer warga miskin. Berikut yang bukan termasuk kebutuhan primer adalah</p> <p>A.</p>  <p>B.</p>  <p>C.</p>  <p>D.</p>  <p>14. Setiap hari sabtu di MTs Negeri 7 Malang mengadakan senam agar kebugaran siswanya terjaga.</p>	D	MC
--	--	--	--	---	---	----

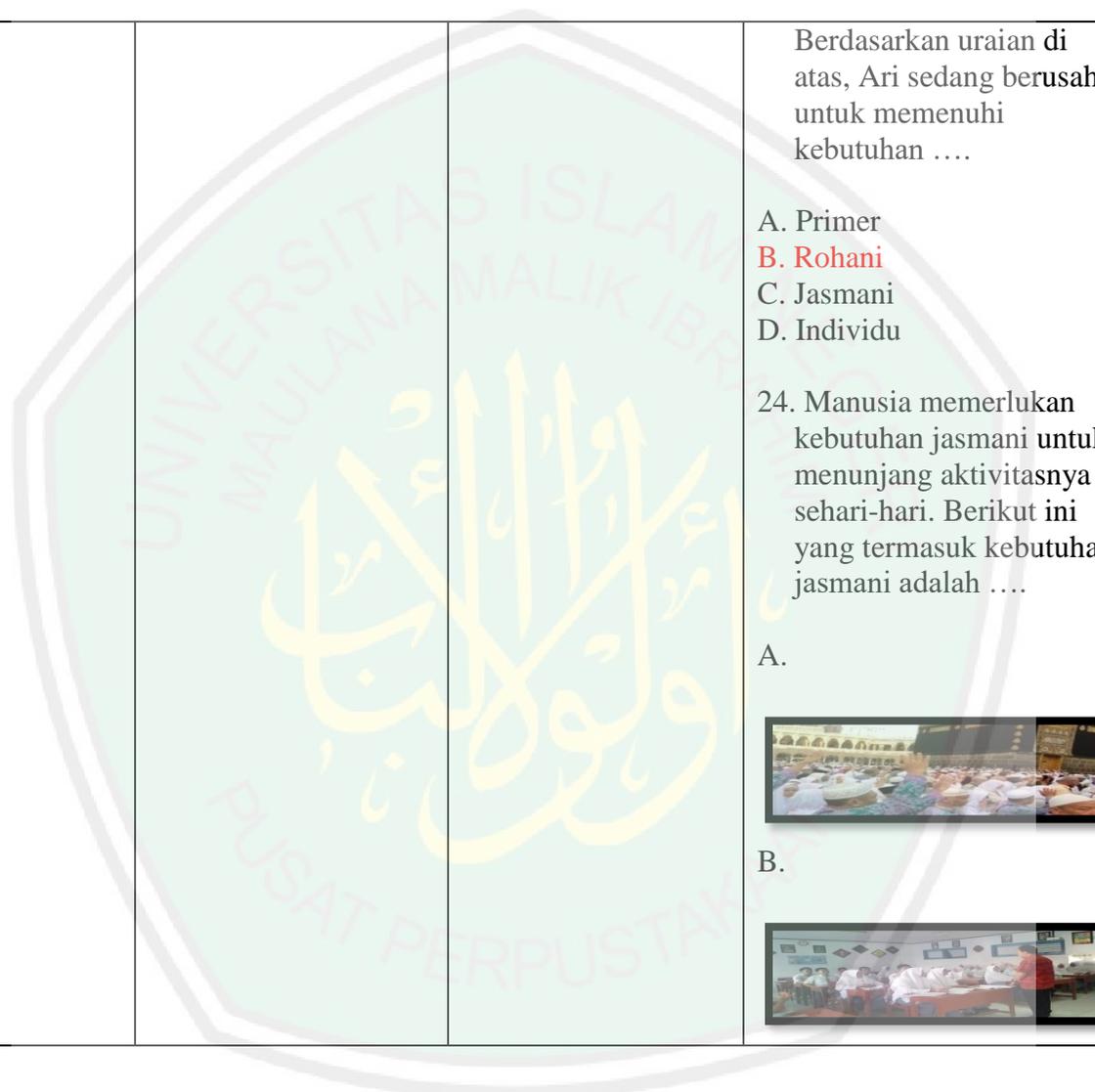
			<p>Dalam hal ini senam merupakan alat pemuas kebutuhan</p> <p>A. Rohani B. Masa datang C. Individu D. Jasmani</p> <p>15. Bu Sari membeli obat untuk disimpan di UKS. Bila melihat waktunya, kebutuhan tersebut dinamakan kebutuhan</p> <p>A. Primer B. Sekunder C. Sekarang D. Akan datang</p> <p>16. Ahmad selalu mengutamakan hal-hal yang penting dalam memenuhi kebutuhan sekolahnya. Hal yang dilakukan Ahmad merupakan upaya untuk</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan skala prioritas 		D	MC
				C	MC

			<p>....</p> <p>A. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia B. Memecahkan masalah kelangkaan barang C. Menyusun skala prioritas D. Memudahkan pemanfaatan barang</p> <p>17. Seorang pengusaha roti selalu membuat skala prioritas dalam menjalankan bisnisnya agar bisa mempertimbangkan keuntungannya. Berdasarkan uraian di atas tujuan dari membuat skala prioritas adalah</p> <p>A. Bisa menyisihkan uang untuk ditabung B. Dapat menggunakan uang dengan semestinya C. Agar bisa membeli barang mewah</p>	D	MC
--	--	--	---	---	----

			<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan 	<p>D. Dapat memilih kebutuhan yang harus dipenuhi lebih dulu</p> <p>18. Ketika perayaan lebaran ketupat, masyarakat muslim di Indonesia umumnya membutuhkan daun kelapa. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh</p> <p>A. Agama B. Keinginan C. Adat istiadat D. Lingkungan</p> <p>19. Penduduk yang tinggal di daerah pesisir membutuhkan perahu dan jarrng untuk menangkap ikan. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh</p>	<p>C</p> <p>C</p>	<p>MC</p> <p>MC</p>
--	--	--	---	--	-------------------	---------------------

			<p>A. Peradaban B. Cuaca C. Lingkungan D. Agama</p>		
			<p>20. Ibu membutuhkan cahaya matahari untuk mengeringkan pakaian. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh</p> <p>A. Peradaban B. Cuaca C. Lingkungan D. Agama</p>	B	MC
		<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat pemuas kebutuhan 	<p>21. Buku merupakan kebutuhan primer bagi seorang pelajar tingkat SMP, sedangkan laptop adalah kebutuhan primer bagi seorang mahasiswa. Berdasarkan ilustrasi di atas, faktor yang menyebabkan perbedaan kebutuhan manusia yaitu</p>	B	MC

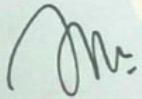
			<p>A. Masuknya budaya asing B. Tingkat pendidikan C. Kemajuan ilmu pengetahuan D. Agama</p>		
			<p>22. Pasien di rumah sakit membeli obat agar cepat sembuh, sedangkan bu ani membeli obat untuk disimpan di ruang UKS. Berdasarkan kepentingannya obat bagi pasien dan bu ani termasuk kebutuhan</p> <p>A. Rohani dan jasmani B. Sekarang dan yang akan datang C. Individu dan kelompok D. Primer dan sekunder</p>	B	MC
			<p>23. Ari selalu berusaha tepat waktu dalam melaksanakan sholat berjamaah di masjid dekat rumahnya.</p>	B	MC

				<p>Berdasarkan uraian di atas, Ari sedang berusaha untuk memenuhi kebutuhan</p> <p>A. Primer B. Rohani C. Jasmani D. Individu</p> <p>24. Manusia memerlukan kebutuhan jasmani untuk menunjang aktivitasnya sehari-hari. Berikut ini yang termasuk kebutuhan jasmani adalah</p> <p>A.</p>  <p>B.</p> 	D	MC
--	--	--	---	---	---	----

			<p>C.</p>  <p>D.</p>  <p>25. Sebagai kepala keluarga, pak Wahyu sudah mempersiapkan kebutuhan masa yang akan datang untuk anaknya. Berikut yang termasuk contoh kebutuhan masa yang akan datang adalah</p> <p>A.</p>  <p>B.</p> 	<p>C</p>	<p>MC</p>
--	--	---	---	----------	-----------

				C.			
				D.			

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran IPS



LULUK ROIFAH, S.Pd.
NIP. 198103212007012008

Malang, 15 / Februari / 2020
Mahasiswa



MOHAMMAD SYAIFULLOH
16130056



LAMPIRAN 15

Rencana Proses Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Madrasah	: MTs Negeri 7 Malang
Mata Pelajaran	: IPS
Jenjang	: MTS / SMP
Kelas / Semester	: VII / Genap
Bab	: Aktivitas Dalam Memenuhi Kebutuhan Manusia
Sub Bab	: Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia
Alokasi Waktu	: 2 x 40 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian KD
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran- permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.	3.3.1 Menjelaskan pengertian Kelangkaan 3.3.2 Menjelaskan pengertian permasalahan ekonomi 3.3.3 Menjelaskan pengertian mahluk ekonomi 3.3.4 Menjelaskan faktor-faktor penyebab kelangkaan 3.3.5 Menyebutkan cara mengatasi kelangkaan 3.3.6 Menjelaskan pengertian kebutuhan 3.3.7 Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan 3.3.8 Menjelaskan skala prioritas 3.3.9 Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan

	3.3.10 Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat pemuas kebutuhan
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui proses pembelajaran diharapkan muncul kecakapan pada aspek kognitif sebagai berikut :

1. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian kelangkaan dengan tepat.
2. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian permasalahan ekonomi dengan tepat.
3. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian mahluk ekonomi dengan tepat.
4. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan faktor-faktor kelangkaan dengan tepat.
5. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menyebutkan cara mengatasi kelangkaan dengan tepat.
6. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan pengertian kebutuhan dengan tepat.
7. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan dengan tepat.
8. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan skala prioritas dengan tepat.
9. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan dengan tepat.
10. Dengan membaca buku IPS, peserta didik dapat Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat pemuas kebutuhan dengan tepat.

Fokus Penguatan Karakter

1. Jujur
2. Toleransi
3. Santun
4. Disiplin
5. Tanggung jawab

Kegiatan Literasi

Literasi lingkungan dan media

D. Materi Pelajaran

1. Materi Pembelajaran Regular

- a. Pengertian kelangkaan
- b. Pengertian permasalahan ekonomi

- c. Pengertian makhluk ekonomi
- d. Faktor-faktor kelangkaan
- e. Cara mengatasi kelangkaan
- f. Pengertian kebutuhan
- g. Jenis-jenis kebutuhan
- h. Skala prioritas
- i. Faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan
- j. Jenis-jenis barang sebagai alat pemuas kebutuhan

Fakta

Pemahaman Jenis-Jenis Kebutuhan Manusia



Gambar 1 Kebutuhan Primer



Gambar 2 Kebutuhan Sekunder



Gambar 3 Kebutuhan Tersier

Amatilah gambar pada peta di atas

- Konsep** : Pemahaman jenis-jenis kebutuhan manusia
- Prosedur** : Menemukan perbedaan jenis-jenis kebutuhan manusia
- Metakognitif** : Strategi dan keterampilan metakognitif dalam menemukan perbedaan jenis-jenis kebutuhan manusia

2. Materi Pembelajaran Pengayaan

- Faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia

3. Materi Pembelajaran Remedial

- Kelangkaan dan kebutuhan manusia

E. Metode pembelajaran

Pendekatan

Saintifik

Metode

1. Ceramah bervariasi
2. Diskusi
3. Tanya Jawab

Model

Problem Based Learning (PBL)

F. Media

1. Media : Gambar jenis-jenis kebutuhan manusia
2. Alat/bahan : Komputer/laptop, LCD, Power Point,

G. Sumber Belajar

1. Iwan, Setiawan, dkk. 2018. Ilmu Pengetahuan Sosial Sejarah SMP Kelas 1. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
2. LKS

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Waktu
1.	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik b. Guru memperkenalkan diri ke peserta didik c. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari di semester genap serta rencana penilaiannya d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini e. Guru memotifasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menanyakan pada siswa : Apa yang kalian ketahui tentang kelangkaan? 	10 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>KEGIATAN LITERASI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa ditugaskan membaca Lembar Kerja siswa tentang materi “kelangkaan dan kebutuhan manusia” <p>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pertanyaan terlampir kepada siswa yang berupa masalah yang berkaitan tentang “kelangkaan dan 	30 menit

No	Kegiatan	Waktu
	<p>kebutuhan manusia” dengan menggunakan cara snowballing, misalnya makanan, pakaian dan rumah merupakan contoh kebutuhan?</p> <p>COLLABORATION (KERJASAMA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk siswa kedalam beberapa kelompok 5-6 siswa • Siswa beresama teman sekelompok mengamati gambar yang menunjukkan kelangkaan dan jenis-jenis kebutuhan manusia <p>CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa diminta untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan “kelangkaan dan kebutuhan manusia” dengan menggunakan bentuk mainmaping sekreatif mungkin • Siswa mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan solusi yang paling tepat untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan “kelangkaan dan kebutuhan manusia” • Siswa melakukan analisis terkait solusi yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan “kelangkaan dan kebutuhan manusia” (Penarikan Kesimpulan) <p>COMUNICATION (KOMUNIKASI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas 	
3.	<p>Penutup</p> <p>a. Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia <p>b. Evaluasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soal berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 pertanyaan, pada aplikasi <i>Quizizz</i> <p>c. Refleksi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? • Guru memberikan tugas : Mempelajari materi setelahnya pada LKS. 	40 menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Sikap Spiritual

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat lampiran 2	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>Assesment for and of learning</i>)

b. Sikap Sosial

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Observasi	Jurnal	Lihat lampiran 3	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk dan pencapaian pembelajaran (<i>Assesment for and of learning</i>)

c. Pengetahuan

No.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Tes Formatif	Pertanyaan berbentuk pilihan ganda pada aplikasi <i>Quizizz</i>	Lihat lampiran 4	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>Assesment of learning</i>)

No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Instrumen Penilaian	Waktu penilaian
1	3.1.1 Ketepatan dalam menjawab soal pada aplikasi <i>Quizizz</i> (berkaitan dengan	Tes Formatif	Pilihan Ganda (MC)	Penutup

	kelangkaan dan kebutuhan manusia)			
--	-----------------------------------	--	--	--

Program Remedial dan Pengayaan :

Kriteria Keberhasilan

1. Remedial : < 75
2. Pengayaan : > 75

Program Remedial

No	IPK	Kegiatan	Remedial	Pertanyaan	Waktu
1	3.1.1 Menjelaskan pengertian kelangkaan	PBM dan dilanjutkan proses penilaian dengan cara tanya jawab	Menjelaskan pengertian kelangkaan	Jelaskan pengertian kelangkaan	Setelah pokok bahasan selesai
2	3.1.6 Menjelaskan pengertian kebutuhan	PBM dan dilanjutkan proses penilaian dengan cara tanya jawab	Menjelaskan pengertian kebutuhan	jelaskan pengertian kebutuhan	Setelah pokok bahasan selesai
3	3.1.7 Menjelaskan jenis-jenis kebutuhan manusia	PBM dan dilanjutkan proses penilaian dengan cara tanya jawab	Menjelaskan jenis-jenis kebutuhan manusia	jelaskan jenis-jenis kebutuhan manusia	Setelah pokok bahasan selesai

Program Pengayaan

- Mencari cara mengatasi kelangkaan
- Mencari faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia

Waktu : Setelah pokok bahasan selesai

Keterampilan

No	Teknik	Bentuk instrumen	Contoh butir instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Praktik	Tugas (keterampilan)	Lihat lampiran....	Saat pembelajaran berlangsung dan atau setelah usai	Penilaian untuk, sebagai dan atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as, and of learning</i>)

Guru Mata Pelajaran IPS

Luluk Roifah, S.Pd.
NIP. 198103212007012008

Malang, 15 / Februari / 2020
Mahasiswa

Mohammad Syaifulloh
16130056

Lampiran 1

Materi Pembelajaran

Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Setiap wilayah yang ada di negara Indonesia memiliki kekayaan dan potensi alam yang beragam. Sumber daya alam yang beragam dan tidak merata antar wilayah menyebabkan kelangkaan komoditas tertentu pada suatu wilayah. Kelangkaan bisa terjadi dikarenakan sumber daya yang tersedia tidak sebanding dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Jika kebutuhan manusia tidak terpenuhi maka akan timbul masalah pemenuhan kebutuhan yang disebut masalah ekonomi.

Semakin bertambahnya jumlah penduduk dan kebutuhan manusia juga meningkat sedangkan alat untuk memenuhi kebutuhan manusia itu terbatas lama-kelamaan akan menimbulkan masalah ekonomi. Untuk mengatasi masalah ekonomi yang ada di masyarakat maka diperlukan adanya kegiatan ekonomi yang menunjang. Dalam kegiatan ekonomi sangat diperlukan kreativitas agar mampu menyediakan barang kebutuhan yang sesuai dengan keinginan masyarakat demi kesejahteraan manusia yang ada di suatu wilayah.

Kelangkaan bisa terjadi apabila kebutuhan manusia semakin banyak, sedangkan barang-barang dan jasa serta sumber-sumber alam jumlahnya terbatas atau langka, sehingga tidak mampu memenuhi kebutuhan manusia. Kelangkaan merupakan masalah ekonomi manusia, masalah ekonomi akan muncul karena banyaknya jumlah populasi manusia sehingga menyebabkan kebutuhan mereka akan meningkat, sedangkan alat pemenuh kebutuhan yang berupa barang dan jasa jumlahnya sangat terbatas. Ketidakseimbangan antara kebutuhan dan ketersediaan alat pemenuh kebutuhan itu disebut kelangkaan. Kelangkaan merupakan masalah yang dialami oleh berbagai daerah di Indonesia baik di perkotaan maupun di pedesaan.

Kebutuhan merupakan sebuah keinginan terhadap suatu barang atau jasa yang harus dipenuhi, apabila keinginan tidak terpenuhi maka akan mempengaruhi kehidupan seseorang. Ada berbagai macam kebutuhan manusia diantaranya:

a. Macam-macam kebutuhan menurut tingkatannya

- 1). Kebutuhan primer atau kebutuhan pokok, merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi, karena apabila tidak dipenuhi akan berpengaruh terhadap kelangsungan hidup seseorang. Yang termasuk dalam kebutuhan primer antara lain: makan, pakaian, dan perumahan.

- 2). Kebutuhan sekunder, merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Kebutuhan sekunder bisa disebut juga sebagai kebutuhan pelengkap, apabila kebutuhan sekunder tidak terpenuhi tidak akan berakibat kepada terganggunya kelangsungan hidup seseorang. Yang termasuk ke dalam kebutuhan sekunder antara lain: lemari, perabotan rumah tangga, jam dinding, dan lain-lain.
- 3). Kebutuhan tersier, kebutuhan tersier atau kebutuhan akan barang mewah merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setelah kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder terpenuhi. Kebutuhan tersier tidak harus dipenuhi tetapi harus disesuaikan dengan kondisi keuangan dari masing-masing orang, biasanya kebutuhan tersier berkaitan dengan harga diri seseorang. Yang termasuk ke dalam kebutuhan tersier antara lain perhiasan, tas bermerek, dan lain-lain.

b. Macam-macam kebutuhan menurut sifatnya

Dilihat dari sifatnya, kebutuhan manusia dapat dibedakan menjadi 2 yaitu kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani.

- 1). Kebutuhan rohani merupakan kebutuhan yang dirasakan oleh manusia untuk kepentingan jiwanya. Apabila kebutuhan rohani seseorang terpenuhi maka seseorang akan merasa puas, aman, dan tenang. Contoh dari kebutuhan rohani di antaranya: kebutuhan agama, rekreasi, pendidikan dan lain-lain.
- 2). Kebutuhan jasmani merupakan kebutuhan yang sifatnya memberi kepuasan pada badan atau diri seseorang. Kebutuhan jasmani biasanya bersifat materi, misalnya kebutuhan obat bagi orang yang sedang sakit dan olahraga.

c. Macam-macam kebutuhan manusia menurut waktu penggunaan

- 1). Kebutuhan sekarang merupakan kebutuhan manusia yang harus secepatnya dipenuhi pada saat sedang dibutuhkan, apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi bisa jadi akan berakibat terhadap kelangsungan hidup seseorang. Misalnya, obat sangat dibutuhkan bagi seseorang yang sedang sakit.
- 2). Kebutuhan masa yang akan datang, merupakan kebutuhan manusia yang pemenuhannya bisa ditunda pada masa yang akan datang. Kebutuhan ini biasanya bisa dipersiapkan jauh-jauh hari misalnya, seseorang giat bekerja untuk mendapatkan uang yang digunakan untuk membayar biaya sekolah anaknya di masa yang akan datang.

d. Macam-macam kebutuhan menurut subjeknya

Kebutuhan manusia berdasarkan subjeknya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

- 1). Kebutuhan individual, merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan perorangan, kebutuhan ini biasanya dirasakan oleh seseorang dan untuk memenuhinya bisa dilakukan secara individu. Biasanya kebutuhan ini tidak sama antara orang satu dengan orang lainnya. Contoh dari kebutuhan ini adalah mobil, sepatu, kacamata, dan kebutuhan yang diinginkan masing-masing orang.
- 2). Kebutuhan kelompok atau kolektif, merupakan kebutuhan yang biasanya dirasakan oleh sekelompok orang, untuk pemenuhan kebutuhannya biasanya dilakukan secara bersama-sama. Misalnya kebutuhan akan fasilitas lapangan olahraga, gedung sekolah, dan tempat beribadah.

Lampiran 2

JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SPIRITUAL

Madrasah : MTs Negeri 7 Malang

Kelas/Semester : VII / 2

Tahun Pelajaran : 2020/2021

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				

Lampiran 3**JURNAL PERKEMBANGAN SIKAP SOSIAL****Madrasah : MTs Negeri 7 Malang****Kelas/Semester : VII / 2****Tahun Pelajaran : 2020/2021**

No	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				

Lampiran 4

SOAL EVALUASI PADA APLIKASI QUIZIZZ

1. Akibat dari kebakaran hutan jati di daerah gunung kidul jogjakarta, menyebabkan banyak pengerajin mebel yang kesulitan mendapatkan bahan baku pembuatan almari. Kondisi semacam ini disebut....

- A. Ketimpangan
- B. Kebutuhan
- C. Kelangkaan
- D. Keterpurukan

2. Dampak dari musim kemarau yang panjang, menyebabkan warga di kota malang kesulitan mendapatkan sumber air bersih, kondisi semacam ini dinamakan....

- A. Kesenjangan sosial
- B. Kekurangan air bersih
- C. Kelangkaan sumber air bersih
- D. Kehilangan sumber air bersih

3. Harga kedelai yang mahal menyebabkan banyak pengusaha tahu yang mengalami gulung tikar dan tidak bisa memenuhi permintaan konsumen. Kondisi tersebut menimbulkan

- A. Permasalahan pasar
- B. Permasalahan konsumen
- C. Permasalahan ekonomi
- D. Permasalahan produksi

4.



Setiap menjelang lebaran produksi barang di atas selalu meningkat. Kegiatan tersebut menunjukkan adanya upaya pemecahan masalah ekonomi modern yaitu

- A. Barang apa yang harus diproduksi
- B. Bagaimana cara memproduksinya
- C. Untuk siapa barang diproduksi

D. Berapa banyak barang diproduksi

5. Untuk memperoleh keuntungan yang lebih besar , seorang pedagang beras mengurangi timbangan barang yang dijualnya, berdasarkan contoh di atas pedagang beras bertindak sebagai makhluk

- A. Religius
- B. Ekonomi**
- C. Sosial
- D. Individu

6. Setiap belanja ke pasar, Sari selalu membeli barang yang kualitasnya bagus dan menawar harga barang pilihannya. Dari uraian di atas sari telah melakukan tindakan ekonomi yang berupa

- A. Tindakan bersosialisasi
- B. Tindakan produksi
- C. Tindakan konsumsi**
- D. Tindakan distribusi

7. Indonesia adalah negara agraris penghasil beras terbesar no 3 di dunia, namun saat ini Indonesia harus melakukan impor untuk memenuhi kebutuhan seluruh masyarakatnya yang semakin banyak. Dari uraian di atas, maka terjadinya kelangkaan disebabkan oleh faktor

- A. Perbedaan letak geografis
- B. Pertumbuhan penduduk**
- C. SDA yang terbatas
- D. Kurangnya sumber daya manusia

8. Kelangkaan gas LPG 3 Kg merupakan permasalahan yang sering terjadi di wilayah Indonesia. Salah satu faktor penyebab kelangkaan tersebut adalah

- A. Kemampuan masyarakat dalam mengolah SDA masih rendah**
- B. Harga barang yang terjangkau
- C. Masih banyak barang pemuas kebutuhan
- D. Kerusakan alam akibat ulah manusia

9.



Pohon ulin merupakan bahan pembuatan mebel yang semakin susah didapatkan, berikut hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi kelangkaan pohon ulin

- A. **Melakukan reboisasi**
- B. Membuat terasering
- C. Eksploitasi sumber daya alam
- D. Menciptakan bahan alternatif lain

10.



Kejadian di atas menunjukkan ulah manusia yang tidak bertanggung jawab dalam mengolah alam. Sehingga hal yang harus kita lakukan untuk mengatasinya adalah dengan

- A. Tidak mengeksploitasi hutan
- B. Melakukan tebang pilih
- C. **Penanaman hutan kembali**
- D. Membatasi pemanfaatan hutan

11. Tas dan Sepatu merupakan kebutuhan primer bagi seorang pelajar. Apakah yang dimaksud dengan kebutuhan primer

- A. Kebutuhan pelengkap
- B. **Kebutuhan yang harus segera dipenuhi**
- C. Kebutuhan akan barang mewah
- D. Kebutuhan yang sifatnya individu

12. Dengan segala cara pak joko membeli mobil keluaran terbaru. Berdasarkan ilustrasi tersebut, pak joko sedang memenuhi kebutuhannya yang bersifat

- A. Primer
- B. Sekunder
- C. **Tersier**

D. Rohani

13. Setiap hari jumat sebuah komunitas amal mengumpulkan bantuan dana untuk membantu mencukupi kebutuhan primer warga miskin. Berikut yang termasuk kebutuhan primer adalah

A.



C.



B.



D.



14. Setiap hari sabtu di MTs Negeri 7 Malang mengadakan senam agar kebugaran siswanya terjaga. Dalam hal ini senam merupakan alat pemuas kebutuhan

A. Rohani

B. Masa datang

C. Individu

D. Jasmani

15. Bu Sari membeli obat untuk disimpan di UKS. Bila melihat waktunya, kebutuhan tersebut dinamakan kebutuhan

A. Primer

B. Sekunder

C. Sekarang

D. Akan datang

16. Ahmad selalu mengutamakan hal-hal yang penting dalam memenuhi kebutuhan sekolahnya. Hal yang dilakukan Ahmad merupakan upaya untuk

- A. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia
B. Memecahkan masalah kelangkaan barang
C. Menyusun skala prioritas
D. Memudahkan pemanfaatan barang
17. Seorang pengusaha roti selalu membuat skala prioritas dalam menjalankan bisnisnya agar bisa mempertimbangkan keuntungannya. Berdasarkan uraian di atas tujuan dari membuat skala prioritas adalah
- A. Bisa menyisihkan uang untuk ditabung
B. Dapat menggunakan uang dengan semestinya
C. Agar bisa membeli barang mewah
D. Dapat memilih kebutuhan yang harus dipenuhi lebih dulu
18. Ketika perayaan lebaran ketupat, masyarakat muslim di Indonesia umumnya membutuhkan daun kelapa. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh
- A. Agama
B. Keinginan
C. Adat istiadat
D. Lingkungan
19. Penduduk yang tinggal di daerah pesisir membutuhkan perahu dan jarrng untuk menangkap ikan. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh
- A. Peradaban
B. Cuaca
C. Lingkungan
D. Agama
20. Ibu membutuhkan cahaya matahari untuk mengeringkan pakaian. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh
- A. Peradaban
B. Cuaca
C. Lingkungan
D. Agama
21. Buku merupakan kebutuhan primer bagi seorang pelajar tingkat SMP, sedangkan laptop adalah kebutuhan primer bagi seorang mahasiswa. Berdasarkan ilustrasi di atas, faktor yang menyebabkan perbedaan kebutuhan manusia yaitu
- A. Masuknya budaya asing

B. Tingkat pendidikan

- C. Kemajuan ilmu pengetahuan
- D. Agama

22. Pasien di rumah sakit membeli obat agar cepat sembuh, sedangkan bu ani membeli obat untuk disimpan di ruang UKS. Berdasarkan kepentingannya obat bagi pasien dan bu ani termasuk kebutuhan

- A. Rohani dan jasmani
- B. Sekarang dan yang akan datang**
- C. Individu dan kelompok
- D. Primer dan sekunder

23. Ari selalu berusaha tepat waktu dalam melaksanakan sholat berjamaah di masjid dekat rumahnya. Berdasarkan uraian di atas, Ari sedang berusaha untuk memenuhi kebutuhan

- A. Primer
- B. Rohani**
- C. Jasmani
- D. Individu

24. Manusia memerlukan kebutuhan jasmani untuk menunjang aktivitasnya sehari-hari. Berikut ini yang termasuk kebutuhan jasmani adalah

- A. 
- C. 



B.



D.



25. Sebagai kepala keluarga, pak Wahyu sudah mempersiapkan kebutuhan masa yang akan datang untuk anaknya. Berikut yang termasuk contoh kebutuhan masa yang akan datang adalah

A.



C.



B.



D.



RUBRIK PENILAIAN
EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ

No	Deskripsi Jawaban yang Diinginkan	Skor
1	C. Kelangkaan	4
2	C. Kelangkaan	4
3	C. Hasil hutan berlimpah	4
4	C. Melakukan tindakan konsumsi	4
5	A. Kerusakan alam akibat ulah manusia	4
6	A. Eksploitasi sumber daya alam	4
7	B. Kebutuhan yang harus segera dipenuhi	4
8	C. Tersier	4
9	A. Kebutuhan jasmani dan rohani	4
10	C. Sepeda motor	4
11	B. Perhiasan	4
12	B. Kebutuhan sekunder	4
13	D. Akan datang	4
14	A. Primer	4
15	D. Dapat memilih kebutuhan yang harus dipenuhi lebih dulu	4
16	A. Penghasilan yang tersedia	4
17	B. Kepentingannya	4
18	C. Adat istiadat	4
19	C. Lingkungan	4
20	B. Cuaca	4
21	B. Tingkat pendidikan	4
22	B. Sekarang dan yang akan datang	4
23	A. Rohani dan jasmani	4
24	B. Beribadah	4
25	C. Asuransi jiwa	4
Jumlah		100

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\sum \text{perolehan skor}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100$$



LAMPIRAN 16

Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA PELAKSANAAN EVALUASI PEMBELAJARAN IPS

Tujuan Wawancara

Mengetahui bagaimana cara pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran IPS terpadu kelas VII.

Waktu Wawancara

Hari dan Tanggal : Kamis, 8 Agustus 2019
 Waktu : 10.00-11.00 WIB
 Tempat : MTs Negeri 7 Malang
 Narasumber : Bu Luluk Roifah, S.Pd
 Pewawancara : Mohammad Syaifulloh

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sekolah sudah menerapkan Kurikulum 2013 revisi?	Sekolah sudah menetapkan Kurikulum 2013 revisi sejak tahun 2016.
2.	Berapakah jumlah kelas VII dan rata-rata siswa pada setiap kelasnya?	Jumlah kelas VII sebanyak 7 kelas, dengan rata-rata siswa perkelas antara 29-30 siswa.
3.	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas VII sudah menggunakan bantuan teknologi?	Sudah, biasanya ketika pelaksanaan UTS dan UAS, namun untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran harian/mingguan masih menggunakan kertas, dan siswa mengerjakan secara manual.
4.	Apakah bentuk soal evaluasi yang biasanya digunakan?	Biasanya menggunakan bentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 20-25 butir soal, agar mudah saat pengoreksian hasil pengerjaan siswa.
5.	Apakah kendala yang biasanya dialami ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas VII ?	Siswa banyak yang ramai sendiri ketika pelaksanaan, dan banyak siswa yang menyontek sehingga hasilnya hampir sama semua. Selain itu proses pengoreksian jawaban siswa yang masih menggunakan sistem manual yang menyebabkan guru kuwalahan.

**INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SISWA KELAS VII
DI MTS NEGERI 7 MALANG**

Tujuan Wawancara

Mengetahui minat siswa dalam mengikuti pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS, mengetahui kendala-kendala siswa dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran.

Waktu Wawancara

Hari dan Tanggal : Rabu, 4 September 2019

Waktu : 08.50-10.10 WIB

Tempat : MTs Negeri 7 Malang

Narasumber : Siswa kelas VII.E

Pewawancara : Mohammad Syaifulloh

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelajaran IPS menurut kalian?	Sulit, membingungkan, banyak hafalan dan kurang menyenangkan.
2.	Bagaimana perasaan kalian ketika mengikuti pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS?	Menegangkan dan membosankan, karena soalnya sulit-sulit dan jarang ada gambarnya.
3.	Apakah kalian sudah pernah mengerjakan tugas rumah atau mengikut evaluasi pembelajaran berbasis E-learning	Belum pernah, biasanya guru hanya memberikan tugas rumah mengerjakan LKS.
4.	Apakah kalian semua memiliki <i>smartphone</i> ? Biasanya digunakan untuk apa <i>smartphone</i> yang kalian miliki itu?	Punya, dibuat komunikasi dengan orangtua, serta untuk bermain game.
5.	Apakah kalian mau memanfaatkan <i>smartphone</i> kalian untuk mengerjakan soal evaluasi pembelajaran IPS?	Mau
6.	Bagaimana evaluasi pembelajaran yang kalian sukai?	Yang menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan



LAMPIRAN 17

Dokumentasi



Proses Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Konvensional (Kertas)



Proses Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Quizizz*



Ketika Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi



Wawancara Dengan Siswa Kelas VII E



Wawancara dan Validasi Produk Dengan Guru Pelajaran IPS Terpadu



Penjelasan Terkait Pengisian Angket Respon Siswa



Proses Pengisian Angket Oleh Siswa



Foto Bersama Siswa Kelas VII E



LAMPIRAN 18
BIODATA MAHASISWA

BIODATA MAHASISWA

Nama : Mohammad Syaifulloh

NIM : 16130056

Tgl Lahir : Kediri, 29-08-1997

Jurusan : Pendidikan IPS

Fakultas : FITK

Alamat : Desa Sumbercangkring, Kecamatan
Gurah, Kab. Kediri

No Tlp : 085895149048

Email : syaiful290897@gmail