

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME GAMILAB* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

SKRIPSI

OLEH

WULAN NURUS SHOBAH

210102110042



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

2025



**PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME GAMILAB* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**OLEH
WULAN NURUS SHOBAH
210102110042**



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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis *Game Gamilat* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” oleh Wulan Nurus Shobah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing



Lusy Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efriyanti, MA
NIP. 1971070120006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis *Game Gamilab* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS"** oleh Wulan Nurus Shobah ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 11 April 2025 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar starta atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Ketua Penguji

Dr. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 198107192008012008

Penguji

Dr. Dwi Sulistiani, MSA, CA, Ak
NIP. 197910022015032001

Sekretaris Sidang

Lusy Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Pembimbing

Lusy Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

Tanda Tangan

: 
: 
: 
: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang



Ali, M.Pd
NIP. 19850431998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lusty Firmantika, M.Pd.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Skripsi Wulan Nurshobah
Lamp: 4 (Empat) Eksemplar
Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Malang, 05 Maret 2025

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca proposal skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Wulan Nurshobah
NIM : 210102110042
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran
Berbasis *Game Gamilab* Untuk Meningkatkan Motivasi
Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Lusty Firmantika, M.Pd
NIP. 198701292019032010

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wulan Nurus Shobah
NIM : 210102110042
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran
Berbasis *Game Gamilab* Untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 05 Maret 2025

Hormat saya,



Wulan Nurus Shobah
Nim. 210102110042

LEMBAR MOTTO

“Pengen pinter sinau’ono, pengen manfaat lakonono, pengen barokah khidmah’ono”

(KH. Muhammad Rofi’ Mahmud)

Pengasuh Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Fadholi Malang

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam juga selalu turunkan pada Baginda Nabi Agung Muhammad SAW. Kupersembahkan karya yang sederhana ini kepada orang-orang yang kusayangi.

Kedua Orang Tua dan Keluarga

Sebagai tanda hormat, sayang, serta ucapan terimakasih yang tidak terhingga kupersembahkan karya ini kepada ayah dan ibu tercinta, Bapak Jami'in dan Ibu Wiwik Umaroh yang selalu mendoa'akan, memberi dukungan baik dalam bentuk materil maupun non materil, memberi arahan serta nasihat. Semoga ini menjadi satu langkah membuat ayah dan ibu bahagia. Dan saya yakin bahwasannya segala kelancaran dalam studi saya jalankan selama ini adalah jawaban atas do'a ayah dan ibu. Kupersembahkan juga karya ini untuk saudara kandung saya, Mas Luthfi dan Adek Abdi yang selalu memberi support, perhatian, serta inspirasi bagi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa juga ucapan terimakasih untuk seluruh anggota keluarga yang tidak dapat kutuliskan pada selebar kerta ini yang selalu mendoakan serta memberi dukungan.

Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Fadhli

Saya ucapkan terimakasih kepada Ibu Nyai Hj. Siti Nurul Aminah beserta keluarga ndalem, Gus, Ning, dan segenap Asatidz/ah yang selalu memberi nasihat serta mendoakan atas kelancaran studi saya hingga saat ini.

Dosen Pembimbing

Terimakasih kepada dosen pembimbing saya, Ibu Lusty Firmantika, M.Pd atas segala bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan hingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik.

TIM PERS PIPS dan Teman-Teman

Terimakasih kepada TIM PERS PIPS, Pak Imam, Bu Lusty, Apep, Afa, dan Obi yang selalu memberi motivasi, menemani, dan menghibur saya selama melakukan studi di kampus hingga saya bisa menyelesaikan karya ini dengan baik. Terimakasih juga untuk teman-teman saya di kampus dan di Pondok Al-Fadhli yang senantiasa selalu menghibur dan menemani selama kegiatan studi saya. Terimakasih telah mewarnai perjalanan studi saya di Malang hingga saat ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, serta hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal ini dengan baik dan lancar. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi besar, Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk dan perantara bagi umatnya dalam menuju dari gelap gulta menuju terang benderang. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, rasa hormat, izinkan penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada semua pihak. Ungkapan rasa terimakasih ini penulis persembahkan kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Lusty Firmantika, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran, arahan, dan bimbingan yang sangat berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak ibu dosen Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama belajar di Universitas ini.
6. Seluruh staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membantu kelancaran administratif.
7. Segenap keluarga besar MTsN 7 Malang yang telah memberikan bantuan selama melakukan kegiatan penelitian di sekolah.

8. Bapak ibu orang tuaku, kakak dan adik, yang telah memenuhi segala kebutuhan, arahan, pengorbanan, serta dengan iringan do'anya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
9. Pengasuh dan asatidz/ah Pondok Pesantren Darul Ulum Al-Fadholi Mejosari Malang yang telah mendoakan dan memberikan nasihat yang telah diberikan hingga skripsi ini selesai dengan baik.
10. TIM PERS PIPS dan teman-teman dekat penulis yang telah kebersamai dan memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis untuk bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terdapat kesalahan dalam proses penyusunan laporan penelitian. Oleh karena itu, mereka berharap kritik, saran, dan masukan untuk membangun dan memperbaiki kesalahan tersebut sehingga mereka dapat memperbaiki dan melengkapi kesalahan tersebut. Semoga seluruh pembaca mendapatkan manfaat dari informasi yang terkandung dalam laporan penelitian ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Malang, 05 Maret 2025

Wulan Nurus Shobah
Nim. 210102110042

DAFTAR ISI

LEMBAR LOGO	i
LEMBAR COVER DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص.....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	6

E.	Keterbatasan Pengembangan	6
F.	Spesifikasi Produk	7
G.	Orisinalitas Pengembangan.....	8
H.	Definisi Istilah.....	16
I.	Sitematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		20
A.	Kajian Teori	20
1.	Instrumen Penilaian.....	20
2.	Game	25
3.	Motivasi Belajar	28
B.	Perspektif Teori Dalam Islam	30
C.	Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
A.	Jenis penelitian.....	36
B.	Model Pengembangan.....	37
C.	Prosedur Pengembangan.....	40
D.	Uji Produk.....	42
E.	Jenis Data	43
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	43
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	50
H.	Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		66
A.	Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> ...	66
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	66

2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	67
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	69
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	81
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	83
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	83
C. Revisi Produk.....	86
D. Hasil Pengembangan.....	86
E. Ringkasan Hasil	89
BAB V PEMBAHASAN	90
A. Kelayakan Produk Pengembangan Instrumem Penilaian Berbasis <i>Game</i> Pada Mata Pelajaran IPS	90
B. Efektivitas Produk Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran berbasis <i>Game Gamilab</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS	92
BAB VI PENUTUP	97
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	104
BIODATA MAHASISWA	213

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan	40
Gambar 4. 1 Bentuk Kisi-Kisi Soal	70
Gambar 4. 2 Soal Penilaian Pembelajaran	71
Gambar 4. 3 <i>Login</i> pada <i>Platform Game Gamilab</i>	72
Gambar 4. 4 Menu Create Game.....	72
Gambar 4. 5 Tampilan Tema <i>Bike Game</i>	73
Gambar 4. 6 Memasukkan Soal dan Jawaban.....	74
Gambar 4. 7 Tampilan Soal di Rute Game	74
Gambar 4. 8 Menu Game Info	75
Gambar 4. 9 Menu <i>Game Settings</i>	75
Gambar 4. 10 Menu <i>Publish & Share</i>	76
Gambar 4. 11 Hasil Game.....	76
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman <i>Login Siswa</i>	86
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Game Gamilab</i>	87
Gambar 4. 14 Tampilan Soal dalam Game Gamilab	87
Gambar 4. 15 Tampilan Score	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan.....	8
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Kelayakan Instrumen Pembelajaran dan Materi	44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Game	45
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Respon Siswa	46
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Kuesioner <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar.....	46
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Pretest</i> Motivasi Belajar.....	47
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Posttest</i> Motivasi Belajar	48
Tabel 3. 7 Hasil Uji Realiabilitas Instrumen <i>Pretest</i>	49
Tabel 3. 8 Hasil Uji Realiabilitas Instrumen <i>Posttest</i>	49
Tabel 3. 9 <i>Skala Likert</i>	52
Tabel 3. 10 Interpretasi Presentase Kelayakan	53
Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Instrumen oleh Validator	53
Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Kevalidan <i>Expert Judgment</i>	54
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen <i>Expert Judgment</i>	55
Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Pembelajaran.....	57
Tabel 3. 15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Pembelajaran	58
Tabel 3. 16 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	60
Tabel 3. 17 Hasil Uji Kesukaran Instrumen Penilaian Pembelajaran	60
Tabel 3. 18 Kriteria Uji Beda Soal.....	63
Tabel 3. 19 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Penilaian Pembelajaran.....	63
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran	78
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media	80
Tabel 4. 4 Hasil Respon Siswa.....	82
Tabel 4. 5 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	84
Tabel 4. 7 <i>Paired Samples Statistics</i>	85
Tabel 4. 8 <i>Paired Samples Correlations</i>	85

Tabel 4. 9 <i>Paired Sample T-Test</i>	85
Tabel 4. 10 Ringkasan Hasil Penelitian	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar	105
Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal Penilaian Pembelajaran.....	135
Lampiran 3. Penilaian Kualitas Butir Soal Oleh Ahli Evaluasi Pembelajaran	137
Lampiran 4. Penilaian Kualitas Butir Soal Oleh Ahli Materi	147
Lampiran 5. Penilaian Kualitas Butir Soal Oleh Guru IPS	156
Lampiran 6. Lembar Soal Penilaian Pembelajaran	166
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Pembelajaran	173
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Pembelajaran.....	176
Lampiran 9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Penilaian Pembelajaran	177
Lampiran 10. Hasil Uji Daya Beda Instrumen Penilaian Pembelajaran	178
Lampiran 11. Angket <i>Pretest</i> Siswa.....	179
Lampiran 12. Angket <i>Posttest</i> Siswa	180
Lampiran 13. Respon Siswa.....	181
Lampiran 14. Validasi Instrumen Penilaian Pembelajaran Oleh Ahli Evaluasi Pembelajaran	182
Lampiran 15. Validasi Instrumen Penilaian Pembelajaran Oleh Ahli Materi	185
Lampiran 16. Validasi Media.....	188
Lampiran 17. Revisi Produk	191
Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Pretest</i>	202
Lampiran 19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Pretest</i>	204
Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Posttest</i>	205
Lampiran 21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Posttest</i>	207
Lampiran 22. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Siswa.....	208
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian.....	209
Lampiran 24. Surat Izin Telah Melakukan Penelitian	210
Lampiran 25. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	211

ABSTRAK

Shobah, Wulan Nurus. 2025. *Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Game Gamilab Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Lusty Firmantika, M.Pd.

Kata Kunci: Instrumen Penilaian Pembelajaran, *Game Gamilab*, Motivasi Belajar

Penilaian pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan kertas menyebabkan siswa jenuh. Kejenuhan siswa terlihat ketika mengerjakan soal penilaian kurang antusias dan mengantuk. Hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengerjakan penilaian pembelajaran. Penggunaan *Game Gamilab* diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengerjakan penilaian pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* pada mata pelajaran IPS, (2) untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Metode penelitian yang digunakan menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas VIII-B MTsN 7 Malang. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner/angket dengan menggunakan skala *Likert* 1-5 (sangat tidak setuju-sangat setuju). Angket pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi, penilaian guru IPS, respon siswa, pernyataan *pretest* dan *posttest*. Efektivitas produk pengembangan dilakukan dengan uji *Paired Sample t-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berdasarkan penilaian *expert judgment* menunjukkan bahwa pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* layak digunakan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang, (2) penggunaan *Game Gamilab* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran dinilai efektif, karena untuk mengerjakan soal siswa hanya perlu mengakses *link game* yang telah dibagikan oleh guru. Selain itu juga, penggunaan *Game Gamilab* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 12,19.

ABSTRACT

Shobah, Wulan Nurus. 2025. *Development of Game-Based Learning Assessment Instrument Gamilab to Improve Student Learning Motivation in Social Studies Subject*, Thesis, Department of Social Science Education. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Thesis Advisor: Lusty Firmantika, M.Pd.

Keywords: Learning Assessment Instrument, *Gamilab Game*, Learning Motivation

The learning assessments that are still carried out conventionally using paper causes students to be bored. Student boredom is seen when working on assessment questions, they are less enthusiastic and sleepy. This has an impact on the low motivation of students to learn in working on learning assessments. The use of *the Gamilab Game* is expected to be able to increase students' motivation to learn in working on learning assessments.

This research aims (1) to determine the feasibility of developing a learning assessment instrument product based on *the Gamilab Game* in social studies subjects, (2) to determine the effectiveness of developing an assessment instrument product based on *the Gamilab Game* in increasing student learning motivation in social studies subjects.

The research method used is *Research and Development* (R&D) using the ADDIE model. The research subjects consisted of 32 students of class VIII-B MTsN 7 Malang. The types of data used in this study consist of quantitative and qualitative. The data collection instrument used a questionnaire using a *Likert scale* of 1-5 (strongly disagree-strongly agree). The questionnaire in this study consisted of a validation sheet, social studies teacher assessment, student responses, *pretest* and *posttest statements*. The effectiveness of product development was carried out using the *Paired Sample t-Test*.

The results of the research showed that (1) based on *expert judgment*, it showed that the development of a learning assessment instrument based on *the Gamilab Game* was feasible to be used in the implementation of social studies learning assessment at MTsN 7 Malang, (2) the use of *the Gamilab Game* in the implementation of learning assessment was considered effective, because to work on the questions, students only needed to access *the game link* that had been shared by the teacher. In addition, the use of *the Gamilab Game* in the implementation of learning assessment was able to increase student learning motivation as indicated by the average difference between *the pretest* and *posttest* scores of 12.19.

مُلخَص

صباح، وولان نوروس. ٢٠٢٥ تطوير أدوات تقييم التعلم القائم على اللعبة كإميلاب لتحسين دافعية التعلم لدى الطلاب في مواد الدراسات الاجتماعية، أطروحة، قسم تعليم العلوم الاجتماعية بكلية التربية الإسلامية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج، المشرف على الرسالة: لوستي فيرماتيك، ماجستير في الإدارة.

الكلمات المفتاحية: أداة تقييم التعلم، لعبة كإميلاب ، الدافعية للتعلم

إن تنفيذ تقييمات التعلم التي لا تزال تتم بالطرق التقليدية باستخدام الورق يسبب الملل للطلاب. يظهر الملل على الطلبة أثناء العمل على أسئلة التقييم، حيث يصبحون أقل حماسة وأكثر نعاساً. ويؤثر هذا على انخفاض دافعية التعلم لدى الطلبة في استكمال تقييمات التعلم. ومن المتوقع أن يؤدي استخدام لعبة كإميلاب إلى زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في إكمال تقييمات التعلم.

تهدف هذه الدراسة إلى (١) تحديد مدى إمكانية تطوير منتج أداة تقييم التعلم المستندة إلى لعبة كإميلاب في موضوعات الدراسات الاجتماعية، (٢) تحديد مدى فعالية تطوير منتج أداة تقييم التعلم المستندة إلى لعبة كإميلاب في زيادة دافعية التعلم لدى الطلبة في موضوعات الدراسات الاجتماعية.

طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE. تكونت موضوعات البحث من 32 طالباً من الصف الثامن (ب) في المدرسة الثانوية الصناعية السابعة مالانج. تتكون أنواع البيانات المستخدمة في هذه الدراسة من بيانات كمية ونوعية. تم استخدام أداة جمع البيانات باستخدام استبيان باستخدام مقياس ليكرت من ١ إلى ٥ (أختلف بشدة - أوافق بشدة). تتكون الاستبانة في هذه الدراسة من أوراق التحقق، وتقييمات معلمي الدراسات الاجتماعية، واستجابات الطلاب، وبيانات الاختبار الأولي والاختبار اللاحق تم تنفيذ فعالية تطوير المنتج باستخدام اختبار t للعينة المقترنة.

تظهر نتائج الدراسة أن (١) بناءً على حكم الخبراء، فإنها تُظهر أن تطوير أداة تقييم التعلم القائمة على لعبة كإميلاب مناسب للاستخدام في تنفيذ تقييمات التعلم للدراسات الاجتماعية في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية السابعة في مالانج، (٢) يعتبر استخدام لعبة كإميلاب في تنفيذ تقييمات التعلم فعالاً، لأنه للعمل على الأسئلة، يحتاج الطلاب فقط إلى الوصول إلى رابط اللعبة الذي شاركه المعلم. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام لعبة كإميلاب في تنفيذ تقييمات التعلم يمكن أن يزيد من دافعية التعلم لدى الطلاب كما هو موضح من خلال الفرق المتوسط بين درجات الاختبار الأولي والاختبار اللاحق وهو ١٢,١٩

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang berdasar pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang 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

وا = wa

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan penilaian pembelajaran seiring waktu mengalami perubahan. Penilaian pembelajaran yang dulunya dilakukan dengan metode konvensional berbasis kertas kini mengalami perubahan dengan berbasis teknologi.¹ Hal ini disebabkan karena metode konvensional sering kali membuat siswa kurang tertarik dan kehilangan motivasi dalam mengerjakan soal.² Selain itu juga, penilaian dengan metode konvensional dianggap kurang efektif bagi guru karena memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengoreksi hasil kerja siswa.³

Penggunaan metode konvensional dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran seringkali mengalami kendala seperti jenis huruf dan warna huruf yang kurang jelas, sehingga siswa sulit untuk memahami soal.⁴ Pelaksanaan penilaian pembelajaran menggunakan kertas dan pensil membuat siswa mudah bosan dan

¹ Modi Wahyu Ningtia and Ika Rahmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2022): 1304–18, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>.

² Wahyu Rizki Aris Suseno, "Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur," *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan* 1, no. 4 (2021): 377–84.

³ Hesti Puspitasari, "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2021): 83–91, <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>; Ratna Widya Wijayanti, Yatim Riyanto, and Waspodo Tjipto Subroto, "Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 127–36, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.230>.

⁴ Irfandi Irfandi and Rosa Murwindra, "Analisis Pendahuluan Pengembangan Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam," *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai* 2, no. 02 (2022): 73–79, <https://doi.org/10.24967/esp.v2i02.1736>.

kurang antusias dalam mengerjakan evaluasinya.⁵ Hal ini masih banyak terjadi di beberapa sekolah, salah satunya di MTsN 7 Malang.

MTsN 7 Malang merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah Negeri di Kabupaten Malang yang berlokasi Jl. Raya Pandanajeng 25, Tumpang, Kabupaten Malang.⁶ Informasi terkait pelaksanaan penilaian pembelajaran di MTsN 7 Malang diperoleh dengan observasi. Observasi dilakukan kepada siswa dan guru mata pelajaran IPS MTsN 7 Malang pada tanggal 08 Oktober 2024. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan penilaian pembelajaran di MTsN 7 Malang pada mata pelajaran IPS menggunakan metode konvensional berupa lembaran kertas.

Permasalahan yang sering muncul di lapangan saat pelaksanaan penilaian pembelajaran yaitu siswa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selain itu juga, dari sudut pandang guru pada pelaksanaan penilaian pembelajaran secara konvensional dianggap kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh guru harus memeriksa jawaban secara manual yang membutuhkan tenaga dan waktu yang lebih. Oleh karena itu, guru membutuhkan sebuah media yang efektif untuk mendukung pelaksanaan penilaian pembelajaran siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

⁵ Sofyan Iskandar et al., "Pengunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 12052, <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>.

⁶ MTsN 7 Malang, "MTs Negeri 7 Malang," <https://mtsn7malang.sch.id>, 2023, <https://mtsn7malang.sch.id>.

Pelaksanaan penilaian pembelajaran di era perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini turut mengalami perubahan. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan metode pelaksanaan penilaian pembelajaran. Pelaksanaan penilaian pembelajaran yang semula dilaksanakan secara konvensional, saat ini sudah mulai beralih menggunakan teknologi berupa *website* maupun *game* berbasis *online*.⁷ Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat diberikan dari permasalahan di atas yaitu dengan melakukan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *game* dengan menggunakan *platform Game Gamilab*.

Game gamilab merupakan sebuah *platform* berbasis *website* yang didalamnya memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, dan menggunakan *game*.⁸ *Platform* ini digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. *Game gamilab* menawarkan berbagai jenis *game* didalamnya, diantaranya yaitu *astro doom*, *snacky cat*, *color quest*, *puffy ghost*, *bike game*, *king of mountai*, *explore* yang semuanya dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. *Game* ini mudah untuk digunakan dan dibagikan kepada siswa karena dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti PC, tablet, dan *smartphone*.

⁷ Miftahul Mufid and Ahmad Farid Utsman, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring," *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 251–65, http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.

⁸ "Game Gamilab," 2016, <https://gamilab.com/>.

Pengembangan metode pelaksanaan penilaian pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Penelitian terkait yang menunjukkan bahwa pengembangan teknologi *online* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran dilakukan oleh Kunuzil Jannah⁹, Miske H. Hamidah dan Siti S. Wulandari¹⁰, dan Yulya Basrina¹¹. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *online* dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran maupun penilaian pembelajaran seperti *website game*, *Quizizz*, dan *Kahoot* mampu meningkatkan efektivitas pelaksanaan penilaian pembelajaran, sehingga pelaksanaan penilaian pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan penilaian pembelajaran.

Penelitian yang melakukan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *website* maupun *game* sudah banyak dilakukan, tetapi belum ada yang mengkaji secara khusus terkait pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab*. *Game Gamilab* memiliki berbagai fitur menarik yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta dapat memadukan edukasi dengan hiburan untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi siswa dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

⁹ Santi Dwi Retno Eko Putro, Khofifatu Rohmah Adi, and Nurul Ratnawati, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS 'MAPS' Dengan Game Web Browser Based Learning Untuk Siswa SMP," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 8, no. 1 (2021): 25–42, <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i1.12266>.

¹⁰ Miske H Hamidah and Siti S Wulandari, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi 'Quizizz,'" *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 18, no. 1 (2021): 1–14.

¹¹ Yulya Basrina, Nila Afryansih, and Trina Febriani, "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Darussalam Aryojeding," *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)* 8, no. 1 (2023): 31–38.

Berdasarkan data hasil observasi dan tinjauan jurnal menunjukkan perlu dilakukan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang?
2. Bagaimana efektivitas produk pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.
2. Untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

- a. Bagi lembaga, dengan adanya instrumen penilaian berbasis *game* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, pengembangan instrumen penilaian berbasis *game* dapat menjadi salah satu alternatif metode penilaian yang lebih efektif dan efisien untuk melaksanakan proses penilaian pembelajaran di kelas.
- c. Bagi siswa, produk pengembangan dapat membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.
- d. Bagi penulis, memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan wawasan dan keterampilan yang dimiliki, serta mendapatkan pengalaman baru secara langsung dalam proses pelaksanaan pengembangan instrumen penilaian.

E. Keterbatasan Pengembangan

Agar penelitian lebih tertata, peneliti membatasi penelitian berdasarkan latar belakang yakni berfokus pada:

1. Pengembangan instrumen penilaian hanya mencakup satu materi pembelajaran saja, yaitu pada Tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia.
2. Pengembangan instrumen penilaian yang dilakukan hanya berfokus pada aspek kognitif (pengetahuan), karena keterbatasan akses penggunaan pada

platform Game Gamilab sehingga tidak memungkinkan untuk digunakan dalam penilaian aspek afektif dan aspek psikomotorik.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk instrumen penilaian berbasis *game* sebagai berikut:

1. Instrumen penilaian berbasis *game* dibuat dengan bantuan *platform game gamilab* berupa *website* interaktif yang menyediakan beberapa template yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan.
2. Pengembangan instrumen penilaian menggunakan materi kemajemukan Masyarakat Indonesia.
3. *Game* yang digunakan dalam pelaksanaan penilaian dapat diakses dari berbagai perangkat, seperti PC, tablet, dan *smartphone* baik android maupun IOS.
4. *Platform game gamilab* dapat diakses melalui *website* dengan bebas tanpa ada ketentuan batas waktu atau jumlah akses.
5. *Website game gamilab* menyediakan fitur *game code*, *find games*, *create game*, dan *result game* yang dapat diakses dan digunakan sesuai kebutuhan
6. Tema *Game Gamilab* yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu *bike game*. *Bike game* dimainkan dengan mengendalikan sepeda yang melewati berbagai rintangan di sepanjang jalan sambil menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.

G. Orisinalitas Pengembangan

Tabel 1.1 Orisinalitas Pengembangan

No	Nama Penulis	Tujuan	Metode	Hasil	Novelty
1	Listika Yusri Risnani dan Arum Adita, (2018) ¹²	The purpose of this research is to develop and implement digital educational game product to be used as an alternative assessment instrument on science lesson in junior high school	The development research model used is ADDIE with the stages of Analysis, Design, Development & Production, Implementation, Evaluation. This is shown by the results showed that the teacher's assessment of digital game-based test instruments was in a very good range. The results of the assessment of the general quality of	The results of this study show that digital education games that are prepared are feasible to be used as an alternative assessment instrument of science learning in junior high schools	Penelitian yang dilakukan Listika dan Arum menggunakan Game Edukasi “Unity” yang memiliki spesifikasi tinggi, sehingga cenderung membutuhkan perangkat spesifikasi yang tinggi. Sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti dapat diakses dengan spesifikasi perangkat rendah maupun tinggi karena media berasal dari <i>website</i> .

¹² Listika Yusi Risnani, DArum Adita, and Biology, “Development of Digital Education Game as An Alternative of Assesment Instruments in Science Learning for Junior High School Students 1st Listika Yusi Risnani Biology Education Study Program, FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto 2nd Arum Adita Biology E,” *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, Volume 267 5th Asia-Pacific Education Conference (AECON 2018) Development 267 (2018): 77–83.

			the game also showed good results until very well. Students give a positive response to the implementation of digital games in learning science in the classroom.		
2	Kunuzil Jannah, (2020) ¹³	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen penilaian yang berfokus pada keterampilan <i>higher order thinking skills</i> dengan bantuan aplikasi Kahoot! pada kompetensi dasar mengenai pengelolaan surat masuk dan surat	Penelitian ini menggunakan <i>Research and Development (R&D)</i> dengan model pengembangan Sugiyono yang terdiri dari 10 tahap pengembangan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa berada pada kategori “baik” dan siswa memberikan respon “sangat positif” terhadap penggunaan Kahoot yaitu sebesar 96%. Kelebihan Kahoot	Penggunaan Kahoot sebagai media instrumen penilaian berbasis <i>game</i> memiliki beberapa kekurangan salah satunya yaitu keterbatasan dalam pemberian opsi jawaban yaitu sebanyak empat opsi saja. Sedangkan

¹³ Kunuzil Jannah, “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi ‘Kahoot!’ Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (2020): 108–21, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>.

		keluar. Selain itu, peneliti ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan instrumen penilaian yang dikembangkan, mengevaluasi kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, menganalisis respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Kahoot!, serta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan aplikasi tersebut.		meliputi kemudahan dalam memulai permainan, tampilan yang menarik dengan latar musik yang menarik dan terdapat variasi untuk kuis. Selain itu juga, guru dapat mengatur waktu pengerjaan soal, bentuk soal bervariasi, dan permainan dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, serta terdapat perankingan nilai. Di sisi lain, kekurangan Kahoot antara lain yaitu terdapat batasan pengisian kolom soal yang hanya 120 karakter dan kolom jawaban 74	pada media yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kebebasan dalam pemberian opsi jawaban di <i>game</i> .
--	--	---	--	--	---

				karakter,. Pilihan jawaban juga terbatas pada kalimat,tanpa opsi gambar atau lainnya, dan hanya tersedia empat pilihan jawaban. Selain itu, fitur yang lebih bagus memerlukan biaya, serta aplikasi ini membutuhkan koneksi internet, dan membutuhkan proyektor serta aliran listrik.	
3	Miske H. Hamidah, Siti S. Wulandari, (2021)¹⁴	Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan alat evaluasi yang berfokus pada Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, menguji kelayakan instrumen	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Development and Research (R&D)</i> dengan pengembangan modifikasi model Sugiyono melalui tujuh tahapan	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis HOTS menggunakan aplikasi Quizizz layak digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini	Tampilan media Quizizz yang digunakan dalam kegiatan penilaian hanya memunculkan tulisan dengan model warna yang berbeda-beda, sedangkan pada media yang

¹⁴ Hamidah and Wulandari, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi 'Quizizz.'"

		penilaian HOTS yang telah dibuat, menganalisis kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, serta mengevaluasi respon siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz.	yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.	terlihat dari hasil validasi produk yang diperoleh dari tiga validator ahli dengan rata-rata validasi mencapai 94% (sangat kuat). Tingkat kesukaran soal memiliki rata-rata pada kategori “Sedang”. Uji coba yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa memiliki rata-rata kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kategori “Cukup”. Selain itu, rata-rata respon siswa sebesar 89,5% yang menunjukkan bahwa siswa memberikan respon sangat positif terhadap penggunaan Quizizz dalam	dikembangkan oleh peneliti memiliki tampilan yang lebih menarik seperti tampilan permainan petualangan, panjat tebing, labirin, dan permainan sepeda.
--	--	--	--	---	--

				penerapan instrumen penilaian HOTS.	
4	Wawan Wibisono, (2022) ¹⁵	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat evaluasi hasil belajar IPS berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> .	Jenis penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D).	Hasil penelitian ini adalah pengembangan alat evaluasi <i>Wondershare Quiz Creator</i> telah memenuhi kriteria valid dan efektif untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran IPS.	Penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah alat evaluasi berbasis <i>Wondershare Quiz Creator</i> berbasis <i>website</i> tidak bisa diakses dengan jangka waktu yang lama. Sedangkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, <i>game</i> yang digunakan berbasis <i>website</i> dapat diakses kapanpun dan dengan jangka waktu yang lama, asalkan ingat dengan akun yang digunakan untuk masuk.
5	Ayu Amalina	Penelitian ini bertujuan untuk	Jenis penelitian yang	Penelitian ini menghasilkan produk	Penelitian yang dilakukan

¹⁵ Wawan Wibisono et al., "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS SMK," *NALAR: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. September (2022): 7–12, <https://doi.org/10.31004/aulad.vxix.xx>.

	Dewi, (2022) ¹⁶	menghasilkan produk instrumen E-Quiz	digunakan adalah model penelitian dan pengembangan yang diadopsi dari Borg and Gall, yang telah dimodifikasi menjadi 8 langkah yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, uji coba produk, dan uji operasional lapangan.	berupa E-Quiz yang dapat digunakan sebagai instrumen penilaian yang layak, berdasarkan penilaian dari validator media dengan persentase rata-rata 88% dengan yang tergolong “Sangat Valid”.	oleh Ayu menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi dengan delapan tahapan, sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan.
6	Adin Rizki Kasdina, Fitri Siti Sundari, dan Rukmini	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan instrumen	Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode	Instrumen penilaian berbasis HOTS berbantuan <i>website Wordwall</i> pada materi	Penelitian ini menggunakan <i>website wordwall</i> . <i>Website wordwall</i> dapat diakses secara

¹⁶ Ayu Amaliana Dewi, “Pengembangan Instrumen E-Quiz Pada Pembelajaran Daring Materi Ekosistem Kelas VII SMP,” *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik* 10, no. 2 (2022): 199–212, <http://quizizz.com>.

	Handayani, (2023) ¹⁷	penilaian berbasis HOTS dengan memanfaatkan website wordwall pada materi bangun ruang kelas V SDN Bantarkemang 2. Selain itu juga, penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan instrumen penilaian dalam mendukung proses pembelajaran.	<i>Research and Development (R&D)</i> dengan model ADDIE yang terdiri dari <i>Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i> .	bangun ruang kelas V telah layak untuk digunakan oleh siswa. Pernyataan ini dapat dilihat dari hasil coba kelayakan instrumen penilaian menggunakan website wordwall didapatkan hasil sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran .	terbuka oleh siapa saja dan kapan saja, tetapi penggunaan <i>wordwall</i> hanya dibatasi empat kali pembuatan <i>game</i> dalam satu akun. Sehingga pengguna tidak bisa secara bebas menggunakan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan, <i>website game</i> yang dikembangkan oleh peneliti tidak mempunyai batasan dalam penggunaannya, serta pengguna bisa bebas dalam mengakses dan menggunakan <i>website game</i> tersebut.
--	---------------------------------	--	--	---	---

¹⁷ Dkk Rika Widianita, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantuan Website Wordwall Pada Materi Bangun Ruang," *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* 8, no. 1 (2023): 1–19.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan instrumen penilaian berbasis *game* sudah banyak dilakukan. Namun, pada penelitian sebelumnya terdapat beberapa kekurangan seperti media yang dikembangkan memiliki spesifikasi yang tinggi, keterbatasan dalam pemberian opsi jawaban, tampilan kuis hanya berupa tulisan dan warna, keterbatasan akses dalam membuka *website* kuis, dan keterbatasan pembuatan kuis dalam satu akun. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan pengembangan instrumen penilaian berbasis *game* dengan melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian sebelumnya seperti membuat *game* dengan spesifikasi perangkat rendah maupun tinggi, memiliki kebebasan dalam pemberian opsi jawaban, memiliki tampilan yang lebih menarik, *website* dapat diakses kapanpun dengan jangka waktu yang lama, dan tidak mempunyai batasan waktu dalam penggunaannya.

H. Definisi Istilah

1. Instrumen Penilaian Pembelajaran

Instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Bagi guru, instrumen penilaian berfungsi sebagai acuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Instrumen penilaian dirancang untuk memberikan data yang akurat dan relevan mengenai kemampuan dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran.

2. *Game Gamilab*

Game gamilab merupakan *platform* digital yang dirancang untuk mengintegrasikan permainan dengan proses pembelajaran. *Game gamilab* menawarkan berbagai jenis *game* didalamnya, *astro doom*, *snacky cat*, *color quest*, *puffy ghost*, *bike game*, *king of mountai*, *explore*. *Game Gamilab* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti PC, tablet, dan *smartphone*.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu bentuk dorongan yang dapat mempengaruhi keinginan, semangat, dan komitmen siswa untuk terlibat dalam suatu proses pembelajaran. Motivasi belajar dalam diri siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti dukungan orang-orang terdekat dan keinginan untuk mencapai suatu tujuan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Motivasi belajar dalam diri siswa menjadi suatu kunci keberhasilan siswa, karena dengan motivasi belajar yang tinggi siswa akan cenderung memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran.

4. Mata Pelajaran IPS

Mata Pelajaran IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial manusia dengan mengintegrasikan berbagai ilmu kajian seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosial, dan politik. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mempersiapkan individu yang memiliki pemahaman terkait dinamika kehidupan sosial. Mata pelajaran IPS membantu siswa untuk memahami kehidupan sosial di lingkungan sekitar seperti sikap toleransi,

kerjasama, persatuan, dan sikap-sikap sosial lain yang terkait dengan hubungan antar individu maupun kelompok.

I. Sitematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar belakang masalah
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan pengembangan
- D. Manfaat pengembangan
- E. Keterbatasan pengembangan
- F. Spesifikasi produk
- G. Orisinalitas pengembangan
- H. Definisi Istilah
- I. Sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Kajian teori
- B. Perspektif Teori dalam Islam
- C. Kerangka berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis penelitian
- B. Model Pengembangan
- C. Prosedur Pengembangan
- D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

- a. Desain Uji Ahli
- b. Subjek Uji Ahli

2. Uji Coba

- a. Desain Uji Coba
- b. Subjek Uji Coba

E. Jenis Data

F. Instrumen Pengumpulan Data

G. Teknik Pengumpulan Data

H. Analisis Data

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

C. Revisi Produk

BAB V PEMBAHASAN

A. Kelayakan Produk Pengembangan Instrumem Penilaian Berbasis *Game*
Pada Mata Pelajaran IPS

B. Efektivitas Produk Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran
berbasis *Game Gamilab* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran IPS

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Instrumen Penilaian

a) Pengertian Instrumen Penilaian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengukur objek tertentu dengan tujuan mengumpulkan¹⁸. Instrumen penilaian dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data baik dalam bentuk tes maupun non tes.¹⁹ Instrumen dalam evaluasi berfungsi sebagai perangkat untuk mengukur hasil belajar siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰ Penyusunan instrumen disesuaikan dengan kebutuhan pengambilan data yang akan dilakukan. Instrumen diperlukan dalam sistem penilaian untuk menilai tingkat keberhasilan proses belajar siswa yang mampu mengukur semua aspek kompetensi yang dimiliki.

Penilaian merupakan upaya yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.²¹ Definisi lain menjelaskan bahwa penilaian diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dilakukan

¹⁸ Zulkifli Matondang, "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian," *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* 6, no. 1 (2009): 87–97, <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014).

²⁰ Nurul Lailatul Badriyah, AG Thamrin, and Aryanti Nurhidayati, "Analisis Instrumen Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Bangunan," *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education* 4, no. 2 (2019): 93–102, <https://doi.org/10.20961/ijcee.v4i2.27780>.

²¹ Putri Wulandari, "Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif," *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan* 2, no. 3 (2024): 132–45, <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i3.1513>.

secara sistematis dan berkesinambungan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data mengenai proses dan hasil belajar siswa sehingga informasi tersebut dapat digunakan sebagai dasar dalam mengambil keputusan.²² *Gronlund & Liin* mendefinisikan bahwa penilaian sebagai sebuah proses sistematis yang mencakup pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.²³ Penilaian dijadikan sebagai salah satu acuan guru untuk mengetahui keadaan siswa dalam proses pembelajaran, dengan demikian guru dapat melakukan penyesuaian terhadap metode pengajaran, materi, dan pendekatan yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Menurut Peraturan Pemerintah No.23 tahun 2016, instrumen penilaian adalah alat yang digunakan oleh pendidik berupa tes, pengamatan, penugasan seseorang atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan siswa.²⁴ Definisi lain menjelaskan bahwa instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan untuk mengorganisir dan mengelola kegiatan pengumpulan data

²² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012).

²³ Muhammad Zaki, "Pengembangan Perangkat Asesmen Kinerja Dalam Pembelajaran Matematika Pada Melukis Segitiga Siswa Kelas VII SMPN 2 Surabaya," *ADMATHEd: Jurnal Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika, Dan Matematika Terapan* 2, no. 2 (2021).

²⁴ Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, 2016).

secara sistematis dalam proses evaluasi.²⁵ Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Instrumen penilaian dijadikan guru sebagai tolak ukur mengetahui dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

b) Jenis-Jenis Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian memiliki pengaruh pada proses evaluasi pembelajaran. Instrumen penilaian dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan dan pemberian respon terhadap siswa. Penyusunan instrumen penilaian harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan ketentuan-ketentuan yang berlaku. Instrumen penilaian menjadi salah satu perangkat penting bagi guru untuk mengukur kemampuan dan menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

Instrumen penilaian yang diberikan kepada siswa memiliki berbagai macam jenis yang dalam penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Secara umum, instrumen penilaian dibagi menjadi dua kategori yaitu:²⁶

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Grafika Offset, 2010).

²⁶ Adea Wulan Hajjatul Zamzania and Risa Aristia, "Jenis - Jenis Instrumen Dalam Evaluasi Pembelajaran," *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018, 1–13, [http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi%20pembelajaran%20Adea_Risa-1.pdf).

1) Tes objektif

Tes objektif adalah tes yang menggunakan ukuran-ukuran yang telah ditentukan sebelumnya.²⁷ Tes objektif dilakukan dengan memilih atau memberi jawaban singkat pada tes yang telah disediakan. Tes objektif umumnya dilakukan secara tertulis dan dapat dijawab dengan memilih jawaban yang telah disediakan. Tes objektif dibagi menjadi beberapa bentuk diantaranya yaitu pilihan ganda, pilihan benar salah, menjodohkan, dan isian singkat.²⁸

2) Tes Non-Objektif

Tes non-objektif adalah tes yang membutuhkan jawaban siswa untuk menguraikan, mengorganisasikan, dan menyatakan jawaban dengan kata-katanya sendiri dalam bentuk, teknik, dan gaya yang berbeda satu dengan yang lainnya.²⁹ Tes non-Objektif biasanya dilakukan untuk memperoleh jawaban yang lebih kompleks dan bervariasi. Tes non-Objektif cenderung dilakukan untuk mengasah kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis, analisis, dan mendalam. Tes non-Objektif biasanya dapat berupa esai, laporan proyek, dan wawancara.

c) Indikator Kelayakan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi syarat dan kriteria tertentu, antara lain tidak terlalu mudah

²⁷ Riyan Arthur and Ahmad Marzuq, *Pengukuran Menggunakan Tes Objektif Dalam Uji Kompetensi* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan, 2020).

²⁸ Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2015).

²⁹ Zamzania and Aristia, "Jenis - Jenis Instrumen Dalam Evaluasi Pembelajaran."

dan tidak terlalu sulit.³⁰ Suatu instrumen penilaian yang baik harus dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sarwiji Suwandi, instrumen penilaian pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran apabila memenuhi beberapa indikator yang terdiri dari 1) Kelayakan (*Appropriateness*), 2) Kesahihan (*Validity*), 3) Keajegan (*Reliability*), 4) Ketertafsiran (*Interpretability*), dan 5) Kebergunaan (*Usability*).³¹

Adapun indikator kelayakan instrumen penilaian pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan Permendikbud Nomor.66 Tahun 2013. Berdasarkan Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian, instrumen penilaian harus memenuhi syarat sebagai berikut: 1) substansi yang merepresentasikan kompetensi yang dinilai, 2) Konstruksi yang memenuhi persyaratan teknis sesuai dengan bentuk instrumen yang digunakan, 3) penggunaan bahasa yang baik dan benar, serta komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.³²

³⁰ Kusuma Wardany and Sulis Anjarwati, “Kelayakan Penilaian Higher Order Thinking Skills Pada Materi Lingkungan,” *ISEJ: Indonesian Science Education Journal* 1, no. 3 (2020): 226–37.

³¹ Sarwiji Suwandi, *Model-Model Asesmen Dalam Pembelajaran* (Surakarta: Surakarta Yuma Pustaka, 2009).

³² Permendikbud, *Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, 2013).

2. Game

a) Pengertian *Game*

Game merupakan program yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia.³³ Definisi lain menjelaskan bahwa *game* adalah permainan terstruktur yang digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.³⁴ *Game* berfungsi sebagai hiburan untuk mengatasi kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga, *game* sebagai salah satu aktivitas yang dilakukan untuk memberikan kesenangan dan memiliki peraturan serta sistem yang berbeda-beda. *Game* memiliki aturan yang harus diikuti oleh setiap pemain, serta dalam permainan terdapat konteks menang dan kalah yang memberikan apresiasi kepada pengguna.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* merupakan suatu permainan atau hiburan untuk menghilangkan kejenuhan yang banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain digunakan sebagai media hiburan, *game* juga bisa digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Penggunaan *game* dalam dunia pendidikan dinilai dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika pelaksanaan pembelajaran

³³ Indu Indah Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technologia: Jurnal Ilmiah* 11, no. 2 (2020): 86, <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.

³⁴ Sulaiman Aula, Hendri Ahmadian, and Basrul Abdul Majid, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya," *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 1 (2020): 21, <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>.

menggunakan *game* siswa cenderung semangat dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *game* dalam kegiatan pembelajaran menjadi salah satu hal penting untuk dikembangkan. Selain pada pelaksanaan pembelajaran, *game* juga bisa digunakan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Pelaksanaan penilaian pembelajaran selama ini masih banyak yang menggunakan secara konvensional. Seiring dengan perkembangan zaman, hal tersebut berangsur mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan.

b) *Game Gamilab*

Game gamilab merupakan *platform* digital yang dirancang untuk mengintegrasikan permainan dengan proses pembelajaran.³⁵ *Game gamilab* memungkinkan guru untuk membuat *game* edukatif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman, sehingga guru bisa bebas untuk membuat game sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. *Game gamilab* mudah untuk digunakan dan dibagikan kepada siswa karena dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti PC, tablet, dan *smartphone*. Penggunaan *game gamilab* dalam pembelajaran dinilai dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

³⁵ “Game Gamilab.”

Game Gamilab menawarkan berbagai jenis tema didalamnya, seperti *astro doom, snacky cat, color quest, puffy ghost, bike game, king of mountai, explore*. *Platform game gamilab* dapat diakses melalui *website* dengan bebas tanpa ada ketentuan batas waktu atau jumlah akses. *Website game gamilab* didalamnya menyediakan beberapa fitur yang dapat diakses dan digunakan oleh pengguna sesuai dengan kebutuhan, seperti *game code, find games, create game, dan result game*.

c) Indikator Kelayakan *Game*

Pembuatan *game* untuk dijadikan sebagai sebuah media dalam kegiatan pembelajaran memiliki kriteria atau ketentuan tertentu yang harus dimiliki oleh *game* tersebut. Adapun indikator dalam aspek kelayakan *game* yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari Romi Satria Wahono yang terdiri dari 1) *Maintanaible*, artinya *game* dapat dikelola dengan mudah, 2) *Usable*, artinya *game* mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya, 3) *Compatible*, artinya *game* dapat diinstal dan dijalankan diberbagai *hardware* dan *software*, 4) *Reusable*, artinya *game* dapat dimanfaatkan kembali untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.³⁶

³⁶ Romi Satria Wahono, *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, 2006.

3. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa untuk melakukan perubahan perilaku selama proses pembelajaran yang biasanya ditunjang oleh beberapa indikator atau elemen pendukung.³⁷ Definisi lain menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang efektif untuk menciptakan perubahan tenaga guna mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar merupakan bagian dari semangat individu untuk mencapai target atau sasaran dalam belajar. Motivasi menjadi faktor psikologis penting yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Jika siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran maka hasil yang diperoleh akan maksimal, tetapi jika siswa kurang menikmati pembelajaran maka hasil yang diperoleh cenderung minimal.³⁸

Motivasi belajar yang dimiliki oleh individu memiliki tingkat yang berbeda-beda, begitupula dengan ukuran tinggi rendahnya motivasi belajar dalam diri individu juga memiliki ukuran yang berbeda-beda. Kadar tinggi rendahnya tingkat motivasi belajar dalam diri individu dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal motivasi

³⁷ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).

³⁸ Lusty Firmantika and Mukminan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP," *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2014): 155–64, <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2437>.

belajar tumbuh dalam diri individu yang berbentuk murni seperti memiliki keterampilan, sikap baik yang dikembangkan, dan adanya keinginan untuk diterima orang lain, sedangkan faktor eksternal tumbul dari luar diri individu dan mendapatkan stimulus dari orang-orang disekitarnya seperti pujian, semangat, hadiah, dan nasihat.³⁹

b) Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan indikator yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar terdiri dari 1) adanya ambisi dan keinginan untuk berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya reward dalam belajar, 5) adanya kegiatan menarik dalam belajar, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.⁴⁰ Selanjutnya, indikator motivasi belajar menurut Sardiman terdiri dari 1) giat menghadapi tugas, 2) gigih saat mengalami problematika, 3) lebih senang bekerja mandiri, 4) lekas muak pada tugas-tugas yang rutin, 5) mampu mempertahankan argumen, 6) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan 7) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.⁴¹ Kemudian indikator motivasi belajar menurut Nana Sudjana terdiri dari 1) minat dan perhatian siswa dalam belajar, 2) semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajar, 3) tanggung jawab dalam mengerjakan

³⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001).

⁴⁰ Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*.

⁴¹ Arif Muhammad Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Garafindo Persada, 2014).

tugas-tugas belajar, 4) respon yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru, dan 5) rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.⁴²

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, peneliti menggunakan indikator motivasi belajar oleh Nana Sudjana. Alasan pemilihan penggunaan indikator motivasi belajar Nana Sudjana dalam penelitian ini karena indikator tersebut dirasa relevan dengan kondisi yang dialami oleh siswa dan guru pada kegiatan pembelajaran di lapangan. Indikator motivasi belajar dari Nana Sudjana terdiri dari minat, perhatian, semangat, dan tanggung jawab yang secara langsung berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas.

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Pelaksanaan pembelajaran di era digital mengalami perubahan seiring dengan perkembangan zaman. Pembelajaran yang pada masanya dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah dan menulis, namun saat ini sudah mengalami perubahan dengan diterapkannya sebuah media dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar lebih menarik. Pelaksanaan pembelajaran seiring dengan perkembangan zaman mengalami perubahan dan perkembangan, salah satunya menggunakan media sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran memiliki kedudukan yang

⁴² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1995).

penting bagi kehidupan manusia, hal ini sebagaimana potongan ayat Allah dalam surah Al-Mujadalah ayat 11 berikut ini⁴³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

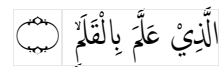
Artinya : *“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis’, ‘lapangkanlah’, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, ‘Berdirilah,’ (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berilmu beberapa derajat...”*

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman dan orang yang berilmu. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa ilmu memiliki kedudukan yang penting bagi setiap makhluk ciptaan Allah. Ilmu dalam kehidupan manusia memiliki ranah yang luas, salah satunya dalam dunia pendidikan. Pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran di bidang ilmu pengetahuan. Ayat di atas menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan harus diiringi dengan sikap dan partisipasi aktif dari siswa. Hal ini mendukung penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran untuk dapat menumbuhkan semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran, tetapi juga penting diterapkan dalam kegiatan penilaian. Penilaian pembelajaran merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk

⁴³ Tim Lajnah Pentashih Al-Qur'an, "Al-Qur'an Kemenag Online," <https://quran.kemenag.go.id/>, 2022.

mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Penilaian pembelajaran digunakan guru untuk melakukan evaluasi kepada siswa terkait dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Seiring dengan kemajuan teknologi, penilaian pembelajaran mengalami perubahan dengan bantuan media sebagai alat bantu yang memudahkan pelaksanaan penilaian pembelajaran. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surah Al-A'laq ayat 4 sebagai berikut⁴⁴



Artinya: “yang mengajarkan (manusia) dengan pena.

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa Alloh mengibaratkan pena sebagai media pembelajaran. Pena dijadikan sebagai media untuk mencatat, menulis, dan menyebarkan ilmu pengetahuan. Seiring dengan perkembangan zaman saat ini, media pembelajaran mengalami perubahan dari tradisional menuju modern seperti pada penggunaan pena dan kertas yang mulai digantikan dengan teknologi digital. Penggunaan pena dan kertas dalam penilaian pembelajaran menjadi alat bantu utama yang mendukung terlaksananya penilaian pembelajaran. Namun, di zaman saat ini sudah mulai digantikan dengan media yang lebih canggih berbasis teknologi seperti *game online*. *Game* sebagai alat bantu modern yang dapat mempermudah dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran, serta menjadikan penilaian pembelajaran lebih bervariasi dan menarik bagi siswa.

⁴⁴ Tim Lajnah Pentashih Al-Qur'an.

Pelaksanaan penilaian pembelajaran berbantuan *game* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengerjakan soal penilaian yang telah disiapkan oleh guru. Motivasi belajar menjadi pendorong bagi siswa untuk meningkatkan prestasi secara akademik maupun non-akademik. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa, maka semakin tinggi pula peluang prestasi yang dimiliki. Apabila siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, maka dapat dipastikan siswa akan sulit memperoleh prestasi belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar dalam diri siswa memiliki peranan yang penting untuk diperhatikan. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam surat An-Najm ayat 39 berikut ini⁴⁵



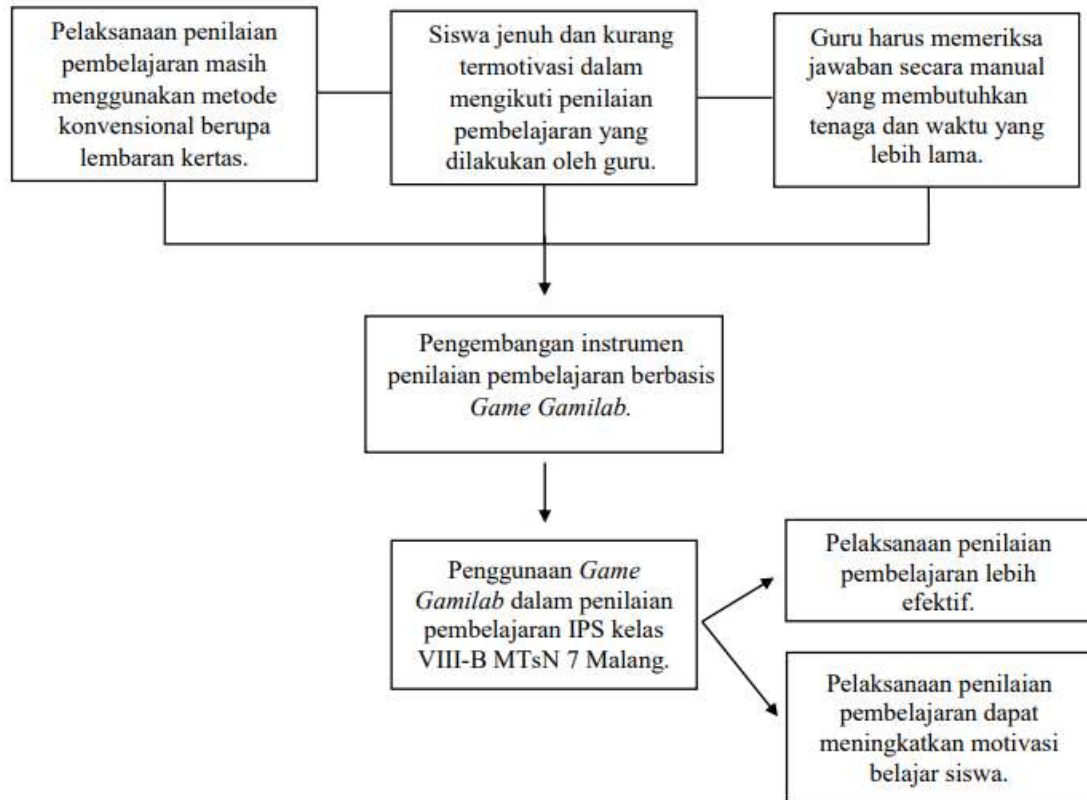
Artinya: “*dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya*”

Dari ayat tersebut, dapat menunjukkan bahwa manusia yang bersungguh-sungguh akan memperoleh hasil yang diinginkan. Dalam ranah pendidikan, hal ini dapat diartikan bahwa untuk mendapatkan prestasi yang baik siswa harus memiliki motivasi belajar yang tinggi. Sehingga mendorong siswa untuk terus berusaha menyelesaikan tugas dengan baik dan menghadapi segala tantangan yang dihadapi dalam proses belajar.

⁴⁵ Tim Lajnah Pentashih Al-Qur'an.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan teori pendukung yang ada, maka kerangka dalam penelitian ini tersaji dalam gambar 2.1 berikut



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Pelaksanaan penilaian pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional berupa lembaran kertas menyebabkan siswa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Selain itu juga, pelaksanaan penilaian pembelajaran secara konvensional membutuhkan tenaga dan waktu yang lebih lama karena guru harus mengoreksi jawaban siswa secara manual. Kondisi ini mendorong perlu adanya inovasi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan

motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan penilaian pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab*. Penggunaan *Game Gamilab* dalam penilaian pembelajaran, khususnya pada siswa kelas VIII-B MTsN 7 Malang lebih efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau yang biasanya disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode atau langkah yang digunakan untuk menciptakan produk baru, meningkatkan kualitas produk yang sudah ada, dan mengevaluasi produk untuk dapat dipertanggungjawabkan.⁴⁶ Sugiyono menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan teknik yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivitasan produk tersebut.⁴⁷

Penggunaan produk pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan dan dilanjutkan dengan pengujian keefektifan produk. Penelitian pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan kualitas produk yang telah ada untuk diuji keefektifan produk.⁴⁸ Penelitian pengembangan menjadi salah satu alternatif untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam aspek pendidikan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan suatu metode yang

⁴⁶ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

⁴⁸ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan."

digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk baru serta menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk sehingga produk dapat digunakan dan dipertanggungjawabkan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu 1) Tahap Analisis (*Analyze*), 2) Tahap Desain (*Design*), 3) Tahap Pengembangan (*Development*), 4) Tahap Implementasi (*Implementation*), dan 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*).⁴⁹ Langkah-langkah dalam model pengembangan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melalui observasi di sekolah kepada guru mata pelajaran IPS dan siswa. Observasi dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2024. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran di kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi berupa pengembangan instrumen penilaian berbasis media salah satunya yaitu dengan menggunakan *game*. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal penilaian dan dapat mempercepat serta mempermudah guru dalam memperoleh hasil penilaian siswa.

⁴⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009, <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) merupakan tahap kedua dalam penelitian ini dengan tujuan untuk merancang pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan. Pada tahap ini peneliti fokus pada perancangan yang disesuaikan dengan hasil observasi di sekolah kepada guru mata pelajaran IPS dan siswa. Tahap perancangan dimulai dengan pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian, pemilihan tema *game* yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, serta penyusunan instrumen pengambilan data.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap realisasi produk dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya kemudian diwujudkan menjadi produk nyata yang dapat digunakan dengan melakukan penyesuaian dari para ahli. Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengembangkan instrumen penilaian berdasarkan tema yang telah dipilih, kebutuhan, dan karakteristik siswa. Setelah pengembangan instrumen penilaian berbasis *game* selesai, kemudian produk tersebut memasuki tahap validasi oleh para ahli. Validator terdiri dari ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, instrumen penilaian berbasis *game* yang dikembangkan telah melalui tahap validasi dan revisi. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian produk pengembangan siswa kelas VIII-B berupa respon

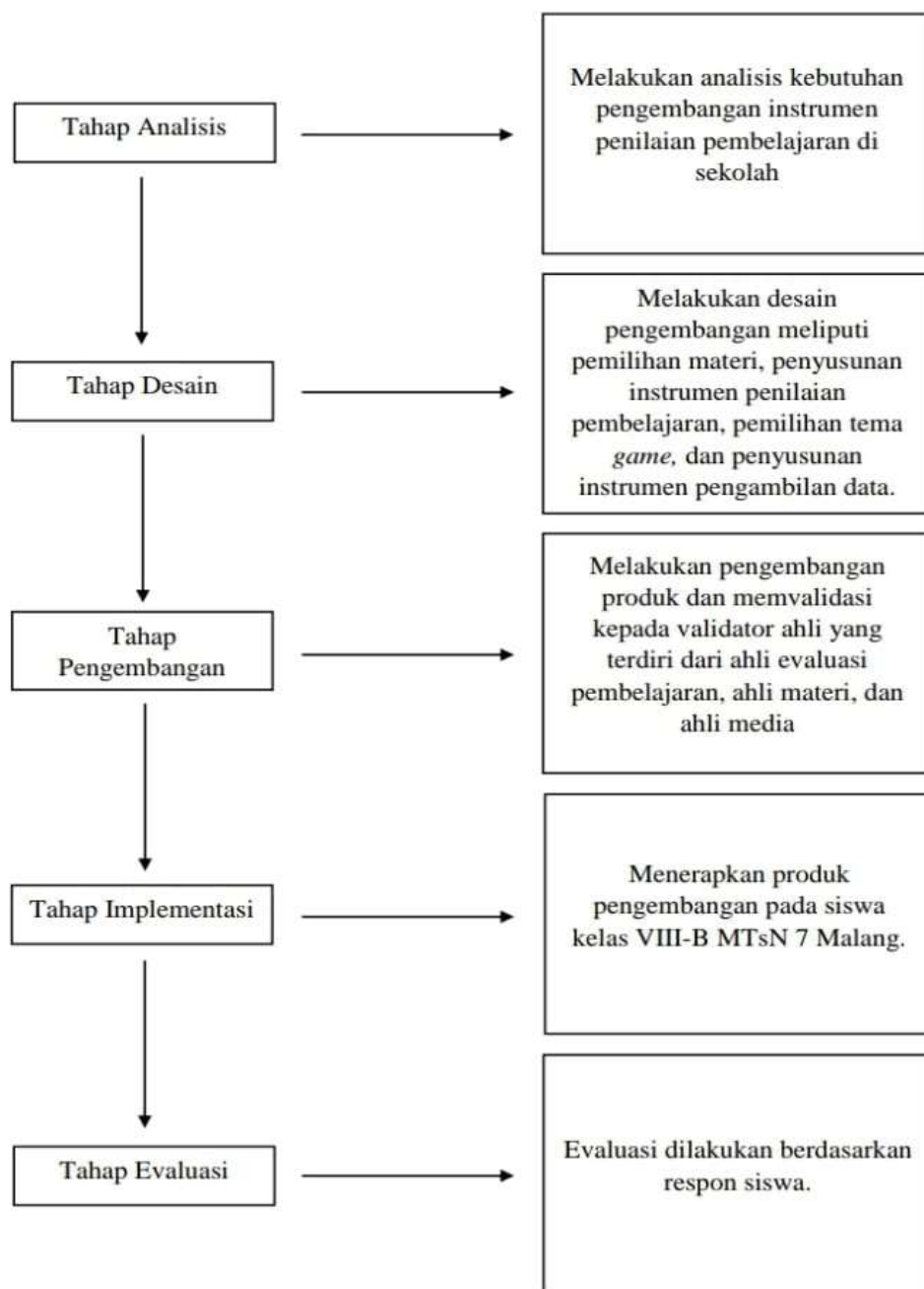
siswa. Implementasi dilaksanakan pada saat pembelajaran kelas VIII-B pada materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Implementasi produk dapat dilakukan oleh siswa menggunakan PC, tablet, dan *smartphone*.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti melihat peningkatan motivasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan *Game Gamilab* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Rancangan tahapan penelitian dan pengembangan disajikan dalam Gambar 3.1 berikut



Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan

Rincian kegiatan pengembangan sebagai berikut:

- a. Kegiatan analisis, dilakukan dengan observasi di sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa perlu adanya pengembangan pelaksanaan penilaian pembelajaran IPS.
- b. Kegiatan desain, dilakukan dengan merencanakan kegiatan pengembangan. Perancangan dimulai dengan pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian pembelajaran, pemilihan tema *game*, dan penyusunan instrumen pengambilan data.
- c. Kegiatan pengembangan, dilakukan dengan mengembangkan produk. Kegiatan pengembangan produk diawali dengan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran dan dilanjutkan dengan pembuatan *Game Gamilab*, setelah produk selesai dilanjutkan dengan validasi ahli yang terdiri dari tiga validator yaitu validasi ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media.
- d. Kegiatan implementasi, dilakukan dengan memberikan produk kepada siswa kelas VIII-B MTsN 7 Malang. Pada tahap ini juga, produk dinilai oleh siswa berupa respon siswa.
- e. Kegiatan evaluasi, dilakukan berdasarkan respon siswa.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Produk yang telah dikembangkan melalui tahap pengujian oleh ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Pengujian produk digunakan untuk memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dan relevansi yang ditetapkan. Pengujian oleh ahli evaluasi pembelajaran dilakukan untuk memvalidasi setiap butir instrumen penilaian pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian oleh ahli materi dilakukan untuk memvalidasi penyajian soal dan jawaban pada setiap butir instrumen penilaian pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS, dan penilaian oleh ahli media dilakukan untuk memvalidasi media yang disesuaikan dengan indikator penilaian kelayakan media pembelajaran.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dilakukan oleh tiga dosen FITK UIN Malang. Pertama, validasi instrumen penilaian pembelajaran yang dilakukan kepada ahli evaluasi pembelajaran yaitu Bapak Taufiq Satria Mukti, M.Pd. Kedua, validasi materi pada instrumen penilaian pembelajaran yang dilakukan pada ahli materi yaitu Ibu Nur Cholifah, M.Pd. Ketiga, validasi tampilan media kepada ahli media yaitu Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Produk pengembangan yang telah divalidasi oleh validator kemudian dilakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 19 November 2024. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada siswa guna menilai keefektifan produk yang didapatkan dari penilaian siswa berupa respon siswa. Pada tahap ini dilakukan juga *pretest* dan *posttest* kepada siswa untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-B MTsN 7 Malang yang berjumlah 32 siswa.

E. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari penilaian oleh validator, dan respon siswa terhadap produk pengembangan. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran terhadap produk pengembangan yang diberikan oleh validator dan siswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket/kuesioner. Angket merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang melibatkan responden dengan memberi sejumlah pertanyaan atau

pernyataan tertulis untuk dijawab.⁵⁰ Angket pada penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli evaluasi pembelajaran (lampiran 14), lembar validasi oleh ahli materi (lampiran 15), lembar validasi oleh ahli media (lampiran 16), lembar respon siswa (lampiran 13), pernyataan *pretest* (lampiran 11) dan pernyataan *posttest* (lampiran 12). Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk pengembangan dengan menggunakan *skala likert* 1-5 (sangat baik-sangat kurang baik), sedangkan pernyataan *pretest* dan *posttest* untuk melihat tingkat motivasi siswa yang terdiri dari 15 pernyataan.

Lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan instrumen penilaian pembelajaran dan materi terdiri dari tiga aspek penilaian yang terdiri dari aspek substansi, konstruksi dan penggunaan bahasa. Adapun Kisi-kisi penilaian kelayakan instrumen penilaian pembelajaran dan materi disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Kelayakan Instrumen Pembelajaran dan Materi⁵¹

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Substansi	5
2	Konstruksi	5
3	Penggunaan Bahasa	5
Total		15

Aspek substansi dalam penelitian ini berkaitan dengan kesesuaian butir instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran, kompetensi yang diukur, dan materi pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik. Aspek konstruksi berkaitan dengan tata letak dan format soal dan jawaban. Aspek penggunaan bahasa

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*.

⁵¹ Permendikbud, *Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian*.

berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan tidak ambigu.

Selanjutnya, lembar validasi yang digunakan untuk menilai kelayakan *game* terdiri dari empat aspek penilaian, yaitu aspek *maintanaible*, *usable*, *compitable*, dan *reusable*. Adapun kisi-kisi penilaian kelayakan *game* disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Game⁵²

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	<i>Maintanaible</i>	3
2	<i>Usable</i>	3
3	<i>Compatible</i>	3
4	<i>Reusable</i>	3
Total		12

Aspek *Maintanaible* dalam penilaian ini berfokus pada penilaian terhadap mudahnya pengelolaan *game* seperti pengelolaan tema dan fitur-fitur pengaturan soal maupun jawaban dalam *game*. Aspek *Usable* berfokus pada mudahnya pengoperasian *game* yang digunakan oleh guru maupun siswa seperti terkait dengan akses penggunaan *game*. Aspek *Compitable* berfokus pada penggunaan *game* yang dapat diaskes diberbagai *hardware* maupun *software*. Aspek *Reusable* berfokus pada pemanfaatan *game* yang dapat digunakan kembali sebagai media pembelajaran.

Selain dilakukan penilaian produk pengembangan kepada validator ahli, produk pengembangan juga dinilai oleh siswa yang disajikan berupa respon siswa. Adapun kisi-kisi respon siswa disajikan dalam tabel berikut

⁵² Wahono, *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Respon Siswa⁵³

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Instrumen Penilaian	4
2	<i>Game</i>	4
Total		8

Penilaian yang dilakukan oleh siswa berupa respon siswa meliputi dua aspek penilaian, yaitu aspek instrumen penilaian dan *game*. Aspek penilaian yang dijadikan sebagai instrumen respon siswa meliputi penggunaan bahasa yang digunakan dalam soal, kesesuaian soal dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian penyajian soal dan jawaban. Sedangkan pada aspek *game* meliputi kemudahan dalam mengakes *game* seperti *game* dapat dimainkan diberbagai perangkat dan *game* dapat dimanfaatkan dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan *game* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa. Tingkat motivasi siswa diukur dengan menggunakan angket/kuesioner yang mengambil dari teori motivasi belajar oleh Nana Sudjana. Adapun kisi-kisi kuesioner/angket yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Kuesioner *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar⁵⁴

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Minat dan perhatian siswa dalam belajar	3
2	Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajar	3
3	Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas belajar	3
4	Respon yang ditunjukkan terhadap stimulus yang diberikan guru	3

⁵³ Wahono, *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*; Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

⁵⁴ Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

5	Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	3
Total		15

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

a) Uji validitas instrumen *Pretest* dan *Posttest* motivasi belajar

Uji validitas merupakan uji kelayakan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian dikatakan valid memiliki makna bahwa instrumen tersebut dapat mengukur variabel yang akan diukur.⁵⁵ Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan pada setiap butir kuesioner dengan cara mengkorelasikan antara skor dari tiap item dengan skor total pada sub skala. Uji validitas dilakukan pada instrumen *pretest* dan *posttest* dengan kriteria berikut:

- 1) Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka instrumen dikatakan valid.
- 2) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka instrumen dikatakan tidak valid.

Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas Instrumen Pretest Motivasi Belajar

No	r hitung	r table	Keterangan
1.	0.607	0.279	Valid
2.	0.571	0.279	Valid
3.	0.783	0.279	Valid
4.	0.632	0.279	Valid
5.	0.666	0.279	Valid
6.	0.669	0.279	Valid
7.	0.693	0.279	Valid
8.	0.394	0.279	Valid
9.	0.494	0.279	Valid
10.	0.633	0.279	Valid

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*.

11.	0.596	0.279	Valid
12.	0.485	0.279	Valid
13.	0.597	0.279	Valid
14.	0.422	0.279	Valid
15.	0.682	0.279	Valid

Hasil uji validitas terhadap 15 butir pernyataan *pretest* menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memiliki r hitung $>$ r tabel yaitu 0,279, sehingga dapat dikatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa 15 butir pernyataan *pretest* dapat digunakan dalam kegiatan penelitian.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen *Posttest* Motivasi Belajar

No	r hitung	r table	Keterangan
1.	0.728	0.279	Valid
2.	0.571	0.279	Valid
3.	0.702	0.279	Valid
4.	0.630	0.279	Valid
5.	0.724	0.279	Valid
6.	0.671	0.279	Valid
7.	0.760	0.279	Valid
8.	0.593	0.279	Valid
9.	0.449	0.279	Valid
10.	0.613	0.279	Valid
11.	0.648	0.279	Valid
12.	0.612	0.279	Valid
13.	0.621	0.279	Valid
14.	0.484	0.279	Valid
15.	0.559	0.279	Valid

Hasil uji validitas terhadap 15 butir pernyataan *posttest* menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memiliki r hitung $>$ r tabel yaitu 0,279, sehingga

dapat dikatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen *posttest* dapat digunakan dalam kegiatan penelitian.

b) Uji Reliabilitas instrumen *pretest* dan *posttest* motivasi belajar

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel atau handal jika dari pernyataan tersebut memiliki jawaban yang konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dilakukan pada instrumen *pretest* dan *posttest* dengan kriteria apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ maka instrumen penelitian dikatakan reliabel.⁵⁶

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,866	15

Berdasarkan uji reliabilitas pada instrumen *pretest* yang dilakukan dalam penelitian ini, dihasilkan nilai data $0.866 > 0.70$, artinya dari perolehan nilai data menjelaskan bahwa reliabel dan instrumen *pretest* dapat digunakan untuk penelitian.

Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,888	15

⁵⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*.

Berdasarkan uji reliabilitas pada instrumen *posttest* yang dilakukan dalam penelitian ini, dihasilkan nilai data $0.888 > 0.70$, artinya dari perolehan nilai data menjelaskan bahwa reliabel dan instrumen *posttest* dapat digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan sebagai berikut:

1. Observasi

Tahap awal dalam proses pengumpulan data dimulai dengan melakukan identifikasi terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dan sarana prasarana sekolah. Observasi dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2024. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan kondisi sekolah, kurikulum yang digunakan di sekolah, karakteristik siswa, dan pelaksanaan penilaian pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Berdasarkan hasil yang didapatkan dari observasi, perlu dilakukannya pengembangan instrumen penilaian berbasis *game* sesuai dengan analisis kebutuhan di sekolah.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa gambar, foto, atau dokumen yang relevan dengan penelitian. Kegiatan dokumentasi dilakukan untuk membantu menyimpan data dan bukti pendukung dalam proses penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi terdiri dari foto kegiatan

penelitian, hasil uji coba produk, dan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari dua analisis, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dihasilkan dari saran validator ahli, dan siswa terhadap produk pengembangan. Proses selanjutnya dilakukan dengan menyimpulkan saran yang diberikan dan digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk pengembangan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari validator dan siswa menggunakan angket terhadap produk pengembangan. Data tersebut sebagai alat ukur pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* yang dibuat atas dasar hasil analisis kuantitatif dari validasi berikut:

a) Analisis Validasi Angket dan Respon Siswa

Validasi angket diperoleh dari pegujian produk yang diukur menggunakan *skala likert* dengan tabel berikut ini

Tabel 3. 9 Skala Likert⁵⁷

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

Hasil validasi angket diperoleh dari hasil pengujian produk yang dilakukan oleh ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media, dan respon siswa. Perhitungan hasil validasi dan respon siswa menggunakan rumus berikut:⁵⁸

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor yang dicari

$\sum R$: Jumlah jawaban oleh validator

N : Jumlah skor maksimal

Untuk menentukan kriteria validasi atau tingkat ketercapaian produk pengembangan, dapat dilihat pada tabel berikut

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

⁵⁸ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010).

Tabel 3. 10 Interpretasi Presentase Kelayakan⁵⁹

Presentase	Keterangan
0% - 20 %	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

b) Analisis Uji Kualitas Instrumen Penilaian Pembelajaran

1) Uji Validitas Kesepakatan Ahli (*Expert Judgment*)

Validitas isi instrumen dalam penelitian ini ditentukan menggunakan kesepakatan ahli (*expert judgment*). Uji kesepakatan ahli (*expert judgment*) digunakan untuk menentukan validitas isi instrumen, karena instrumen tes atau non-tes dianggap akurat apabila para ahli meyakini bahwa instrumen tersebut mampu mengukur kemampuan yang dimaksud.⁶⁰ Validasi isi dilakukan dengan memberikan penilaian pada setiap butir soal, adapun kriteria penilaian butir instrumen oleh validator disajikan pada tabel berikut

Tabel 3. 11 Kriteria Penilaian Instrumen oleh Validator

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

⁵⁹ Maulidyah Firdaus Huda and Heri Suryaman, "Validitas Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Pembelajaran Software Sketchup Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi," *JKPTB : Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 08, no. 02 (2022): 01–09.

⁶⁰ Naimina Restu An Nabil et al., "Aiken Index Analysis to Determine The Contents Validity of The Minimum Competency Assessment Instrument Based on Chemical Science Context," *Paedagogia* 25, no. 2 (2022): 184, <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566>.

Uji kesepakatan ahli (*expert judgment*) dalam penelitian ini diperoleh dari validator ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS. Kesepakatan para ahli dalam penelitian ini menggunakan Indeks Aiken (indeks V). Validitas tersebut menggunakan rumus berikut⁶¹

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan:

n = Jumlah rater atau *expert*

s = r – Io

Io = angka penilain validitas yang terendah

c = angka penilaian validitas tertinggi

r = angka yang diberikan oleh penilai

Validitas suatu item soal dikatakan baik jika diperoleh indeks Aiken $\geq 0,75$.⁶² Kriteria validitas isi instrumen kesepakatan ahli (*expert judgment*) dapat disesuaikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Kevalidan *Expert Judgment*⁶³

Tingkat Kevalidan	Keterangan
< 0,40	Kurang Valid
0,41 – 0,80	Cukup Valid
> 0,80	Sangat Valid

⁶¹ Aiken L.R, *Educational and Psychological Measurement* (Pearson, 1985).

⁶² Aiken L.R.

⁶³ Heri Retnawai, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016).

Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Kesepakatan Ahli (*Expert Judgment*) disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Isi Instrumen *Expert Judgment*

No. Soal	Penilai			Indeks Aiken (V)	Keterangan
	Ahli Evaluasi Pembelajaran	Ahli Materi	Guru Mata Pelajaran IPS		
1.	3	4	3	0.83	Sangat Valid
2.	4	3	3	0,83	Sangat Valid
3.	4	4	4	1	Sangat Valid
4.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
5.	3	3	3	0,75	Cukup Valid
6.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
7.	4	4	4	1	Sangat Valid
8.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
9.	3	3	4	0,83	Sangat Valid
10.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
11.	3	3	4	0,83	Sangat Valid
12.	2	4	4	0,83	Sangat Valid
13.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
14.	4	4	4	1	Sangat Valid

15.	2	4	3	0,75	Cukup Valid
16.	2	3	3	0,67	Cukup Valid
17.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
18.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
19.	3	4	3	0,83	Sangat Valid
20.	4	4	4	0,92	Sangat Valid
21.	4	4	3	0,92	Sangat Valid
22.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
23.	3	4	4	0,92	Sangat Valid
24.	3	3	4	0,83	Sangat Valid
25.	3	4	4	0,92	Sangat Valid

Hasil uji validitas isi berdasarkan kesepakatan ahli (*expert judgment*) terhadap 25 soal menunjukkan bahwa sebagian besar soal dalam kategori sangat valid dengan nilai tingkat kevalidan berkisar antara 0,67 hingga 1. Dari 25 soal didapatkan 22 soal dengan kategori sangat valid dan 3 soal dengan kategori cukup valid.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Indeks Aiken, diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 0,84 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang

diuji memiliki validitas isi yang tinggi dan layak digunakan dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

2) Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan pada setiap butir instrumen penilaian pembelajaran dengan cara mengkorelasikan antara skor dari tiap item dengan skor total pada sub skala. Pengujian validitas dilakukan dengan kriteria berikut:

- a) Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, maka instrumen dikatakan valid.
- b) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$, maka instrumen dikatakan tidak valid.

Hasil uji validitas instrumen penilaian pembelajaran dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 14 Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Pembelajaran

No Soal	r hitung	r table	Keterangan
1.	0.490	0.349	Valid
2.	0.305	0.349	Valid
3.	0.543	0.349	Valid
4.	0.446	0.349	Valid
5.	0.439	0.349	Valid
6.	0.752	0.349	Valid
7.	0.402	0.349	Valid
8.	0.542	0.349	Valid
9.	0.567	0.349	Valid
10.	0.481	0.349	Valid
11.	0.480	0.349	Valid
12.	0.592	0.349	Valid
13.	0.378	0.349	Valid
14.	0.495	0.349	Valid
15.	0.408	0.349	Valid
16.	0.593	0.349	Valid

17.	0.516	0.349	Valid
18.	0.808	0.349	Valid
19.	0.449	0.349	Valid
20.	0.469	0.349	Valid
21.	0.408	0.349	Valid
22.	0.470	0.349	Valid
23.	0.378	0.349	Valid
24.	0.372	0.349	Valid
25.	0.591	0.349	Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian pembelajaran yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda dikatakan valid karena memenuhi ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0.349 dengan rentang nilai r_{hitung} antara 0.371 hingga 0.807. Sehingga instrumen penilaian pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada instrumen penilaian pembelajaran dengan kriteria apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$ maka instrumen penelitian dikatakan reliabel.⁶⁴ Uji reliabilitas digunakan untuk melihat keajekan hasil tes yang dilakukan di waktu berbeda tetapi memiliki hasil yang tetap. Hasil uji reliabilitas instrumen penilaian pembelajaran disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Pembelajaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.871	25

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, dihasilkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar $0.871 > 0.70$ yang menunjukkan bahwa data bersifat reliabel dan dapat digunakan dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

4) Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan pengukuran yang dilakukan terhadap instrumen penilaian. Pengukuran tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui seberapa besar derajat kesukaran instrumen penilaian dengan kriteria bahwa suatu instrumen penilaian dikatakan baik apabila memiliki tingkat kesukaran yang seimbang (proporsional), dalam artian instrumen penilaian yang dibuat tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit.⁶⁵ Penghitungan tingkat kesukaran pada tiap butir instrumen penilaian diitung dengan persamaan berikut⁶⁶

$P = \frac{B}{Js}$

Keterangan

P = Indeks kesukaran soal

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

Js = Jumlah seluruh siswa

⁶⁵ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, 2012.

⁶⁶ Syamsuddin, "Pengukuran Daya Pembeda, Taraf Kesukaran, Dan Pola Jawaban Tes (Analisis Butir Soal)," *At-Tajdid* 1, no. 2 (2012).

Kriteria yang digunakan dalam mengklasifikasikan kesukaran butir instrumen penilaian yaitu apabila jawaban benar sedikit (kecil) maka tingkat kesukaran tinggi, sebaliknya apabila jawaban benar banyak (besar) maka tingkat kesukaran rendah.⁶⁷ Kriteria tingkat kesukaran dapat disesuaikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 16 Kriteria Tingkat Kesukaran⁶⁸

Tingkat Kesukaran	Keterangan
< 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
> 0,71	Mudah

Hasil uji kesukaran instrumen penilaian pembelajaran disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 17 Hasil Uji Kesukaran Instrumen Penilaian Pembelajaran

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1.	0.44	Sedang
2.	0.41	Sedang
3.	0.50	Sedang
4.	0.59	Sedang
5.	0.47	Sedang
6.	0.53	Sedang
7.	0.63	Sedang
8.	0.56	Sedang
9.	0.53	Sedang
10.	0.50	Sedang
11.	0.44	Sedang
12.	0.59	Sedang
13.	0.41	Sedang

⁶⁷ Nuril Huda, *Penggunaan Item and Test Analysis (ITEMAN) 4.3 Untuk Menganalisis Butir Soal Pilihan Ganda*, 2019.

⁶⁸ Huda.

14.	0.53	Sedang
15.	0.44	Sedang
16.	0.47	Sedang
17.	0.53	Sedang
18.	0.47	Sedang
19.	0.56	Sedang
20.	0.47	Sedang
21.	0.56	Sedang
22.	0.44	Sedang
23.	0.41	Sedang
24.	0.53	Sedang
25.	0.75	Sedang

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran terhadap 25 butir soal dalam instrumen penilaian pembelajaran menunjukkan bahwa semua soal berada dalam kategori tingkat kesukaran Sedang. Nilai tingkat kesukaran berkisar antara 0.41 hingga 0.75 yang sesuai dengan rentang soal kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penilaian yang dibuat memiliki keseimbangan dalam tingkat kesulitan sehingga layak digunakan dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

Menurut Andi Surahma dkk, dalam penelitiannya menyatakan bahwa soal yang layak adalah soal yang memiliki kategori sedang.⁶⁹ Selain itu juga, Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar atau terlalu mudah, apabila soal terlalu mudah menyebabkan tidak dapat merangsang siswa untuk

⁶⁹ Andi Surahma Halik, Sitti Mania, and Fitriani Nur, "Analisis Butir Soal Ujian Akhir Sekolah (Uas) Mata Pelajaran Matematika Pada Tahun Ajaran 2015/2016 SMP Negeri 36 Makassar," *Al Asma : Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2019): 11, <https://doi.org/10.24252/asma.v1i1.11249>.

berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan, sedangkan apabila soal terlalu sukar menyebabkan siswa putus asa dan tidak semangat untuk menyelesaikan soal karena diluar jangkauan siswa.⁷⁰

5) Uji Daya Beda

Daya beda instrumen penilaian merupakan kemampuan untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.⁷¹ Daya beda instrumen penilaian dapat diukur dengan menggunakan rumus berikut⁷²

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Keterangan:

D = Indeks Daya Beda

Ba = Banyak siswa kelompok atas yang menjawab benar

Ja = Jumlah siswa kelompok atas

Bb = Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Jb = Jumlah siswa kelompok bawah

Kriteria tingkat kesukaran dapat disesuaikan dalam tabel berikut

⁷⁰ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*.

⁷¹ Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*.

⁷² Syamsuddin, "Pengukuran Daya Pembeda, Taraf Kesukaran, Dan Pola Jawaban Tes (Analisis Butir Soal)."

Tabel 3. 18 Kriteria Uji Beda Soal⁷³

Tingkat Daya Beda	Kategori
Negatif – 0.19	Jelek
0.20 – 0.29	Belum Memuaskan
0.30 – 0.39	Memuaskan
0.40 – 1.00	Sangat Memuaskan

Hasil uji daya beda instrumen penilaian pembelajaran disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3. 19 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Penilaian Pembelajaran

No Soal	Tingkat Daya Beda	Keterangan
1.	0.43	Sangat Memuaskan
2.	0.30	Memuaskan
3.	0.48	Sangat Memuaskan
4.	0.38	Memuaskan
5.	0.37	Memuaskan
6.	0.71	Sangat Memuaskan
7.	0.33	Memuaskan
8.	0.48	Sangat Memuaskan
9.	0.51	Sangat Memuaskan
10.	0.42	Sangat Memuaskan
11.	0.41	Sangat Memuaskan
12.	0.54	Sangat Memuaskan
13.	0.31	Memuaskan
14.	0.43	Sangat Memuaskan
15.	0.34	Memuaskan
16.	0.54	Sangat Memuaskan
17.	0.45	Sangat Memuaskan
18.	0.78	Sangat Memuaskan
19.	0.38	Memuaskan
20.	0.40	Sangat Memuaskan
21.	0.34	Memuaskan
22.	0.40	Sangat Memuaskan

⁷³ Robert L Ebel and David A Frisbie, *Essentials of Educational Measurement* (Bergen: Pretice Hall, Inc, 1986).

23.	0.31	Memuaskan
24.	0.30	Memuaskan
25.	0.54	Sangat Memuaskan

Berdasarkan hasil uji beda terhadap 25 butir soal dalam instrumen penilaian pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar soal memiliki daya beda dalam kategori sangat memuaskan dan memuaskan. Dari 25 soal, 14 soal memiliki kategori sangat memuaskan dengan daya beda >0.40 dan 11 soal memiliki kategori memuaskan dengan daya beda $0.30 - 0.39$. Hal ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan instrumen penilaian memiliki daya beda sangat memuaskan dan dapat digunakan dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

Hasil uji kualitas instrumen penilaian pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan bahwa instrumen penilaian pembelajaran dengan jumlah 25 soal pilihan ganda dinyatakan valid dari segi isi dengan nilai 0,84. Selain itu juga, instrumen penilaian pembelajaran dinyatakan valid, reliabel, memiliki tingkat kesukaran sedang, dan daya beda sangat memuaskan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan penilaian pembelajaran.

c) Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria nilai signifikansi sebagai berikut:⁷⁴

- a) Jika nilai signifikansi (Sig) $>0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal
- b) Jika nilai signifikansi (Sig) $<0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal

d) Paired Sample t-Test

Paired Sample t-Test merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji perlakuan dengan ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak.⁷⁵ Pedoman pengambilan keputusan dalam uji Paired Sample t-Test berdasarkan nilai signifikansi (sig) sebagai berikut:⁷⁶

- a) Jika nilai sig (2-tailed) $<0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b) Jika nilai sig (2-tailed) $>0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

⁷⁴ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21* (Bandung: Badan Penerbit Diponegoro, 2013).

⁷⁵ Agus Mikha Widiyanto, *Statistika Terapan Konsep Dan Aplikasi Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013).

⁷⁶ Singgih Santoso, *Statistik Parametrik Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis *Game*

Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk instrumen penilaian pembelajaran berbasis *game* berupa 25 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut disesuaikan dengan Capain Pembelajaran siswa dan dikemas secara menarik berbasis *game* pada materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia kelas VIII semester ganjil menggunakan *platform Game Gamilab*. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang. Pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan. Berikut lima tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melalui observasi. Observasi dilakukan untuk memahami situasi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan pada tanggal 08 Oktober 2024. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran di kelas. Penilaian masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan kertas sebagai media utama siswa dalam melaksanakan penilaian pembelajaran. Pelaksanaan penilaian

pembelajaran menggunakan kertas dinilai kurang efektif karena guru membutuhkan waktu yang relatif lama untuk mengkoreksi jawaban siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa perlu adanya inovasi berupa pengembangan instrumen penilaian berbasis media salah satunya yaitu dengan menggunakan *game*. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal penilaian dan dapat mempercepat serta mempermudah guru dalam memperoleh hasil penilaian siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) dilakukan dengan membuat kerangka pengembangan yang dimulai dari pemilihan materi, penyusunan instrumen penilaian, pemilihan tema *game*, dan penyusunan instrumen pengambilan data. Tahap perancangan dimulai pada tanggal 9 Oktober 2024 hingga 19 Oktober 2024.

a. Pemilihan Materi

Pemilihan materi didasarkan pada hasil analisis kebutuhan di lapangan. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu Tema 02 Kemajemukan Masyarakat Indonesia yang didalamnya membahas terkait Keragaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat dan Mobilitas Sosial.

b. Penyusunan Instrumen Penilaian

Penyusunan instrumen penilaian dilakukan sesuai dengan materi pembelajaran yang diambil. Langkah awal yang dilakukan yaitu membuat kisi-kisi soal (lampiran 2) yang didalamnya terdiri dari perumusan materi,

tujuan pembelajaran, indikator soal, dan level kognitif soal. Kemudian dilanjutkan dengan membuat soal pilihan ganda berjumlah 25 soal beserta kunci jawaban.

c. Pemilihan tema *game*

Pemilihan tema *game* disesuaikan dengan karakteristik siswa. *Platform Game Gamilab* memiliki 7 tema yang tersedia didalamnya, yaitu *astro doom*, *snacky cat*, *color quest*, *puffy ghost*, *bike game*, *king of mountain*, dan *explore*. Adapun tema yang dipilih dalam penelitian pengembangan ini yaitu tema *bike game*.

Bike game merupakan salah satu tema *game* yang dimainkan dengan mengendalikan sepeda yang melewati berbagai rintangan di sepanjang jalan. Dalam mengendalikan sepeda tersebut siswa menghadapi rintangan yang dialaminya berisi soal yang telah disediakan oleh guru. Soal-soal tersebut harus dijawab oleh siswa agar siswa dapat melanjutkan perjalanannya hingga *Finish*. Apabila siswa benar dalam menjawab soal, maka siswa akan mendapatkan tambahan energi untuk bisa melanjutkan sampai di garis *Finish*. Namun, apabila siswa salah dalam menjawab soal maka siswa akan kehilangan sedikit energi dalam permainan tersebut.

d. Penyusunan instrumen pengambilan data

Penyusunan instrumen pengambilan data dilakukan dengan menyusun angket yang akan diberikan kepada ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, ahli media, dan siswa dengan penilaian berdasarkan pada *skala likert* 1-5 (sangat setuju-sangat tidak setuju).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari dua tahapan utama, yaitu tahap pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* dan kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi produk pengembangan. Tahap pengembangan dilaksanakan mulai tanggal 20 Oktober 2024 hingga 03 November 2024.

a. Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran

Pengembangan instrumen penilaian merupakan salah satu proses yang paling penting dilakukan dalam penelitian pengembangan. Pada proses ini, dilakukan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda pada materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Setelah pembuatan soal selesai, soal dimasukkan dalam *platform Game Gamilab* yang kemudian dapat diberikan kepada siswa sebagai bentuk pelaksanaan penilaian pembelajaran.

1) Pembuatan Instrumen Penilaian Pembelajaran

Pembuatan instrumen penilaian pembelajaran dilakukan sesuai dengan materi yang telah ditentukan, yaitu Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Instrumen penilaian terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Pembuatan instrumen penilaian diawali dengan membuat kisi-kisi soal yang didalamnya memuat terkait materi, tujuan pembelajaran, indikator, dan level kognitif.

Level kognitif yang digunakan dalam pembuatan instrumen penilaian terdiri dari level kognitif memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Dari 25 soal yang dibuat, soal dengan level kognitif memahami (C2) terdiri dari 1 soal, soal dengan level kognitif menerapkan (C3) terdiri dari 4 soal, dan soal dengan level kognitif menganalisis (C4) terdiri dari 20 soal. Sehingga dari sini dapat disimpulkan bahwa soal dengan tingkat level kognitif menganalisis (C4) lebih banyak daripada level kognitif C2 dan C3.

KISI-KISI SOAL PENILAIAN PEMBELAJARAN					
IDENTITAS					
Tema		Kemajemukan Masyarakat Indonesia		Alokasi Waktu	: 25 Menit
Jenis Instrumen		Pilihan Ganda		Penyusun	: Wulan Nurus Shobah
Jumlah Butir		: 25			
No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir	Level Kognitif
1	Pengaruh cuaca dan iklim bagi kehidupan.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu menganalisis langkah alternatif dalam mengatasi perubahan cuaca dan iklim.	1	C4

Gambar 4. 1 Bentuk Kisi-Kisi Soal

Pembuatan kisi-kisi disesuaikan dengan jumlah soal yang telah ditentukan. Setelah pembuatan kisi-kisi selesai, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan soal beserta kunci jawaban dengan jumlah 25 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia.

SOAL PENILAIAN PEMBELAJARAN TEMA KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA					
No	Materi	Indikator	Soal	Level Kognitif	Kunci Jawaban
1	Pengaruh cuaca dan iklim bagi kehidupan.	Siswa mampu menganalisis langkah alternatif dalam mengatasi perubahan cuaca dan iklim.	Sebuah wilayah pertanian di dataran rendah memiliki perubahan kondisi cuaca dan iklim yang tidak menentu sehingga menyebabkan pergantian musim secara tidak optimal. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas pertanian mengalami kendala seperti penanaman padi tidak bisa optimal dan sulitnya mendapatkan irigasi air akibat musim kemarau yang berkepanjangan. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana langkah alternatif lain yang dapat dilakukan oleh petani untuk tetap bisa melakukan aktivitas pertanian secara optimal... a. Mencari lahan lain di daerah pegunungan untuk menanam padi agar terhindar dari musim kemarau b. Memperluas lahan sawah agar hasil panen tetap mencakupi apabila terjadi gagal panen c. Membuat sistem penyimpanan air seperti kolam tadah hujan untuk menampung air hujan yang nantinya bisa digunakan selama musim kemarau d. Mengubah jadwal tanam agar sesuai dengan perubahan musim	C4	C

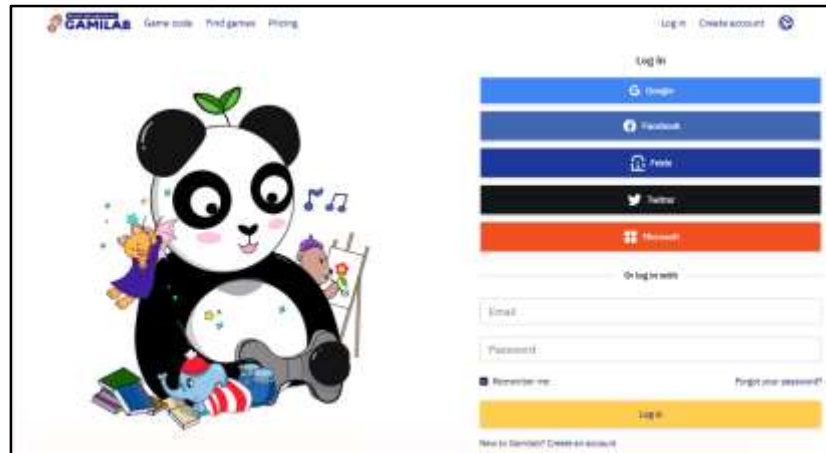
Gambar 4. 2 Soal Penilaian Pembelajaran

Dalam pembuatan soal menggunakan materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia yang didalamnya terdiri dari sub-bab materi keragaman aktivitas ekonomi masyarakat dan mobilitas sosial. Pada sub-bab materi keragaman aktivitas ekonomi masyarakat terdiri dari 9 soal dan pada sub-bab materi mobilitas sosial terdiri dari 16 soal, sehingga soal berjumlah 25 soal.

2) Pembuatan *Game Gamilab*

Game Gamilab sebagai pendukung dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran untuk menciptakan suasana pelaksanaan penilaian pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pembuatan *game* dimulai dengan pemilihan tema *game* yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Adapun tema *game* yang digunakan yaitu *bike game*. Proses pembuatan *game* yang dilakukan diuraikan sebagai berikut

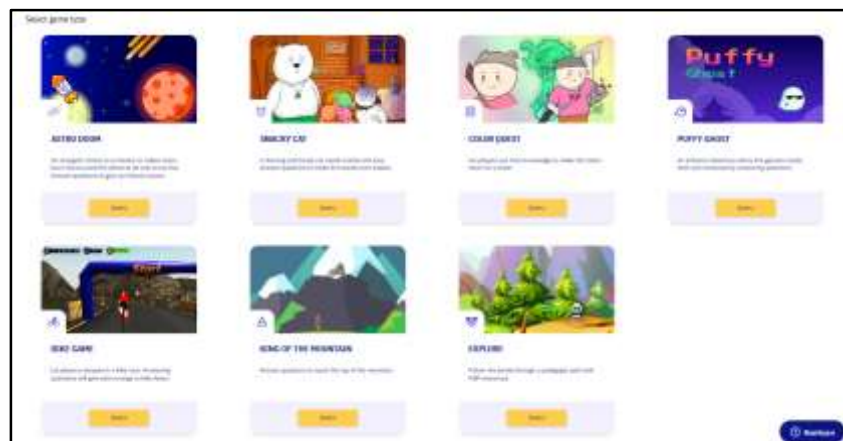
a) Melakukan *login* pada *platform Game Gamilab*



Gambar 4. 3 Login pada Platform Game Gamilab

Langkah awal yang dilakukan dalam membuat *game* pada *platform Game Gamilab* adalah melakukan *login* pada *platform Game Gamilab*. *Login* dapat dilakukan dengan berbantuan *google, facebook, feide, twitter, microsoft, atau email*.

b) Pilih menu *Create Game*



Gambar 4. 4 Menu Create Game

Pada menu *create game*, pengguna akan diberikan tampilan tema *game* yang berjumlah tujuh tema. Tema-tema tersebut dapat

digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dalam penelitian pengembangan ini, tema yang digunakan yaitu *Bike Game*. *Bike game* merupakan salah satu tema *game* yang dimainkan dengan mengendalikan sepeda yang melewati berbagai rintangan di sepanjang jalan. Dalam mengendalikan sepeda tersebut siswa menghadapi rintangan yang didalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh guru.

c) Memasukkan soal dan jawaban



Gambar 4. 5 Tampilan Tema *Bike Game*

Tampilan tema *game* yang dipilih menampilkan rute perjalanan yang nantinya akan dilewati oleh siswa. Apabila sudah berhasil masuk ke tema *game* seperti gambar di atas, guru dapat memasukkan soal dan kunci jawaban dengan memilih menu “*Edit Question*”.



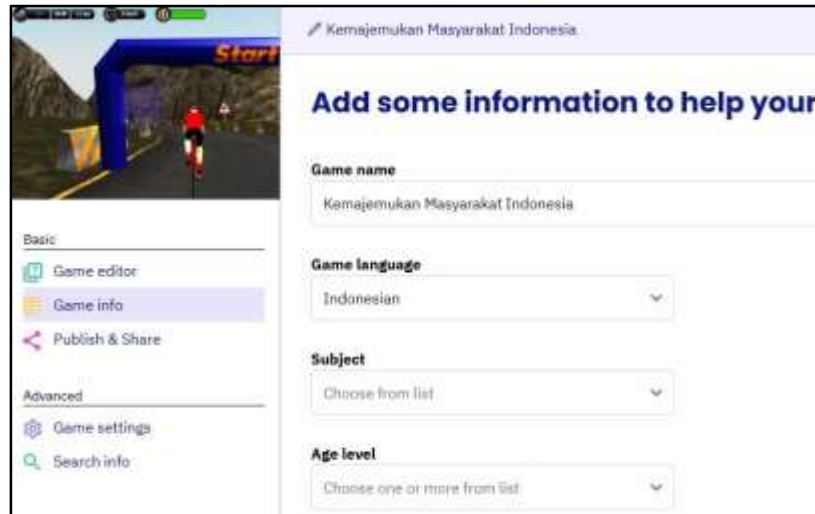
Gambar 4. 6 Memasukkan Soal dan Jawaban

Soal dan jawaban dimasukkan seperti gambar di atas hingga pada soal nomor 25. Apabila soal sudah dimasukkan semua, soal akan muncul di ruter perjalanan yang nantinya akan dilewati oleh siswa seperti pada gambar di bawah ini.



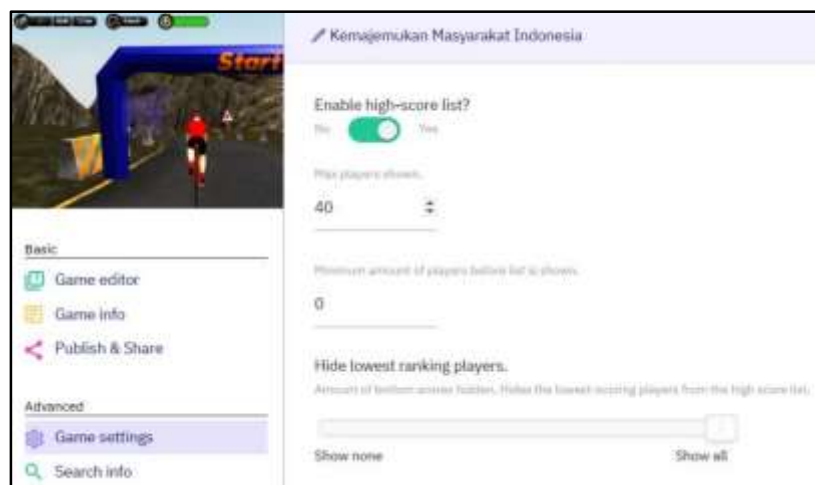
Gambar 4. 7 Tampilan Soal di Rute Game

d) Mengatur permainan



Gambar 4. 8 Menu Game Info

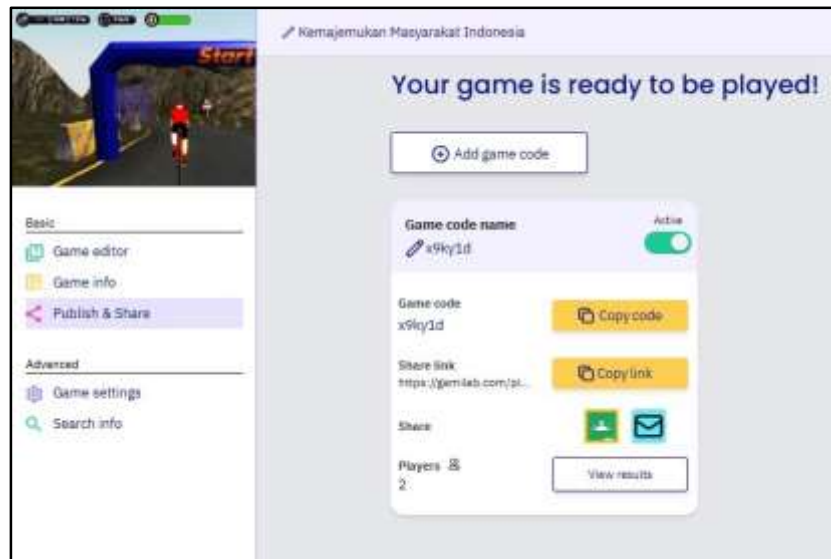
Setelah soal sudah dimasukkan semua dalam *game*, kemudian guru dapat mengatur permainan di menu *game info* dan *game settings*. Pada menu *game info*, guru dapat mengatur terkait nama *game*, bahasa dalam penggunaan *game*, *subject*, dan level *game*.



Gambar 4. 9 Menu Game Settings

Kemudian pada menu *game settings*, guru dapat mengatur terkait tampilan skor, maksimal dan minimal pemain, dan

tampilan ranking permainan. Setelah melakukan pengaturan pada menu *game info* dan *game settings*, guru dapat melanjutkan melakukan pengaturan untuk *publish game* pada menu *publis & share*.



Gambar 4. 10 Menu *Publish & Share*

Pada menu *publish & Share*, guru dapat memperoleh kode *game* dan *link game* yang nantinya dibagikan kepada siswa.

e) *Game Gamilab* dapat digunakan



Gambar 4. 11 Hasil Game

Link yang sudah diperoleh oleh siswa, bisa langsung digunakan untuk pelaksanaan penilaian pembelajaran. Siswa maupun guru dapat menggunakan *game* tersebut dengan cara mengakses *link* yang sudah diperoleh. *Game* dapat dimainkan di PC, tablet, dan *smartphone*.

b. Validasi Ahli

Validasi ahli dilaksanakan ketika proses pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* telah selesai dilaksanakan. Validasi ahli dilaksanakan mulai tanggal 4 November 2024 hingga 17 November 2024. Validasi ahli dilakukan oleh tiga dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang yang terdiri dari ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Adapun hasil validasi ahli dijabarkan berikut ini

1) Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran

Validasi ahli evaluasi pembelajaran dilakukan oleh Bapak Taufiq Satria Mukti, M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang. Validasi ahli evaluasi pembelajaran digunakan untuk memvalidasi setiap butir instrumen penilaian pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi kepada ahli evaluasi pembelajaran dilaksanakan mulai tanggal 04 November 2024 hingga tanggal 15 November 2024. Validasi ahli evaluasi pembelajaran dilakukan dengan beberapa revisi dan masukan. Hasil penilaian kuantitatif dari validasi ahli evaluasi pembelajaran diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Validasi Ahli Evaluasi Pembelajaran

No	Indikator	ΣR	N	P (%)	Tingkat Kelayakan
1	Substansi	25	25	100%	Sangat Layak
2	Kontraksi	25	25	100%	Sangat Layak
3	Penggunaan Bahasa	22	25	88%	Sangat Layak
Total		72	75	96%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.1 hasil validasi ahli evaluasi pembelajaran di atas, didapatkan hasil 96% dengan kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penilaian pembelajaran sangat layak digunakan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

Selain mendapatkan penilaian kuantitatif, hasil validasi kepada ahli evaluasi pembelajaran juga mendapatkan penilaian kualitatif berupa saran terhadap produk pengembangan. Saran dari ahli evaluasi pembelajaran meliputi kesesuaian konteks soal dengan kondisi terkini, kesesuaian soal dengan jawaban, pemberian pilihan jawaban yang kurang mengecoh, serta penggunaan bahasa dalam penyajian soal dan jawaban.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi divalidasi oleh Ibu Nur Cholifah, M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang. Validasi ahli materi dilakukan untuk memvalidasi penyajian soal dan

jawaban pada setiap butir instrumen penilaian pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS. Validasi dilaksanakan pada tanggal 10 November 2024 hingga 15 November 2024. Data hasil validasi ahli materi diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 2 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Indikator	ΣR	N	P (%)	Tingkat Kelayakan
1	Substansi	24	25	96%	Sangat Layak
2	Konstruksi	24	25	96%	Sangat Layak
3	Penggunaan Bahasa	24	25	96%	Sangatt Layak
Total		72	75	96%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel. 4.2 hasil validasi ahli materi di atas, didapatkan hasil 96% dengan kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahwa instrumen penilaian pembelajaran sangat layak digunakan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

Selain mendapatkan penilaian kuantitatif, hasil validasi kepada ahli materi juga mendapatkan penilaian kualitatif berupa saran terhadap produk pengembangan. Saran dari ahli materi pada instrumen penilaian pembelajaran meliputi penggunaan ejaan dalam soal, kesesuaian konteks soal dengan materi pembelajaran, serta kesesuaian antara soal dan jawaban.

3) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media untuk *Game Gamilab* divalidasi oleh Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd selaku dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang. Validasi ahli media dilakukan untuk memvalidasi media yang disesuaikan dengan indikator penilaian kelayakan media pembelajaran. Validasi dilaksanakan pada tanggal 16 November 2024. Data hasil validasi ahli media diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Indikator	ΣR	N	P (%)	Tingkat Kelayakan
1	<i>Maintanaible</i>	14	15	93%	Sangat Layak
2	<i>Usable</i>	14	15	93%	Sangat Layak
3	<i>Compatible</i>	15	15	100%	Sangat Layak
4	<i>Reusable</i>	13	15	87%	Sangat Layak
Total		56	60	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel. 4.3 hasil validasi ahli media di atas, didapatkan hasil 93% dengan kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Game Gamilab* sangat layak digunakan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran.

Selain mendapatkan penilaian kuantitatif, hasil validasi kepada ahli media pembelajaran juga mendapatkan penilaian kualitatif berupa saran terhadap produk pengembangan. Ahli media menyarankan untuk

menggunakan fasilitas *game* yang premium, karena dengan menggunakan fasilitas premium dapat mengakses berbagai tema dan fitur yang ada dalam *game* secara bebas dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan setelah melalui tahap validasi dari ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Implementasi produk dilaksanakan pada 19 November 2024. Produk diberikan kepada siswa kelas VIII-B MTsN 7 Malang. Produk pengembangan dapat diakses oleh siswa melalui *link* dengan berbantuan PC, tablet, dan *smartphone*. Proses uji coba yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti membuka pembelajaran dengan memberikan kata pengantar dan memperkenalkan materi pembelajaran.
- b. Siswa diminta untuk mengerjakan *pretest* yang telah disiapkan oleh peneliti
- c. Setelah siswa mengerjakan *pretest*, peneliti menjelaskan materi pembelajaran di kelas
- d. Ketika materi sudah selesai, dilanjutkan dengan pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* yang telah dibuat oleh peneliti
- e. Peneliti mengirimkan *link Game Gamilab* kepada siswa.
- f. Peneliti meminta siswa untuk membuka *link Game Gamilab* yang telah diberikan.

- g. Siswa melakukan *login* dengan memasukkan nama lengkap siswa
- h. Setelah siswa berhasil *login*, siswa dapat langsung memainkan *game* dengan menjawab soal-soal yang ada di dalam *game*
- i. Siswa memainkan *game* hingga sampai pada *Finish*
- j. Kemudian siswa akan memperoleh perankingan nilai sesuai dengan kecepatan dan kebenaran soal yang dikerjakan.
- k. Setelah serangkaian kegiatan uji coba telah selesai dilakukan, siswa mengerjakan *posttest* dan siswa memberikan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti
- l. Kemudian peneliti menutup kegiatan pembelajaran

Setelah pelaksanaan implementasi produk pengembangan di kelas, didapatkan penilaian produk berupa respon siswa yang dilakukan oleh siswa setelah menggunakan produk pengembangan. Hasil respon siswa dapat dilihat dalam tabel 4.5 berikut

Tabel 4. 4 Hasil Respon Siswa

No	Aspek Kelayakan	Hasil	Tingkat Kelayakan
1	Instrumen Soal	84,5%	Sangat Layak
2	<i>Game</i>	87,25%	Sangat Layak
Total		85,9%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel respon yang diberikan oleh siswa, dapat diketahui bahwa instrumen soal dan *game* yang dikembangkan memperoleh nilai dengan rata-rata hasil keseluruhan dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan instrumen penialain

pembelajaran berbasis *Game Gamilab* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan respon siswa, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan instrumen penilaian berbasis *Game Gamilab* sangat layak digunakan pada kegiatan penilaian pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang. Respon dari siswa melalui angket yang disebar, menunjukkan bahwa penilaian berbasis *Game Gamilab* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pelaksanaan penilaian pembelajaran IPS di MTsN 7 Malang.

Penilaian yang dilakukan oleh siswa berupa respon siswa juga memberikan saran terhadap produk pengembangan. Berdasarkan saran dari 32 siswa, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan sudah bagus dan menarik dalam kegiatan penilaian pembelajaran. Tetapi waktu untuk mengerjakan soal dan memainkan *game* kurang lama, sehingga membuat siswa terburu-buru dalam mengerjakan dan memainkan *game* nya.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Paparan Data

Hasil uji coba produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* pada siswa kelas VIII-B MTsN 7 Malang dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa. *Pretest* dan *Posttest* digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum

dan sesudah menggunakan *Game Gamilab* dalam proses penilaian pembelajaran. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4. 5 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
32	49	62

Pada *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 49 dan pada *posttest* nilai siswa memperoleh rata-rata 62. Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa pada pelaksanaan penilaian pembelajaran ketika siswa sebelum dan sesudah diberi *Game Gamilab* pada pelaksanaan penilaian pembelajaran di kelas.

2. Analisis Data

a) Uji Normalitas

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest Posttest	Pretest	0.959	32	0.255
	Posttest	0.983	32	0.890

Berdasarkan hasil uji normalitas, data signifikan *pretest* sebesar 0,255 dan *posttest* sebesar 0,890. Keputusan ini diambil berdasarkan ketentuan apabila tingkat signifikansi (Sig) >0,05 maka data berdistribusi normal dan apabila tingkat signifikansi (Sig) <0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

b) Uji Paired Sample T-Test

Tabel 4. 7 Paired Samples Statistics

	Kelas	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	49.44	32	8.413	1.487
	Posttest	61.63	32	6.593	1.165

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil statistik deskriptif yang menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 49.44, yang lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 61.63. Data ini diperoleh dari total siswa yang berjumlah 32 siswa. Selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 12.19 yang secara deskriptif menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel 4. 8 Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	-0,227	0.211

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis korelasi nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan *correlation* sebesar -0,227 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,211. Hasil di atas dapat disimpulkan bahwa tidak ada korelasi antara *pretest* dan *posttest* dengan Nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,211 > probabilitas 0,05.

Tabel 4. 9 Paired Sample T-Test

	Kelas	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-12.188	-5.838	31	0,000

Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *Game Gamilab* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelaksanaan penilaian pembelajaran di MTsN 7 Malang.

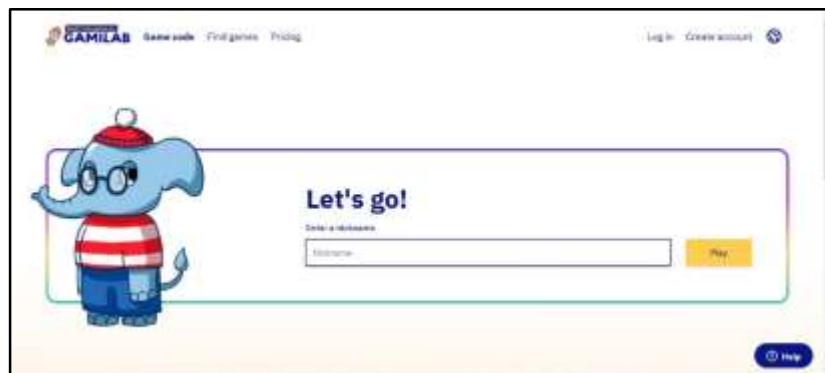
C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan penilaian dan saran dari validator ahli. Dalam penelitian pengembangan ini, revisi produk terfokus pada setiap butir soal yang memperoleh komentar dari validator ahli evaluasi pembelajaran dan ahli materi. Perbaikan yang dilakukan meliputi perbaikan konteks soal dan penyusunan jawaban. Hasil revisi disajikan pada lampiran 17.

D. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan berupa produk instrumen penilaian pembelajaran yang dikemas secara menarik berbasis *Game Gamilab*.

- a) Halaman *login* untuk siswa



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman *Login Siswa*

Game yang telah dibuat oleh guru dapat digunakan oleh siswa ketika siswa tersebut memiliki *link* yang diberikan oleh guru. Sebelum siswa

memainkan *game* tersebut, siswa harus melakukan login terlebih dahulu dengan memasukkan nama pemain pada menu yang telah disediakan.

b) Tampilan *game*



Gambar 4. 13 Tampilan *Game Gamilab*

Setelah siswa melakukan *login*, siswa dapat langsung memainkan *game*. Dalam permainan *game* tersebut siswa tidak hanya memainkan *game* saja, tetapi didalamnya sudah dilengkapi tantangan berupa soal yang harus dijawab. Tantangan tersebut ditampilkan dengan sebuah kotak kuning yang berada di jalan seperti gambar di atas. Selain itu juga, pada permainan *Game Gamilab* dilengkapi skor yang diperoleh oleh siswa pada bagian kanan *game*.

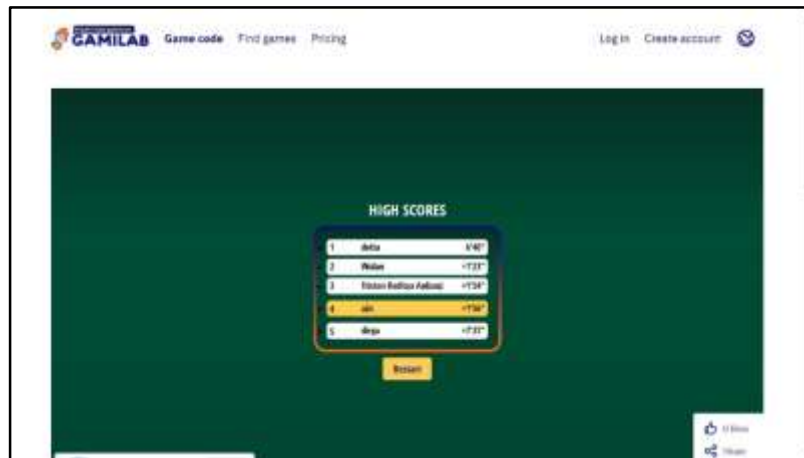
c) Tampilan soal dalam *game*



Gambar 4. 14 Tampilan Soal dalam *Game Gamilab*

Ketika siswa mendapati sebuah kotak kuning yang berada di jalan, siswa akan mendapatkan soal yang telah dipersiapkan oleh guru. Dalam tampilan soal tersebut, apabila siswa menjawab soal salah, siswa akan langsung mendapatkan jawaban yang benar dengan tanda *ceklist* warna hijau pada jawaban yang benar seperti gambar di atas. Selain itu juga, Apabila siswa benar dalam menjawab soal, siswa akan mendapatkan tambahan energi untuk bisa melanjutkan sampai di garis *Finish*. Namun, apabila siswa salah dalam menjawab soal maka siswa akan kehilangan sedikit energi dalam permainan tersebut. Energi dapat dilihat pada lingkaran pojok kiri atas.

d) Tampilan *score* keseluruhan dalam *game*



Gambar 4. 15 Tampilan Score

Total *score* yang diperoleh siswa dalam melaksanakan penilaian pembelajaran menggunakan *game* akan muncul dengan model pemeringkatan. *Score* keluar ketika siswa sudah sampai pada garis *Finish*.

E. Ringkasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, hasil penelitian disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4. 10 Ringkasan Hasil Penelitian

No	Rumusan Masalah	Hasil
1.	Bagaimana kelayakan produk pengembangan instrumen penilaian berbasis <i>Game Gamilab</i> pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang?	Produk pengembangan dinyatakan layak karena 1) Produk pengembangan telah melalui uji validasi ahli, 2) Instrumen penilaian pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan 3) Produk pengembangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
2.	Bagaimana efektivitas produk pengembangan instrumen penilaian berbasis <i>Game Gamilab</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang?	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini menyatakan bahwa produk pengembangan efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kelayakan Produk Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Game* Pada Mata Pelajaran IPS

Produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* disajikan dalam bentuk *website online* yang didalamnya memadukan antara pembelajaran dengan permainan. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Pengembangan ini ditujukan untuk memfasilitasi proses penilaian pembelajaran pada mata pelajaran IPS agar proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁷⁷ Berdasarkan hasil pengembangan, produk pengembangan dinyatakan layak karena:

1. Produk pengembangan telah melalui uji validasi ahli

Produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* diuji oleh tiga ahli validasi, yaitu validasi ahli evaluasi pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Uji validasi dilakukan untuk menganalisis kelayakan produk.⁷⁸ Kelayakan produk dinilai dari beberapa aspek yaitu aspek isi instrumen penilaian pembelajaran dan aspek tampilan media pembelajaran secara keseluruhan. Aspek isi instrumen penilaian

⁷⁷ Sastra Wijaya et al., "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPS SD Dengan Metode Quizz," *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 1 (2024): 148–53.

⁷⁸ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

pembelajaran meliputi aspek substansi, konstruksi, dan penggunaan bahasa. Sedangkan aspek tampilan media meliputi *maintanable*, *usable*, *compitable*, dan *reusable*. Hasil penilaian yang didapatkan dari hasil uji validasi ahli, menunjukkan bahwa produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* memperoleh kelayakan dengan kategori sangat layak. Sehingga produk pengembangan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Instrumen penilaian pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Instrumen penilaian pembelajaran yang dikembangkan disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar indikator penilaian yang digunakan dapat secara tepat mengukur ketercapaian kompetensi belajar siswa.⁷⁹ Dengan menyusun instrumen yang selaras pada tujuan pembelajaran, guru dapat memastikan bahwa setiap soal yang diberikan kepada siswa dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi.⁸⁰ Instrumen penilaian pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. Soal dibuat berdasarkan pada indikator soal yang telah disusun dan divalidasi oleh ahli.

⁷⁹ Diah Ayu Putri Utami and Naniek Sulistya Wardani, "Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar," *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1 (2020).

⁸⁰ Ratna Widya Wijayanti, Yatim Riyanto, and Wasposito Tjipto Subroto, "Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar."

3. Produk pengembangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Produk pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* yang dirancang dengan memadukan proses penilaian dan permainan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, dengan penggunaan media dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa.⁸¹ Keterlibatan ini berdampak positif terhadap kegiatan belajar siswa, salah satunya pada motivasi belajar siswa.

B. Efektivitas Produk Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran berbasis *Game Gamilab* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Game Gamilab merupakan media yang digunakan dalam penelitian untuk pelaksanaan penilaian berbasis *game* di kelas. *Game* ini dapat dimainkan diberbagai perangkat seperti PC, tablet, dan *smartphone* baik android maupun IOS. Penggunaan *Game Gamilab* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran dinilai sangat efektif, karena untuk mengerjakan soal siswa hanya perlu mengakses *link game* yang telah dibagikan oleh guru. Setelah siswa mendapatkan *link*, siswa dapat masuk ke *game* dan dapat mengerjakan soal yang telah disediakan oleh guru.

Hasil penelitian dianalisis menggunakan metode statistik dengan melakukan *Uji Paired Sample t-Test*. Perhitungan dengan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa hasil penelitian memperoleh nilai signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa

⁸¹ Eko Putro, Adi, and Ratnawati, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS 'MAPS' Dengan Game Web Browser Based Learning Untuk Siswa SMP."

produk pengembangan berupa instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Tingkat motivasi belajar siswa menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah perlakuan yang melibatkan penggunaan *Game Gamilab* dalam proses penilaian pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Maulida yang membahas terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa evaluasi berbasis *game* seperti *Quizizz* memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena *game* tersebut memiliki berbagai fitur menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran tercipta lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.⁸²

Selain penggunaan *game Quizizz* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran, penggunaan *game* lain seperti *Kahoot* juga dinilai memiliki pengaruh dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Febblina Daryanes and Deci Ririen yang menyatakan bahwa penilaian pembelajaran menggunakan *Game Kahoot* dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa. Selain itu juga, dengan menggunakan media ini

⁸² Wahyu Maulida Lestari and M. As Ari Abd Rohman, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Macam-Macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi," *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 31–39, <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.10>.

membuat penilaian lebih menarik dan efektif untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.⁸³

Penggunaan *game* dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, begitu juga pada pelaksanaan penilaian pembelajaran IPS di tingkat SMP. Penelitian yang dilakukan oleh Ainun Wava dkk yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* dalam kegiatan penilaian dapat meningkatkan motivasi siswa dan perhatian siswa pada mata pelajarann IPS.⁸⁴ Selain itu juga, penggunaan *game* dalam penilaian pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.⁸⁵

Menurut Ita Fitriati dkk, pendekatan pembelajaran berbasis *game digital* dinilai lebih efektif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan dengan pendekatakan aplikasi non-*game*.⁸⁶ Selain itu juga, pelaksanaan penilaian pembelajaran menggunakan *game* dinilai lebih efektif diantaranya dalam beberapa hal yaitu meminimalisir penggunaan kertas untuk lembar soal dan jawaban, menghemat waktu dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran, meminimalisir

⁸³ Febblina Daryanes and Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

⁸⁴ Ainun Wava, Meilinda Agustina, and Aulia Hafidz Azzahra, "Game Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama: Literature Review.," *Sindoro: Cendekia Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 1–13, <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>.

⁸⁵ Murniatun, "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 2, no. 1 (2022): 37–43, <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1087>.

⁸⁶ Ita Fitriati et al., "Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19*, 2021, 307–12.

kecurangan dalam pengerjaan soal, serta ketersediaan fitur yang mudah dan praktis.⁸⁷

Penggunaan *game* dalam penilaian pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, serta penilaian pembelajaran berbasis *game* memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran.⁸⁸ Integrasi *game* dalam proses penilaian pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁸⁹ Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, dunia pendidikan terus beradaptasi dengan memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif di kelas, sehingga siswa memiliki semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Pemanfaatan *Game Gamilab* dalam penilaian pembelajaran menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi

⁸⁷ Fitriyeni and Wahyu Kurniawati, "Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran," *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (2022): 915–27.

⁸⁸ Srimuliyani, "Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35.

⁸⁹ Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019): 53–60, <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.

siswa dalam pembelajaran. Meningkatnya motivasi siswa dapat dilihat dari perubahan sikap siswa dalam pembelajaran seperti memiliki minat dan perhatian yang bertambah dalam belajar, memiliki semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, memiliki respon yang meningkat terhadap stimulus-stimulus yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran, serta memiliki rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil dan pembahasan di atas, hasil dari penelitian pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk pengembangan berupa instrumen penilaian pembelajaran yang dikemas secara menarik berbasis *Game Gamilab*. Produk dinyatakan layak karena 1) Produk pengembangan telah melalui uji validasi ahli, 2) Instrumen penilaian pembelajaran disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan 3) Produk pengembangan dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Hasil analisis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan bahwa produk pengembangan efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari perubahan sikap siswa dalam pembelajaran seperti memiliki minat dan perhatian yang bertambah dalam belajar, memiliki semangat dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar, memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas, memiliki respon yang meningkat terhadap stimulus-stimulus yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran, serta memiliki rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

B. Saran

Berkaitan pada hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh pelaksanaan penilaian pembelajaran berbasis *Game Gamilab* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 7 Malang. Untuk memaksimalkan kegiatan penelitian dan pengembangan selanjutnya, berikut beberapa saran yang diberikan

1. Bagi pihak lembaga pendidikan khususnya sekolah agar meningkatkan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan fasilitas yang memadai, maka akan terciptanya kenyamanan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Bagi guru sebaiknya mengembangkan model penilaia pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta menyesuaikan karakter peserta didik agar siswa memiliki semangat dan motivasi belajar yang tinggi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk menggunakan fasilitas premium pada *Game Gamilab*. Karena dengan menggunakan fasilitas premium pengguna dapat mengakses berbagai tema dan fitur yang ada dalam *game* secara bebas dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken L.R. *Educational and Psychological Measurement*. Pearson, 1985.
- An Nabil, Naimina Restu, Ika Wulandari, Sri Yamtinah, Sri Retno Dwi Ariani, and Maria Ulfa. "Aiken Index Analysis to Determine The Contents Validity of The Minimum Competency Assessment Instrument Based on Chemical Science Context." *Paedagogia* 25, no. 2 (2022): 184. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566>.
- Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Grafika Offset, 2010.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Arthur, Riyan, and Ahmad Marzuq. *Pengukuran Menggunakan Tes Objektif Dalam Uji Kompetensi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, 2020.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media, 2015.
- Aula, Sulaiman, Hendri Ahmadian, and Basrul Abdul Majid. "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya." *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 1 (2020): 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>.
- Badriyah, Nurul Lailatul, AG Thamrin, and Aryanti Nurhidayati. "Analisis Instrumen Penilaian Hasil Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Bangunan." *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education* 4, no. 2 (2019): 93–102. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v4i2.27780>.
- Basrina, Yulya, Nila Afryansih, and Trina Febriani. "Pengembangan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Wizer.Me Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Darussalam Aryojeding." *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)* 8, no. 1 (2023): 31–38.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2009. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Dewi, Ayu Amaliana. "Pengembangan Instrumen E-Quiz Pada Pembelajaran Daring Materi Ekosistem Kelas VII SMP." *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik* 10, no. 2 (2022): 199–212. <http://quizizz.com>.
- Ebel, Robert L, and David A Frisbie. *Essentials of Educational Measurement*. Bergen: Pretice Hall, Inc, 1986.
- Eko Putro, Santi Dwi Retno, Khofifatu Rohmah Adi, and Nurul Ratnawati. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS 'MAPS' Dengan Game Web Browser Based Learning Untuk Siswa SMP." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu*

- Pengetahuan Sosial*) 8, no. 1 (2021): 25–42. <https://doi.org/10.18860/jpips.v8i1.12266>.
- Firmantika, Lusty, and Mukminan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Menanamkan Kesadaran Lingkungan Bagi Siswa SMP.” *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2014): 155–64. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2437>.
- Fitriati, Ita, Ramdani Purnamasari, Nur Fitrianiingsih, Ika Irawati, and Motivasi Belajar. “Implementasi Digital Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy Untuk Evaluasi Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima.” *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021 : Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19, 2021*, 307–12.
- Fitriyeni, and Wahyu Kurniawati. “Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran.” *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 3 (2022): 915–27.
- “Game Gamilab,” 2016. <https://gamilab.com/>.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21*. Bandung: Badan Penerbit Diponegoro, 2013.
- Halik, Andi Surahma, Sitti Mania, and Fitriani Nur. “Analisis Butir Soal Ujian Akhir Sekolah (Uas) Mata Pelajaran Matematika Pada Tahun Ajaran 2015/2016 SMP Negeri 36 Makassar.” *Al Asma : Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2019): 11. <https://doi.org/10.24252/asma.v1i1.11249>.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001.
- Hamidah, Miske H, and Siti S Wulandari. “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi ‘Quizizz.’” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi* 18, no. 1 (2021): 1–14.
- Huda, Maulidiah Firdaus, and Heri Suryaman. “Validitas Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Pembelajaran Software Sketchup Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi.” *JKPTB : Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 08, no. 02 (2022): 01–09.
- Huda, Nuril. *Penggunaan Item and Test Analysis (ITEMAN) 4.3 Untuk Menganalisis Butir Soal Pilihan Ganda*, 2019.
- Irfandi, Irfandi, and Rosa Murwindra. “Analisis Pendahuluan Pengembangan Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam.” *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai* 2, no. 02 (2022): 73–79. <https://doi.org/10.24967/esp.v2i02.1736>.
- Iskandar, Sofyan, S Primanita Rosmana, Adela Agnia, Gaida Farhatunnisa, Pingkan Fireli, and Rayi Safitri. “Penggunaan Aplikasi Baamboozle Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Di Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 12052. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/22951/pdf>.
- Jannah, Kunuzil. “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi ‘Kahoot!’ Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 1 (2020): 108–21. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>.

- Kemendikbud. *Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan, 2016.
- Lestari, Wahyu Maulida, and M. As Ari Abd Rohman. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Materi Macam-Macam Gaya Kelas IV MI Al Ihsan Damarsi." *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 31–39. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.10>.
- Malang, MTsN 7. "MTs Negeri 7 Malang." <https://mtsn7malang.sch.id>, 2023. <https://mtsn7malang.sch.id>.
- Matondang, Zulkifli. "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian." *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* 6, no. 1 (2009): 87–97. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>.
- Mufid, Miftahul, and Ahmad Farid Utsman. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Internet Educandy Sebagai Sarana Pembelajaran Daring." *Murobbi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 251–65. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SYSTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Murniatun. "Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Harian Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Social : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 2, no. 1 (2022): 37–43. <https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1087>.
- Okpatrioka. "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan." *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Permendikbud. *Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, 2013.
- Purnomo, Indu Indah. "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Technologia: Jurnal Ilmiah* 11, no. 2 (2020): 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, and Muhammad Hanif. "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School." *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019): 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Puspitasari, Hesti. "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca Dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 2 (2021): 83–91. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>.
- Putri Wulandari. "Teknik Dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif." *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan* 2, no. 3 (2024): 132–45. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i3.1513>.
- Ratna Widya Wijayanti, Yatim Riyanto, and Waspodo Tjipto Subroto. "Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Untuk Mengukur Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2023): 127–36. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.230>.

- Retnawai, Heri. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2016.
- Rika Widianita, Dkk. “Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis HOTS Berbantuan Website Wordwall Pada Materi Bangun Ruang.” *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam* 8, no. 1 (2023): 1–19.
- Risnani, Listika Yusi, Darum Adita, and Biology. “Development of Digital Education Game as An Alternative of Assesment Instruments in Science Learning for Junior High School Students 1st Listika Yusi Risnani Biology Education Study Program, FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto 2nd Arum Adita Biology E.” *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), Volume 267 5th Asia-Pacific Education Conference (AECON 2018) Development* 267 (2018): 77–83.
- Santoso, Singgih. *Statistik Parametrik Konsep Dan Aplikasi Dengan SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- Sardiman, Arif Muhammad. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Garafindo Persada, 2014.
- Srimuliyani. “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas.” *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan* 1, no. 1 (2023): 29–35.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 1995.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suseno, Wahyu Rizki Aris. “Pengembangan Alat Evaluasi Kahoot Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri Taruna Nala Jawa Timur.” *Prosiding Seminar Nasional Ekonomi Pembangunan* 1, no. 4 (2021): 377–84.
- Suwandi, Sarwiji. *Model-Model Asesmen Dalam Pembelajaran*. Surakarta: Surakarta Yuma Pustaka, 2009.
- Syamsuddin. “Pengukuran Daya Pembeda, Taraf Kesukaran, Dan Pola Jawaban Tes (Analisis Butir Soal).” *At-Tajdid* 1, no. 2 (2012).
- Tim Lajnah Pentashih Al-Qur’an. “Al-Qur’an Kemenag Online.” <https://quran.kemenag.go.id/>, 2022.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Utami, Diah Ayu Putri, and Naniek Sulistya Wardani. “Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar.” *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 13, no. 1 (2020).
- Wahono, Romi Satria. *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*, 2006.
- Wahyu Ningtia, Modi, and Ika Rahmawati. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Web Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Pecahan Mata Uang Kelas II SD.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2022): 1304–18. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47174>.

- Wardany, Kusuma, and Sulis Anjarwati. "Kelayakan Penilaian Higher Order Thinking Skills Pada Materi Lingkungan." *ISEJ: Indonesian Science Education Journal* 1, no. 3 (2020): 226–37.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wawa, Ainun, Meilinda Agustina, and Aulia Hafidz Azzahra. "Game Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama: Literature Review." *Sindoro: Cendekia Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 1–13. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendekiapendidikan/article/view/769>.
- Wibisono, Wawan, Pendidikan Kepercayaan, Terhadap Tuhan, and Yang Maha. "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS SMK." *NALAR: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1, no. September (2022): 7–12. <https://doi.org/10.31004/aulad.vxix.xx>.
- Widiyanto, Agus Mikha. *Statistika Terapan Konsep Dan Aplikasi Dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi & Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.
- Wijaya, Sastra, Ila Maidatul Hasanah, Ratu Sofyatus Solehah, and Sarinah. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran IPS SD Dengan Metode Quizz." *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 1 (2024): 148–53.
- Zaki, Muhammad. "Pengembangan Perangkat Asesmen Kinerja Dalam Pembelajaran Matematika Pada Melukis Segitiga Siswa Kelas VII SMPN 2 Surabaya." *ADMATHEd: Jurnal Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika, Dan Matematika Terapan* 2, no. 2 (2021).
- Zamzania, Adea Wulan Hajjatul, and Risa Aristia. "Jenis - Jenis Instrumen Dalam Evaluasi Pembelajaran." *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018, 1–13. [http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi%20pembelajaran%20Adea_Risa-1.pdf).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar

IDENTITAS PENYUSUN

Nama Penyusun : Wulan Nurus Shobah
 Mata Pelajaran : IPS
 Satuan Pendidikan : MTsN 7 Malang
 Tema : Kemajemukan Masyarakat Indonesia
 Fase/Kelas : D / VIII
 Alokasi Waktu : 3 JP (3 x 40 menit)
 Tahun Pelajaran : 2024

Kompetensi Awal:

1. Mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap
2. Mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

Profil Pelajar Pancasila dan Pelajar Rahmatan lil Alamin:

1. Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada tuhan yang masa Esa dan berakhlak mulia, bergotong royong, kreatif dan bernalar kritis
2. Profil Pelajar Rahmatan lil Alamin yang ingin dicapai adalah taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar dan tasamuh.

Sarana dan Prasarana:

Laptop, LCD, Papan Tulis, Buku Ajar, dan *Game*.

Target Peserta Didik:

Peserta Didik Kelas VIII-B

Model Pembelajaran:

Cooperative Learning, Problem Based Learning, dan Game Based Learning

Tujuan Pembelajaran:

8.2.1 Peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.

8.2.2 Peserta didik mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.

1. Pemahaman Bermakna
 - a) Mendeskripsikan keragaman aktivitas ekonomi masyarakat yang terdiri dari kondisi geografis dan penjelajahan samudera, pemanfaatan lingkungan sekitar.
 - b) Mendeskripsikan mobilitas sosial yang terdiri dari dinamika kependudukan, keragaman masyarakat, dan proses mobilitas sosial.
2. Pertanyaan Pemantik
 - a) Bagaimana bentuk muka bumi di daerah tempat tinggal kalian mempengaruhi mata pencaharian masyarakat?
 - b) Mengapa masyarakat pesisir cenderung bekerja sebagai nelayan, sedangkan masyarakat pegunungan lebih banyak bertani?
 - c) Bagaimana keberagaman budaya dan adat istiadat di Indonesia mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat?
 - d) Apa manfaat dari gotong royong dalam menjaga hubungan sosial di tengah keberagaman masyarakat?
 - e) Bagaimana perbedaan bentuk muka bumi mempengaruhi jenis transportasi dan perdagangan di suatu daerah?

3. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah persiapan: Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran yang meliputi materi pembelajaran, media pembelajaran, dan instrumen penilaian pembelajaran.	
Urutan Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
Kegiatan pembukaan: 1) Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa'a untuk memulai pembelajaran. 2) Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 3) Guru mengaitkan materi atau kegiatan yang akan dilakukan peserta didik dengan pertemuan sebelumnya. 4) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengingat atau memancing kemampuan peserta didik terhadap materi yang akan dibahas. 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan alur pembelajaran yang akan dilakukan selama di kelas.	15 Menit
Kegiatan Inti: 1) Guru memberikan stimulus untuk memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibahas 2) Guru menjelaskan materi dengan menayangkan <i>powerpoint</i> 3) Setelah guru selesai menjelaskan materi, guru membentuk peserta didik menjadi 8 kelompok. 4) Guru memberikan LKPD kepada peserta didik. 5) Peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru bersama kelompoknya. 6) Setelah selesai mengerjakan tugas dengan	95 Menit

kelompoknya, LKPD dikumpulkan kepada guru dan memberikan pertanyaan secara acak pada setiap kelompok. 7) Selanjutnya guru melakukan penilaian kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan. 8) Pelaksanaan penilaian pembelajaran dilakukan menggunakan <i>Game Gamilab</i> yang telah disiapkan oleh guru.	
Kegiatan Penutup: 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran secara bersama-sama 2) Guru bersama peserta didik melakukan refleksi mengenai materi pembelajaran yang telah dilakukan. 3) Guru memberikan informasi terkait dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari di pertemuan selanjutnya. 4) Guru memimpin doa penutup dan memberi salam.	10 menit
Refleksi	
Refleksi Guru	Refleksi Peserta Didik
1. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada hari ini, apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai? 2. Kendala apa yang dialami oleh peserta didik pada proses pembelajaran? 3. Untuk mengatasi kendala yang	1. Apakah pembelajaran hari ini dapat menambah pengetahuan? 2. Dalam pembelajaran hari ini, apakah kamu mengalami kendala atau kesulitan? 3. Untuk mengatasi permasalahan yang kamu alami, solusi apa yang kamu inginkan?

dialami oleh peserta didik, apa langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?	
Asesmen/Penilaian Pencapaian Tujuan Pembelajaran	
1. Asesmen Formatif a) Keterampilan, Teknik Non-Tes berupa Observasi saat pelaksanaan tanya jawab di kelas. b) Sikap, Teknik Non-Tes berupa observasi saat pelaksanaan pembelajaran di kelas. 2. Asesmen Sumatif c) Pengetahuan, Teknik Tes berupa tes berbasis <i>game</i>.	
Sumber/Referensi/Daftar Pustaka	
1. Buku Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas VIII (Edisi Revisi), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021 2. LKS Insan Cendekia, MGMP Kab. Malang	
Lampiran	
1. Materi Ajar (<i>terlampir</i>) 2. Media Pembelajaran (<i>terlampir</i>) 3. LKPD (<i>terlampir</i>) 4. Soal Evaluasi (<i>terlampir</i>) 5. Rubrik dan Lembar Penilaian (<i>terlampir</i>)	

LAMPIRAN

MATERI AJAR

A. Keragaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat

1. Bagaimana Proses Geografi Mempengaruhi Aktivitas Ekonomi?

a. Pengaruh Cuaca dan Iklim bagi Kehidupan

Cuaca dan iklim yang berubah-ubah dapat memengaruhi kehidupan manusia di muka bumi. Perubahan cuaca dan iklim mempunyai pengaruh terhadap segala aktivitas manusia dalam segala bidang. Berikut adalah pengaruh cuaca dan iklim dalam kehidupan:

- 1) Bidang Pertanian: Menentukan waktu tanam dan jenis tanaman yang sesuai dalam kehidupan manusia.
- 2) Penerbangan, faktor cuaca dan iklim berpengaruh pula terhadap transportasi laut. Seperti arah dan kecepatan angin, tinggi gelombang, badai, dan lain-lain.
- 3) Bidang Industri: Iklim memengaruhi mata pencaharian penduduk. Banyak industri tradisional yang masih bergantung pada kondisi cuaca seperti panas matahari, antara lain industri garam, genteng, batu bata, dan kerupuk.
- 4) Bidang Kesehatan: Iklim dan cuaca juga berpengaruh terhadap kesehatan manusia. Banyak penyakit yang muncul di cuaca tertentu. Sebagai contoh adalah penyakit yang disebarkan oleh nyamuk seperti demam berdarah dan malaria.
- 5) Bidang Lingkungan: Perubahan iklim dan cuaca memengaruhi kondisi ekosistem di suatu tempat. Musim kemarau yang panjang menyebabkan gangguan siklus hidrologis yang berdampak pada keberlangsungan makhluk hidup di ekosistem tersebut

b. Bentuk Muka Bumi di Indonesia

Bentuk muka bumi di Indonesia memiliki keragaman baik di lautan ataupun di daratan. Bentuk muka bumi tersebut mengalami proses

perubahan yang berangsur-angsur selama masih ada pergerakan. Perubahan bentuk muka bumi dipengaruhi oleh tenaga eksogen dan tenaga endogen.

1) Tenaga Endogen

Tenaga endogen adalah tenaga yang berasal dari dalam perut bumi sehingga mengakibatkan pergerakan kulit bumi. Tenaga endogen meliputi vulkanisme (aktivitas gunung api), tektonisme (aktivitas gerakan lapisan bumi), dan seisme.

2) Tenaga Eksogen

Tenaga eksogen adalah tenaga yang berasal dari luar bumi, artinya tenaga yang berasal dari atas permukaan bumi seperti kegiatan manusia yang membentuk permukaan bumi berupa air, angin, organisme, sinar matahari, dan es. Sebagai contoh seperti pengikisan, pelapukan dan sedimentasi.

c. Aktivitas Ekonomi

Aktivitas kegiatan ekonomi masyarakat saat ini dipengaruhi oleh kegiatan masyarakat masa lalu, kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) serta pelaku ekonomi. Aktivitas kegiatan masyarakat Indonesia tidak lepas dari lingkungan tempat tinggal mereka.

1) Daratan rendah. Penduduk yang tinggal di daerah daratan rendah dikenal memiliki mobilitas tinggi karena lokasinya terbilang mudah untuk diakses sehingga banyak sekali aktivitas yang bisa dilakukan para penduduknya. Misalnya saja penduduk di daerah tanah yang subur dapat melakukan kegiatan bercocok tanam. Sedangkan bagi penduduk daratan rendah yang dekat dengan pantai, maka penduduknya bisa berprfesi sebagai nelayan. Selain itu pusat perkotaan dengan berbagai bidang ekonomi juga bisa dilakukan di kawasan ini.

2) Perbukitan atau Pegunungan. Umumnya penduduk di daerah

perbukitan beraktivitas dalam pengelolaan lahan seperti bertani ataupun berkebun dengan teknik terasering. Penduduk perbukitan juga banyak menggeluti kegiatan beternak dan budidaya komoditas tertentu.

- 3) Daratan tinggi. Penduduk yang tinggal di daratan tinggi umumnya banyak beraktivitas dalam sektor agraris, atau banyak pula yang memanfaatkan keindahan alam dari kawasan tersebut sebagai aset pariwisata.

2. Bagaimana Pemanfaatan Lingkungan Sekitar dalam Pemenuhan Kebutuhan Ekonomi?

Pemanfaatan lingkungan sekitar adalah suatu bentuk kegiatan untuk menggunakan, mengambil, dan mengolah bahan atau potensi yang ada di lingkungan sekitar. Pemanfaatan ini dapat berupa barang mentah, barang setengah jadi, dan barang jadi. Barang mentah yang biasa dimanfaatkan dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi seperti hasil pertanian seperti sayur, beras, dan sebagainya. Barang mentah tersebut akan digunakan sebagai bahan baku pembuatan makanan demi menambah nilai jual.

Pemanfaatan lingkungan sekitar untuk bidang jasa dapat dilihat pemanfaatan lingkungan sebagai tempat wisata, baik wisata edukasi, wisata religi, maupun rekreasi semata. Pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai tempat wisata memberikan nilai tambah bagi masyarakat sekitar baik sebagai pengelola dan penyedia jasa lain seperti rumah singgah, rumah makan, ataupun penyewaan wahana. Namun dalam pemanfaatan lingkungan sekitar, ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam menjaga kelestarian alam maupun lingkungan sekitar.

Berikut adalah hal-hal yang harus dilakukan dalam memanfaatkan berbagai potensi di lingkungan sekitar:

- a) Menerapkan pembangunan yang berkelanjutan dengan prinsip regenerasi.
- b) Mengambil segala bentuk potensi alam dengan memperhatikan analisis

dampak lingkungan untuk generasi mendatang.

- c) Memprioritaskan kebutuhan saat ini dengan mengambil keputusan secara bijak.

3. Bagaimana Perdagangan Antarpulau Dapat Terjadi di Indonesia?

a. Pengertian Perdagangan Antardaerah/Antarpulau

- 1) Pengertian perdagangan atau perniagaan merupakan kegiatan tukar menukar barang atau jasa berdasarkan kesepakatan bersama tanpa ada unsur pemaksaan.
- 2) Perdagangan antardaerah atau antarpulau merupakan perdagangan yang dilakukan oleh penduduk/lembaga suatu daerah atau pulau dengan penduduk/lembaga suatu daerah atau pulau lain dalam satu batas wilayah atas dasar kesepakatan bersama.
- 3) Perdagangan Antarpulau adalah kegiatan perdagangan dan/atau pendistribusian barang dari satu pulau ke pulau lain dalam satu provinsi atau antarprovinsi, yang dilakukan oleh pelaku usaha perdagangan antarpulau dengan cara menyeberangkan barang dimaksud menggunakan angkutan laut atau sungai.

b. Faktor Pendorong Perdagangan Antarpulau

- 1) Perbedaan harga antarpulau
 Harga barang dan jasa yang ada di setiap pulau berbeda, pada suatu pulau suatu barang murah sedangkan di pulau lain mahal. Perbedaan harga ini akan mendorong pedagang untuk menjual produknya ke pulau lain karena mengejar keuntungan yang lebih besar.
- 2) Perbedaan Kepemilikan Faktor Produksi
 Setiap Pulau mempunyai perbedaan sumber daya alam sehingga mereka juga memiliki produksi yang berbeda. Misalnya Pulau Kalimantan mempunyai sumber daya tambang batubara, sedangkan di pulau Jawa terdapat pembangkit tenaga listrik yang membutuhkan pasokan batubara, maka dari itu batubara yang ada di Kalimantan

harus dikirim ke pulau Jawa.

c. Tujuan Perdagangan Antarpulau

Perdagangan antar pulau dilakukan secara tradisional yaitu dengan menggunakan kapal-kapal atau perahu sederhana yang menjangkau satu pulau dengan lainnya. Atau dengan cara modern melalui jaringan komunikasi seperti telepon dan internet dengan dukungan kapal-kapal mesin yang modern sehingga mempercepat arus perdagangan antar pulau. Perdagangan antar pulau mempunyai tujuan sebagai berikut:

1) Memperluas jangkauan pasar

Perdagangan antarpulau akan memberikan kesempatan akan memberikan kesempatan bagi produsen untuk memperluas daerah pemasaran produknya. Misalnya: Minyak kelapa sawit diproduksi di pulau Sumatera, maka untuk memperluas daerah pemasaran minyak kelapa sawit tersebut dijual di pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua dan pulau-pulau lain.

2) Mendapatkan keuntungan

Dengan luasnya daerah pemasaran dari sebuah produk akan meningkatkan jumlah penjualan sehingga meningkatkan jumlah Keuntungan yang diperoleh oleh produsen. Selain itu dengan perbedaan tempat akan memunculkan perbedaan harga yang lebih tinggi, perbedaan harga itu meningkatkan jumlah keuntungan.

d. Manfaat Perdagangan Antarpulau

1) Memperbanyak lapangan kerja untuk masyarakat

Perdagangan antarpulau akan mendorong peningkatan jumlah produksi, produksi yang meningkat akan membutuhkan tenaga kerja yang banyak. Maka dari itu akan mengurangi jumlah pengangguran dan bisa meningkatkan pendapatan masyarakat

2) Memenuhi kebutuhan konsumen

Dengan perbedaan sumber daya alam yang ada maka setiap pulau

memiliki kelebihan dan kekurangan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Misalnya: pulau Jawa merupakan penghasil beras, sedangkan pulau Kalimantan merupakan penghasil kayu, maka beras diperdagangkan ke Kalimantan dan sedangkan kayu diperdagangkan ke Jawa.

3) Meningkatkan produktivitas penduduk

Dengan adanya perdagangan antarpulau akan meningkatkan jumlah permintaan barang dan jasa. Hal tersebut akan mendorong perusahaan untuk meningkatkan produksi barang dan jasa. Tenaga kerja yang ada akan meningkat juga produktivitasnya.

B. Mobilitas Sosial

1. Bagaimana Dinamika Kependudukan di Indonesia?

Dinamika Penduduk adalah perubahan / pertumbuhan jumlah penduduk dari waktu ke waktu, hal ini disebabkan karena adanya peristiwa kelahiran, kematian, dan perpindahan penduduk. (ketiga hal tersebut dikenal dengan istilah unsur-unsur dinamika penduduk.) Pertumbuhan penduduk secara umum dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pertumbuhan alami, pertumbuhan migrasi, dan pertumbuhan penduduk. Sedangkan dalam penghitungan penduduk dapat di lakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = (L - M) + (I - E)$$

P : jumlah pertumbuhan penduduk dalam satu tahun

L : jumlah kelahiran dalam satu tahun

M : jumlah kematian dalam satu tahun

I : Imigrasi

E : Emigrasi

a. Faktor yang Mempengaruhi Dinamika Penduduk

Dinamika penduduk adalah perubahan jumlah penduduk pada suatu wilayah yang disebabkan oleh tiga faktor yaitu, kelahiran, kematian dan migrasi. Sumber daya manusia merupakan faktor penting untuk menjadi

sebuah negara maju. Perubahan penduduk bisa dilihat secara kualitatif maupun kuantitatif. Secara kuantitatif meliputi jumlah penduduk, kepadatan penduduk dan penyebaran penduduk. Secara kualitatif meliputi tingkat kesejahteraan, tingkat pendidikan, tingkat kesehatan dan tingkat penguasaan teknologi. Terdapat 3 faktor penyebab dinamika penduduk yakni

- 1) Kelahiran atau Natalitas merupakan angka yang menunjukkan bayi yang lahir dari setiap 1000 penduduk per tahun. Angka kelahiran dapat dibagi menjadi 3 jenis:
 - a) Tinggi jika angka kelahiran berkisar > 30 per tahun
 - b) Sedang jika angka kelahiran berkisar 20-30 per tahun
 - c) Rendah, jika angka kelahiran berkisar < 20 per tahun.
- 2) Kematian atau Mortalitas merupakan angka yang menunjukkan jumlah kematian dari setiap 1000 penduduk per tahun. Mortalitas dibagi menjadi 3 jenis:
 - a) Tinggi jika angka kematian berkisar > 18 per tahun
 - b) Sedang jika angka kematian berkisar 14-18 per tahun
 - c) rendah jika angka kematian berkisar 9-13 per tahun
- 3) Perpindahan Penduduk (Migrasi) yakni suatu perpindahan penduduk dari suatu wilayah ke wilayah lainnya.

b. Piramida Penduduk

Berdasarkan umur, jenis kelamin, dan karakteristik penduduk suatu daerah atau negara. Terdapat 3 jenis piramida penduduk:

- 1) Piramida Penduduk Muda (ekspansif)
 Piramida ini menggambarkan kondisi penduduk yang sedang tumbuh dengan ditandai oleh tingkat kelahiran yang tinggi sehingga penduduk usia muda lebih besar daripada penduduk usia tua. Pada piramida penduduk tersebut, sebagian besar jumlah penduduk ada di usia di bawah 20 tahun. Piramida penduduk muda juga disebut

piramida kerucut karena bentuknya menyerupai kerucut.

2) Piramida Penduduk Dewasa (*stasioner*)

Piramida penduduk dewasa menggambarkan komposisi penduduk usia muda seimbang dengan komposisi penduduk usia tua dimana jumlah penduduknya dalam keadaan tetap atau seimbang. Oleh karena itu bentuk piramida ini disebut juga piramida penduduk tetap (*stasioner*), ada juga yang menyebut istilah piramida granat karena bentuknya menyerupai granat.

3) Piramida Penduduk Tua (konstruktif)

Piramida penduduk tua menggambarkan komposisi penduduk usia tua lebih besar daripada penduduk usia muda atau dewasa. Piramida penduduk ini digambarkan seperti batu nisan sehingga piramida ini disebut piramida batu nisan.

c. Komposisi Penduduk

Komposisi penduduk diperlukan dalam suatu negara karena dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan ataupun penentuan kebijaksanaan dalam pelaksanaan pembangunan. Gambaran mengenai komposisi penduduk perlu dikaji atau dipelajari karena berbagai alasan, antara lain, karena setiap penduduk pasti memiliki usia dan jenis kelamin yang berbeda sehingga memiliki potensi dan kemampuan yang berbeda pula. Pemerintah dapat merancang kegiatan atau perencanaan yang sesuai dengan kemampuan penduduk. Pemerintah juga dapat menata kebutuhan sarana dan prasarana kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara yang disesuaikan dengan kebutuhan penduduknya.

1) Komposisi penduduk berdasarkan usia adalah pengelompokan penduduk berdasarkan usia baik tunggal maupun berdasarkan interval usia tertentu. Komposisi penduduk juga dapat dibuat berdasarkan usia produktif dan usia nonproduktif. Contoh penggunaan komposisi penduduk berdasarkan usia adalah dalam

perencanaan program Wajib Belajar (Wajar). Dengan mengamati dan menganalisis jumlah penduduk tiap-tiap kelompok usia maka dapat diketahui berapa jumlah anak yang harus bersekolah, sarana dan prasarananya, berapa jumlah pendidik dan tenaga kependidikan untuk mendukung kegiatan tersebut, berapa jumlah sekolah yang dapat melayani kegiatan belajar mengajar, dan lain-lainnya.

- 2) Komposisi penduduk berdasarkan umur dan jenis kelamin dapat dituangkan dalam bentuk diagram yang dikenal dengan piramida penduduk. Komposisi penduduk berdasarkan jenis kelamin juga penting untuk diketahui, karena dapat digunakan dalam menghitung angka perbandingan jenis kelamin (*sex ratio*). Perbandingan tersebut dapat digunakan untuk memperkirakan bentuk pemberdayaan penduduk sebagai sumber daya manusia sesuai dengan karakteristiknya. Misalnya, berkenaan dengan pekerjaan, tanggung jawab, serta bentuk pengembangan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan potensi dan kemampuan penduduk.

d. Pertumbuhan dan Kualitas Penduduk

Pertumbuhan penduduk adalah keseimbangan dinamis antara kekuatan yang menambah dan kekuatan yang mengurangi jumlah penduduk. Tingkat pertumbuhan penduduk di negara kita termasuk kategori sedang. Pada periode 2010-2020, angka pertumbuhannya mencapai 1,4% per tahun. Untuk menurunkan tingkat pertumbuhan yang tinggi ini, pemerintah Indonesia melaksanakan program Keluarga Berencana. Struktur penduduk Indonesia lebih banyak pada penduduk usia muda, hal ini sebagai akibat dari masih tingginya tingkat kelahiran. Sedangkan untuk kualitas penduduk, Terdapat 3 indikator untuk mengukurnya, yakni *sektor ekonomi* (tingkat pendapatan dan tingkat kesejahteraan), *sektor pendidikan* dan *sektor kesehatan*.

2. Bagaimana Bentuk Keragaman Masyarakat Indonesia?

a. Keberagaman Masyarakat

Kata plural berasal dari bahasa Inggris yang artinya “jamak”, sedangkan “pluralitas” ini berarti kemajemukan. Pluralitas masyarakat Indonesia berarti sama dengan kemajemukan masyarakat Indonesia. Masyarakat kita di sebut juga Masyarakat multikultural yaitu masyarakat yang memiliki lebih dari dua kebudayaan.

Masyarakat multikultural tersusun atas berbagai budaya yang menjadi sumber nilai bagi terpeliharanya kestabilan kehidupan masyarakat pendukungnya. Keragaman budaya tersebut berfungsi untuk mempertahankan dasar identitas diri dan integrasi sosial masyarakatnya. Dan Karena sifatnya yang beragam, masyarakat Indonesia harus menjunjung tinggi sikap tenggang rasa dan toleransi. Berikut adalah keberagaman yang ada di Indonesia:

a) Perbedaan Agama

Di Indonesia memiliki berbagai macam agama/kepercayaan. Tentu kamu banyak menemukan banyak perbedaan dalam melaksanakan upacara keagamaan pada agama yang berbeda. Setiap agama memiliki tuntunan cara persembahyangan yang berbeda karena itu sangat penting untuk saling memahami dan menghargai atau bertoleransi.

b) Perbedaan Budaya

Soekmono mendefinisikan budaya adalah hasil kerja atau usaha manusia yang berupa benda maupun hasil buah pemikiran manusia dimasa hidupnya. Budaya merupakan salah satu bentuk hasil manusia yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

c) Perbedaan suku bangsa

Bangsa Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa. Suku Jawa adalah kelompok suku terbesar di Indonesia dengannjumlah mencapai 41% dari total populasi. Suku Sunda, suku

Melayu, dan suku Madura adalah kelompok terbesar berikutnya di negara ini.

d) Perbedaan pekerjaan

Perbedaan pekerjaan yang dimiliki masyarakat menandakan perbedaan kebutuhan yang dimiliki. Keberadaan guru, tentara, penjual buah, tukang batu, dan sebagainya menunjukkan rantai kehidupan manusia tersusun saling kait dan membutuhkan. Semua pekerjaan adalah mulia, selama pekerjaan tersebut bermanfaat kepada diri dan orang lain serta tidak merugikan orang lain.

b. Manfaat Keberagaman

Keberagaman budaya memberikan manfaat besar bagi bangsa kita. Misalnya dalam bidang bahasa, kebudayaan daerah yang berwujud dalam bahasa daerah dapat memperkaya perbendaharaan istilah dalam bahasa Indonesia. Peran dan fungsi keragaman budaya dalam pembangunan nasional adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai daya tarik bangsa asing
- b) Mengembangkan kebudayaan nasional
- c) Tertanamnya sikap toleransi
- d) Saling melengkapi hasil budaya
- e) Mendorong inovasi kebudayaan

3. Bagaimana Proses Mobilitas Sosial di Indonesia?

a. Pengertian Mobilitas Sosial

Mobilitas sosial adalah perpindahan posisi seseorang atau sekelompok orang dari lapisan satu ke lapisan yang lain. Seseorang yang mengalami perubahan kedudukan (status) sosial dari suatu lapisan ke lapisan lain, baik menjadi lebih tinggi maupun menjadi lebih rendah dari sebelumnya atau hanya berpindah peran tanpa mengalami perubahan kedudukan, merupakan mobilitas sosial.

b. Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial

1) Mobilitas Vertikal

a) Mobilitas vertikal naik (social climbing atau upward mobility) adalah peralihan individu atau objek-objek sosial menuju pada tingkat yang lebih tinggi. Adapun yang menjadi ciri-ciri mobilitas ini adalah sebagai berikut.

- Masuknya individu yang mempunyai kedudukan rendah ke dalam kedudukan yang lebih tinggi.
- Pembentukan kelompok baru, yang kemudian ditempatkan pada derajat yang lebih tinggi dari kedudukan individu pembentuk kelompok tersebut.

b) Mobilitas vertikal turun (social sinking atau downward mobility) adalah peralihan individu atau objek-objek sosial menuju pada tingkat yang lebih rendah. Adapun yang menjadi ciri-ciri mobilitas ini adalah sebagai berikut.

- Turunnya kedudukan sosial individu ke kedudukan yang lebih rendah derajatnya.
- Turunnya derajat sekelompok individu yang dapat berupa disintegrasi dalam kelompok sebagai suatu kesatuan.

2) Mobilitas Horizontal

Mobilitas horizontal adalah perpindahan status sosial seseorang atau sekelompok orang dalam lapisan sosial yang sama. Mobilitas horizontal merupakan peralihan individu atau objek-objek sosial lainnya dari suatu kelompok sosial ke kelompok sosial lainnya yang sederajat.

c. Saluran-Saluran Mobilitas Sosial

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan saluran untuk mobilitas vertikal yang sering digunakan, karena melalui pendidikan orang dapat mengubah

statusnya. Pendidikan memberikan kesempatan pada setiap orang untuk mendapatkan kedudukan yang lebih tinggi.

2) Organisasi Politik

Organisasi politik memungkinkan seseorang untuk meningkatkan status dalam kehidupannya

3) Organisasi Ekonomi

Organisasi yang bergerak dalam bidang perusahaan maupun jasa umumnya memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi seseorang untuk mencapai mobilitas vertikal.

4) Organisasi Profesi

Organisasi profesi merupakan himpunan orang-orang yang memiliki profesi sama, sehingga mereka akan lebih kuat untuk memperjuangkan profesinya. Organisasi profesi yang dapat dijadikan sebagai saluran mobilitas vertikal, contohnya Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), Ikatan Dokter Indonesia (IDI), Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI), dan organisasi profesi lainnya

d. Dampak Mobilitas Sosial

1) Dampak positif:

- a) Mendorong seseorang untuk lebih maju
- b) Mempercepat tingkat perubahan sosial
- c) Meningkatkan Integrasi sosial

2) Dampak negatif:

- a) Terjadinya konflik
- b) gangguan psikologis

MEDIA PEMBELAJARAN

Power Point



Game Gamilab



LKPD	
Kelompok : Nama Anggota Kelompok : Kelas :	
Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik mampu menganalisis faktor-faktor penyebab perpindahan penduduk 2. Peserta didik mampu merancang solusi yang alternatif untuk mengatasi permasalahan perpindahan penduduk	
Petunjuk Pengerjaan : 1. Guru membentuk peserta didik menjadi 8 kelompok 2. Masing-masing kelompok mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru 3. Setelah selesai mengerjakan, LKPD dikumpulkan kepada guru dan memberikan pertanyaan secara acak pada setiap kelompok.	
Tugas Kelompok: Perhatikan gambar di bawah ini! 	
Diskusikan pertanyaan di bawah ini dengan teman kelompokmu! 1. Berdasarkan gambar di atas, uraikan pendapatmu terkait dengan perpindahan penduduk yang dilakukan oleh masyarakat dan bagaimana dampaknya! 2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya perpindahan penduduk? 3. Berikan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan perpindahan penduduk seperti gambar di atas!	

SOAL EVALUASI

1. Sebuah wilayah pertanian di dataran rendah memiliki perubahan kondisi cuaca dan iklim yang tidak menentu sehingga menyebabkan pergantian musim secara tidak optimal. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas pertanian mengalami kendala seperti penanaman padi tidak bisa optimal dan sulitnya mendapatkan irigasi air akibat musim kemarau yang berkepanjangan. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana langkah alternatif lain yang dapat dilakukan oleh petani untuk tetap bisa melakukan aktivitas pertanian secara optimal...
 - a. Mencari lahan lain di daerah pegunungan untuk menanam padi agar terhindar dari musim kemarau
 - b. Memperluas lahan sawah agar hasil panen tetap mencukupi apabila terjadi gagal panen
 - c. Membuat sistem penyimpanan air seperti kolam tadah hujan untuk menampung air hujan yang nantinya bisa digunakan selama musim kemarau
 - d. Mengubah jadwal tanam agar sesuai dengan perubahan musim
2. Indonesia memiliki bentuk muka bumi yang beragam, seperti pegunungan, pantai, dataran tinggi, dan dataran rendah. Terbentuknya muka bumi dipengaruhi oleh tenaga endogen dan tenaga eksogen. Tenaga endogen yang mempengaruhi terbentuknya permukaan bumi terdiri dari aktivitas tektonik dan vulkanis, sedangkan tenaga eksogen terdiri dari erosi dan sedimentasi. Adanya tenaga endogen dan eksogen memiliki peran dalam pembentukan dan perubahan bumi yang ditunjukkan oleh...
 - a. Tenaga endogen berperan dalam pembentukan gunung berapi, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi menyebabkan kerusakan lahan
 - b. Tenaga endogen seperti aktivitas vulkanik membentuk dataran tinggi, sedangkan tenaga eksogen seperti sedimentasi membentuk dataran rendah
 - c. Tenaga endogen seperti gempa bumi menyebabkan kerusakan pada bangunan, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi memperbaiki kesuburan tanah
 - d. Tenaga endogen seperti gunung meletus membentuk lahan subur, sedangkan tenaga eksogen seperti tanah longsor menyebabkan cekungan
3. Aktivitas ekonomi terdiri dari tiga komponen utama yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi yang masing-masing saling berhubungan dan memiliki peran penting dalam telaksananya aktivitas ekonomi. Apabila ketiga komponen tersebut tidak berjalan secara optimal, bagaimana dampak yang terjadi pada aktivitas ekonomi...
 - a. Ketidakseimbangan ekonomi akan menyebabkan rendahnya daya beli dan harga akan barang akan mengalami penurunan

- b. Perekonomian akan mengalami hambatan yang dapat menyebabkan penurunan produksi, peningkatan harga barang, dan distribusi tidak merata
 - c. Aktivitas ekonomi dalam masyarakat mengalami penurunan kualitas yang mengakibatkan kurangnya konsumsi terhadap suatu barang
 - d. Perekonomian tetap berjalan normal karena dari komponen lain akan saling melengkapi satu sama lain
- 4. Wilayah dataran tinggi memiliki berbagai ragam sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, salah satunya yaitu air terjun. Air terjun digunakan sebagai destinasi wisata yang banyak dikunjungi sehingga dapat membantu perekonomian masyarakat. Namun, dari banyaknya minat wisatawan untuk berkunjung mengakibatkan kerugian bagi keadaan lingkungan sekitar seperti adanya tumpukan sampah yang berserakan. Berdasarkan pernyataan di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga kelestarian lingkungan dan sumber daya alam yaitu...
 - a. Membatasi jumlah wisatawan yang berkunjung untuk mencegah pencemaran lebih banyak
 - b. Menutup sementara lokasi wisata untuk membersihkan dan memperbaiki fasilitas yang ada
 - c. Membuat sosialisasi kepada wisatawan untuk pentingnya menjaga kebersihan
 - d. Membangun fasilitas pengolahan sampah sehingga dapat memberikan edukasi kepada wisatawan
- 5. Pak Alvino merupakan seorang petani yang memiliki kebun sayur dengan berbagai jenis sayuran. Ketika musim panen tiba, Pak Alvino menjual hasil panen tersebut ke pasar. Dari hasil penjualan yang diperoleh, Pak Alvino memperoleh keuntungan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Alvino di pasar termasuk dalam kegiatan...
 - a. Kegiatan produksi
 - b. Kegiatan ekonomi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan perdagangan
- 6. Daerah Tumpang dikenal sebagai penghasil sayur-sayuran, sedangkan Bajulmati terkenal sebagai penghasil ikan laut. Kedua daerah tersebut saling melakukan perdagangan dengan menjual hasil sumber daya alam ke pasar untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di berbagai wilayah. Kegiatan yang dilakukan oleh kedua daerah menggambarkan bahwa perdagangan antardaerah meliputi kegiatan...
 - a. Kegiatan pertukaran barang antardaerah untuk meningkatkan pendapatan
 - b. Kegiatan mendistribusikan hasil alam dari satu daerah ke daerah lain

- c. Kegiatan saling bertukar barang untuk memenuhi kebutuhan antar wilayah yang memiliki sumber daya yang berbeda
 - d. Kegiatan meningkatkan penghasilan barang di setiap pulau untuk bisa melakukan peragangan dengan daerah lain
7. Daerah pesisir menjadi salah satu penghasil ikan yang sebageian besar penduduknya melakukan pengolahan produk dengan bahan dasar ikan dan kerajinan hasil laut. Produk tersebut dijual ke berbagai daerah sehingga dikenal masyarakat luas. Kegiatan ini dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan membantu penyebaran proses jangkauan pasar untuk memperkenalkan produk ke daerah lain. Berdasarkan contoh tersebut, tujuan utama dari kegiatan perdagangan bagi masyarakat pesisir adalah...
- a. Meningkatkan kesejahteraan ekonomi dengan memperluas jangkauan pasar
 - b. Mengurangi jumlah produk untuk dijual di daerah lokal
 - c. Mengurangi ketergantungan masyarakat pada produk lokal
 - d. Membatasi pemasaran produk agar hanya dikenal di daerah setempat
8. Gubug Klakah memiliki hasil pertanian yang melimpah seperti sayur-sayuran dan buah-buahan, sedangkan Sendang Biru menjadi penghasil tangkapan ikan yang beragam. Keadaan ini menyebabkan masyarakat melakukan perdagangan antar daerah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perdagangan antar daerah yang terjadi pada kedua daerah tersebut disebabkan oleh faktor...
- a. Perbedaan sumber daya alam yang dihasilkan oleh masing-masing daerah
 - b. Keinginan masyarakat untuk mendapatkan produk dari daerah lain
 - c. Ketergantungan masyarakat terhadap produk daerah lain
 - d. Kebutuhan masyarakat yang membutuhkan produk dari daerah lain
9. Desa Tanganan, Bali daerah penghasil kerajinan tangan yang banyak diminati oleh wisatawan dari luar daerah. Melalui kegiatan perdagangan menyebabkan kerajinan yang dihasilkan dapat dijual ke berbagai daerah, sehingga produk banyak dikenal. Dari adanya kegiatan perdagangan, manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat desa Tanganan yaitu...
- a. Desa Tanganan menjadi banyak dikenal oleh banyak masyarakat
 - b. Menambah pendapatan masyarakat dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat desa setempat
 - c. Produk kerajinan banyak dikenal oleh masyarakat
 - d. Memiliki akses perdagangan yang lebih luas sehingga mudah dalam melakukan perdagangan ke daerah lain
10. Menurut *National Bureau of Statitics of China*, pada tahun 2023 tercatat angka kelahiran sebesar 9,02 juta dengan tingkat kelahiran 6,39 per 1.000 penduduk. Angka kematian tercatat 11,10 juta dengan tingkat kematian 7,87 per 1.000, serta angka migrasi menunjukkan bersih negatif sekitar -0,256 per 1.000 yang menunjukkan lebih banyak orang yang meninggalkan negara dibandingkan

yang masuk. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk penduduk yang terjadi dipengaruhi oleh faktor...

- a. Kelahiran dan kematian
- b. Kelahiran dan migrasi
- c. Kematian dan migrasi
- d. Kelahiran, kematian, dan migrasi

11. Data statistik menunjukkan bahwa piramida penduduk Jepang tahun 2023 penduduk berusia 0-14 tahun sebesar 12,29%, usia 15-64 tahun sebesar 58,49%, dan usia >65 tahun sebesar 29,22%. Penduduk Jepang dinilai memiliki fasilitas hidup yang sangat baik dengan didukung oleh berbagai faktor seperti layanan kesehatan yang maju dan infrastruktur yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada angka harapan hidup yang tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak positif yang ditimbulkan akibat angka harapan hidup yang tinggi terhadap kondisi ekonomi negara Jepang...

- a. Penurunan jumlah tenaga kerja usia produktif
- b. Penurunan permintaan terhadap layanan kesehatan
- c. Peningkatan pertumbuhan ekonomi
- d. Menambah beban pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum

12. Menurut data statistik penduduk Kota Malang kota Malang per-juni 2024 usia 0-14 tahun sebesar 20,96%, usia 15-64 tahun sebesar 70,37%, dan usia >65 sebesar 8,77%. Sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49,73% dan jumlah penduduk perempuan sebesar 50,27%. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu...

- a. Berdasarkan usia dan jenis kelamin
- b. Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan
- c. Berdasarkan agama dan bahasa
- d. Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal

13. Menurut data Dinas Pendidikan dan Pencatatan Sipil Kota Mojokerto tahun 2023 menunjukkan bahwa laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto selama lima tahun terakhir cukup fluktuatif. Pada tahun 2018 laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto mengalami penurunan yang cukup signifikan sebesar 0,78% dan pada tahun 2019 sebesar 2,80%. Kemudian pada tahun 2020 laju pertumbuhan penduduk mengalami peningkatan sebesar 0,47%, tahun 2021 sebesar 0,33%, dan tahun 2022 sebesar 0,13%. Berdasarkan data yang disajikan, fluktuatif laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto kemungkinan dipengaruhi oleh faktor... *kecuali*

- a. Banyaknya lapangan pekerjaan yang mengundang pekerja dari kota lain untuk melakukan migrasi
- b. Perubahan angka kelahiran yang disebabkan oleh usia pernikahan yang tidak stabil

- c. Terjadinya perubahan cuaca dan iklim yang tidak stabil sehingga banyak yang melakukan migrasi
 - d. Angka kematian yang tinggi akibat banyaknya usia dewasa-tua pada tahun tersebut
14. Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan bahasa. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan setiap daerah yang memiliki berbagai tradisi dan adat istiadat yang unik, sehingga masyarakat hidup berdampingan dengan berbagai keragaman yang dimilikinya. Keragaman ini memberikan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia...
- a. Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa
 - b. Keragaman masyarakat menjadi potensi bagi bangsa Indonesia untuk menumbuhkan toleransi masyarakat
 - c. Keragaman masyarakat menyebabkan perselisihan bangsa
 - d. Keragaman masyarakat dapat meningkatkan persaingan antar kelompok bangsa
15. Bali merupakan daerah yang terkenal dengan berbagai keragaman didalamnya, salah satunya yaitu dalam keragaman agama. Sebagian besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dengan berbagai tradisi didalamnya. Selain itu, di Bali juga banyak ditemui masyarakat dengan penganut agama lain seperti Islam, Kristen, Budha, dan Konghucu yang hidup berdampingan dengan memiliki rasa saling menghargai antar umat beragama. Sehingga dengan adanya perbedaan agama yang dimiliki tidak menimbulkan konflik dan perpecahan masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana peran perbedaan agama dalam menciptakan kerukunan masyarakat...
- a. Perbedaan agama membuat masyarakat memiliki rasa untuk bersaing
 - b. Perbedaan agama menyebabkan konflik antar umat beragama
 - c. Perbedaan agama membuat masyarakat saling menghargai
 - d. Perbedaan agama membatasi interaksi sosial antar umat beragama
16. Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya menjadikan Kota Malang menjadi kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya Bantengan menjadi pertunjukan “mistis” karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat

mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu...

- a. Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain
- b. Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat
- c. Keragaman budaya menimbulkan kebingungan antar kelompok
- d. Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu

17. Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mereka saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana manfaat yang dapat diambil dari adanya keragaman suku bangsa bagi Kota Malang...

- a. Mendorong terjadinya persaingan budaya antar suku bangsa
- b. Mengurangi adaptasi antar masyarakat karena adanya perbedaan
- c. Menambah kekayaan budaya masyarakat
- d. Mengurangi rasa percaya diri penduduk lokal

18. Pak Rafli merupakan seorang petani sayur di daerah Pujon dengan hasil sayur yang melimpah, sedangkan Pak Feri merupakan seorang juragan ikan di daerah pesisir Malang Selatan. Pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan di atas perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor...

- a. Kondisi tingkat pendidikan
- b. Kondisi kebutuhan
- c. Kondisi masyarakat
- d. Kondisi geografis

19. Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Menurut Soni Sadono, keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun disisi lain, keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan...*kecuali*

- a. Toleransi antar kelompok
- b. Intoleransi antar kelompok
- c. Perbedaan pendapat
- d. Konflik sosial

20. Pak Indra merupakan seorang pensiunan pegawai yang beralih profesi menjadi seorang pengusaha yang berhasil. Kelvin sebagai anak Pak Indra ingin mengikuti jejak ayahnya menjadi seorang pengusaha dengan membuka usaha lain. Namun, Kelvin mengalami kegagalan dalam membangun usahanya dan pada akhirnya mengalami kebangkrutan. Peristiwa yang dialami Kelvin merupakan salah satu bentuk...
- Mobilitas sosial
 - Dinamika sosial
 - Penyimpangan sosial
 - Keberagaman sosial
21. Abel merupakan seorang karyawan di sebuah perusahaan dan mendapatkan kesempatan untuk dipromosikan menjadi manajer karena prestasi kerjanya yang baik. Sementara itu, Kamisia dipindahkan dari satu departemen ke departemen lain dengan posisi yang sama. Dari kedua contoh tersebut, bentuk mobilitas yang terjadi adalah...
- Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah
 - Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas
 - Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas horizontal
 - Abel termasuk bentuk mobilitas horizontal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal
22. Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini!
- Status sosial
 - Situasi politik
 - Kemiskinan
 - Keadaan ekonomi
 - Diskriminasi
 - Kemudahan akses pendidikan
- Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor...
- 1, 2, dan 3
 - 2, 3, dan 4
 - 1, 4, dan 6
 - 3, 5, dan 6
23. Adis sebagai siswa berbakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tetapi keinginan tersebut terhambat oleh kondisi ekonomi keluarga. Sedangkan, Indah sebagai siswa yang memiliki kriteria mampu untuk melanjutkan pendidikan tetapi tidak mendapatkan kesempatan karena Indah memiliki kebutuhan khusus berupa disabilitas. Berdasarkan informasi

terkait dengan kondisi Adis dan Indah menunjukkan bahwa faktor penghambat mobilitas terdiri dari...

- a. Kondisi ekonomi dan keinginan
- b. Kemiskinan dan perbedaan suku
- c. Kondisi ekonomi dan diskriminasi
- d. Kemiskinan dan diskriminasi

24. Mobilitas sosial dapat dilakukan melalui beberapa saluran yang dapat mengubah status seseorang. Saluran-saluran mobilitas memiliki peran penting dalam membantu individu untuk mencapai perubahan status sosial baik secara vertikal maupun horizontal. Berdasarkan jenisnya, saluran mobilitas terdiri dari...

- a. Pendidikan, organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi
- b. Organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi
- c. Pekerjaan, lembaga sosial, dan lembaga politik
- d. Pendidikan, ekonomi, organisasi

25. Mobilitas sebagian besar dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan. Hal ini banyak terjadi di daerah kota salah satunya di Kota Malang. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu, dari adanya mobilitas menyebabkan beberapa permasalahan di Kota Malang seperti kemacetan, pergeseran nilai budaya, dan masalah lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas, dampak positif dari adanya mobilitas bagi masyarakat yaitu...

- a. Terbentuknya persaingan antar masyarakat
- b. Menyebabkan pergeseran nilai budaya lokal
- c. Meningkatkan ketergantungan masyarakat
- d. Terbukanya hubungan sosial masyarakat yang lebih luas

Kunci Jawaban

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1	C	6	C	11	C	16	A	21	C
2	B	7	A	12	A	17	C	22	C
3	B	8	A	13	C	18	D	23	D
4	D	9	B	14	B	19	A	24	A
5	D	10	C	15	C	20	A	25	D

RUBRIK DAN LEMBAR PENILAIAN

1) Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Disiplin (1-4)	Jujur dan Santun (1-4)	Tanggungjawab (1-4)	Hasil rata-rata
1					
2					
3					
Dst.					

Pedoman Penilaian:

1. Skor penilaian 1 dikategorikan **kurang**
2. Skor penilaian 2 dikategorikan **cukup**
3. Skor penilaian 3 dikategorikan **baik**
4. Skor penilaian 4 dikategorikan **sangat baik**

2) Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Hasil Rata-Rata
1		
2		
3		
Dst.		

Pedoman Penilaian:

1. Rata-rata nilai antara 80 - 100 kategori A (sangat baik)
2. Rata-rata nilai antara 60 - 70 kategori B (cukup)
3. Rata-rata nilai antara 40 - 60 kategori C (kurang)
4. Rata-rata nilai antara 10 - 30 kategori D (sangat kurang)

3) Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Penggunaan Bahasa (1 - 4)	Keterampilan Bertanya (1 - 4)	Keterampilan menjawab Pertanyaan (1-4)	Hasil Rata-Rata
1					
2					
3					
Dst.					

Pedoman Penilaian:

1. Skor penilaian 1 dikategorikan **kurang**
2. Skor penilaian 2 dikategorikan **cukup**
3. Skor penilaian 3 dikategorikan **baik**
4. Skor penilaian 4 dikategorikan **sangat baik**

Lampiran 2. Kisi-Kisi Soal Penilaian Pembelajaran

KISI-KISI SOAL PENILAIAN PEMBELAJARAN

IDENTITAS

Tema : Kemajemukan Masyarakat Indonesia

Alokasi Waktu : 25 Menit

Jenis Instrumen : Pilihan Ganda

Penyusun : Wulan Nuris Shobah

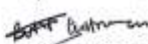
Jumlah Butir : 25

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir	Level Kognitif
1	Pengaruh cuaca dan iklim bagi kehidupan.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu menganalisis langkah alternatif dalam mengatasi perubahan cuaca dan iklim.	1	C4
2	Bentuk Muka Bumi di Indonesia.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu mengaitkan peran tenaga endogen dan eksogen dalam pembentukan dan perubahan bumi.	2	C4
3	Aktivitas ekonomi	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu mengidentifikasi dampak komponen utama dalam aktivitas ekonomi.	3	C3
4	Pemanfaatan lingkungan sekitar	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu menentukan upaya menjaga kelestarian lingkungan sekitar.	4	C3
5	Pengertian perdagangan	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi	Siswa mampu mengonsepan pengertian kegiatan perdagangan.	5	C3

		terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.			
6	Perdagangan antardaerah/ Antarpulau.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu mengaitkan kegiatan perdagangan antardaerah/antarpulau.	6	C4
7	Tujuan perdagangan antardaerah/ Antarpulau.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu menganalisis tujuan kegiatan perdagangan antardaerah/antarpulau bagi masyarakat.	7	C4
8	Faktor pendorong perdagangan antardaerah/ Antarpulau.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu menganalisis faktor terjadinya perdagangan antardaerah/antarpulau.	8	C4
9	Manfaat perdagangan antardaerah/ Antarpulau.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman bentuk muka bumi terhadap keragaman aktivitas ekonomi masyarakat.	Siswa mampu menelaah manfaat kegiatan perdagangan antardaerah/antarpulau terhadap masyarakat.	9	C4
10	Faktor yang Mempengaruhi Dinamika Penduduk.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menelaah faktor yang mempengaruhi dinamika penduduk.	10	C4
11	Piramida penduduk.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis dampak perubahan piramida penduduk terhadap kondisi ekonomi negara.	11	C4
12	Komposisi penduduk.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu memilih pengelompokan komposisi penduduk.	12	C4

13	Pertumbuhan Penduduk dan Kualitas Penduduk	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis dampak positif pertumbuhan penduduk terhadap kondisi suatu daerah.	13	C4
14	Bentuk keragaman masyarakat Indonesia	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.	14	C4
15	Perbedaan agama	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menelaah peran perbedaan agama dalam menciptakan kerukunan masyarakat.	15	C4
16	Perbedaan budaya	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat.	16	C4
17	Perbedaan Suku Bangsa.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis peran keragaman suku bangsa bagi bangsa Indonesia.	17	C4
18	Perbedaan pekerjaan.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis faktor yang menyebabkan perbedaan pekerjaan.	18	C4
19	Manfaat keberagaman.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menelaah manfaat keberagaman terhadap pandangan dan pola pikir masyarakat.	19	C4
20	Mobilitas sosial.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu mengonsepan pengertian mobilitas sosial dengan studi kasus.	20	C3
21	Bentuk-bentuk mobilitas sosial.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menelaah bentuk-bentuk mobilitas berdasarkan pada studi kasus.	21	C4
22	Faktor pendorong mobilitas sosial.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu memilih faktor pendorong mobilitas sosial.	22	C4
23	Faktor penghambat mobilitas sosial.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menelaah faktor penghambat mobilitas berdasarkan informasi yang telah disajikan.	23	C4
24	Saluran-saluran mobilitas sosial.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu mengklasifikasi jenis-jenis saluran mobilitas.	24	C2
25	Dampak mobilitas sosial.	Siswa mampu mendeskripsikan keragaman dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia.	Siswa mampu menganalisis dampak positif mobilitas bagi masyarakat.	25	C4

Lampiran 3. Penilaian Kualitas Butir Soal Oleh Ahli Evaluasi Pembelajaran

Penilaian Kualitas Butir Soal .

SOAL PENILAIAN PEMBELAJARAN
TEMA KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

No	Materi	Indikator	Seal	Level Kognitif	Kunci Jawaban	Skor				
						1	2	3	4	5
1	Pengaruh cuaca dan iklim bagi kehidupan.	Siswa mampu menganalisis langkah alternatif dalam mengatasi perubahan cuaca dan iklim.	Sebuah wilayah pertanian di dataran rendah memiliki perubahan kondisi cuaca dan iklim yang tidak menentu sehingga menyebabkan pergantian musim secara tidak optimal. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas pertanian mengalami kendala seperti penanaman padi tidak bisa optimal dan sulitnya mendapatkan irigasi air akibat musim kemarau yang berkepanjangan. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana langkah alternatif lain yang dapat dilakukan oleh petani untuk tetap bisa melakukan aktivitas pertanian secara optimal... a. Mencari lahan lain di daerah pegunungan untuk menanam padi agar terhindar dari musim kemarau b. Memperluas lahan sawah agar hasil panen tetap mencukupi apabila terjadi gagal panen c. Membuat sistem penyimpanan air seperti kolam tadah hujan untuk menampung air hujan yang nantinya	C4	C				✓	

			bisa digunakan selama musim kemarau d. Mengubah jadwal tanam agar sesuai dengan perubahan musim							
2	Bentuk Muka Bumi di Indonesia.	Siswa mampu mengaitkan peran tenaga endogen dan eksogen dalam pembentukan dan perubahan bumi.	Indonesia memiliki bentuk muka bumi yang beragam, seperti pegunungan, pantai, dataran tinggi, dan dataran rendah. Terbentuknya muka bumi dipengaruhi oleh tenaga endogen dan tenaga eksogen. Tenaga endogen yang mempengaruhi terbentuknya permukaan bumi terdiri dari aktivitas tektonik dan vulkanis, sedangkan tenaga eksogen terdiri dari erosi dan sedimentasi. Adanya tenaga endogen dan eksogen memiliki peran dalam pembentukan dan perubahan bumi yang ditunjukkan oleh... a. Tenaga endogen berperan dalam pembentukan gunung berapi, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi menyebabkan kerusakan lahan b. Tenaga endogen seperti aktivitas vulkanik membentuk dataran tinggi, sedangkan tenaga eksogen seperti sedimentasi membentuk dataran rendah c. Tenaga endogen seperti gempa bumi menyebabkan kerusakan pada	C4	B					✓

			c. Membuat sosialisasi kepada wisatawan untuk pentingnya menjaga kebersihan d. Membangun fasilitas pengolahan sampah sehingga dapat memberikan edukasi kepada wisatawan								
5	Pengertian perdagangan	Siswa mampu menerapkan konsep pengertian kegiatan perdagangan.	Pak Alvino merupakan seorang petani yang memiliki kebun sayur dengan berbagai jenis sayuran. Ketika musim panen tiba, Pak Alvino menjual hasil panen tersebut ke pasar. Dari hasil penjualan yang diperoleh, Pak Alvino memperoleh keuntungan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Alvino di pasar termasuk dalam kegiatan... a. Kegiatan produksi b. Kegiatan ekonomi c. Kegiatan distribusi d. Kegiatan perdagangan	C3	D					✓	
6	Perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu mengaitkan kegiatan perdagangan antardaerah/antar pulau.	Daerah Tumpang dikenal sebagai penghasil sayur-sayuran, sedangkan Bajulmati terkenal sebagai penghasil ikan laut. Kedua daerah tersebut saling melakukan perdagangan dengan menjual hasil sumber daya alam ke pasar untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di	C4	C					✓	

Diambil dengan CamScanner

			berbagai wilayah. Kegiatan yang dilakukan oleh kedua daerah menggambarkan bahwa perdagangan antardaerah meliputi kegiatan... a. Kegiatan pertukaran barang antardaerah untuk meningkatkan pendapatan b. Kegiatan mendistribusikan hasil alam dari satu daerah ke daerah lain c. Kegiatan saling bertukar barang untuk memenuhi kebutuhan antar wilayah yang memiliki sumber daya yang berbeda d. Kegiatan meningkatkan penghasilan barang di setiap pulau untuk bisa melakukan perdagangan dengan daerah lain								
7	Tujuan perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu menganalisis tujuan kegiatan perdagangan antardaerah/antar pulau bagi masyarakat.	Daerah pesisir menjadi salah satu penghasil ikan yang seberapa besar penduduknya melakukan pengolahan produk dengan bahan dasar ikan dan kerajinan hasil laut. Produk tersebut dijual ke berbagai daerah sehingga dikenal masyarakat luas. Kegiatan ini dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan membantu penyebaran proses jaringan pasar untuk memperkenalkan produk ke daerah lain. Berdasarkan contoh tersebut,	C4	A.					✓	

			tujuan utama dari kegiatan perdagangan bagi masyarakat pesisir adalah... a. Meningkatkan kesejahteraan ekonomi dengan memperluas jangkauan pasar b. Mengurangi jumlah produk untuk dijual di daerah lokal c. Mengurangi ketergantungan masyarakat pada produk lokal d. Membatasi pemasaran produk agar hanya dikenal di daerah setempat							
8	Faktor pendorong perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu menganalisis faktor terjadinya perdagangan antardaerah/antar pulau.	Gubug Klakah memiliki hasil pertanian yang melimpah seperti sayur-sayuran dan buah-buahan, sedangkan Sendang Biru menjadi penghasil tangkapan ikan yang beragam. Kondisi ini menyebabkan masyarakat melakukan perdagangan antar daerah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perdagangan antar daerah yang terjadi pada kedua daerah tersebut disebabkan oleh faktor... a. Perbedaan sumber daya alam yang dihasilkan oleh masing-masing daerah b. Keinginan masyarakat untuk mendapatkan produk dari daerah lain c. Ketergantungan masyarakat terhadap produk daerah lain	C4	A					✓

Diserial dengan Canva.com

			d. Kebutuhan masyarakat yang membutuhkan produk dari daerah lain							
9	Manfaat perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu menjelaskan manfaat kegiatan perdagangan antardaerah/antar pulau terhadap masyarakat.	Desa Tanganan, Bali daerah penghasil kerajinan tangan yang banyak diminati oleh wisatawan dari luar daerah. Melalui kegiatan perdagangan menyebabkan kerajinan yang dihasilkan dapat dijual ke berbagai daerah, sehingga produk banyak dikenal. Dari adanya kegiatan perdagangan, manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat desa Tanganan yaitu... a. Desa Tanganan menjadi banyak dikenal oleh banyak masyarakat b. Menambah pendapatan masyarakat dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat desa setempat c. Produk kerajinan banyak dikenal oleh masyarakat d. Memiliki akses perdagangan yang lebih luas sehingga mudah dalam melakukan perdagangan ke daerah lain	C4	B					✓
10	Faktor yang Mempengaruhi Dinamika Penduduk.	Siswa mampu menganalisis faktor yang mempengaruhi	Menurut <i>National Bureau of Statistics of China</i> , pada tahun 2023 tercatat angka kelahiran sebesar 9,02 juta dengan tingkat kelahiran 6,39 per 1.000 penduduk. Angka	C4	C					✓

		dinamika penduduk.	kematian tercatat 11,10 juta dengan tingkat kematian 7,87 per 1.000, serta angka migrasi menunjukkan bersih negatif sekitar -0,256 per 1.000 yang menunjukkan lebih banyak orang yang meninggalkan negara dibandingkan yang masuk. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk penduduk yang terjadi dipengaruhi oleh faktor... a. Kelahiran dan kematian b. Kelahiran dan migrasi c. Kematian dan migrasi d. Kelahiran, kematian, dan migrasi							
11	Piramida penduduk.	Siswa mampu menganalisis dampak positif tingginya angka harapan hidup terhadap kondisi ekonomi negara Jepang.	Data statistik menunjukkan bahwa piramida penduduk Jepang tahun 2023 penduduk berusia 0-14 tahun sebesar 12,29%, usia 15-64 tahun sebesar 58,49%, dan usia >65 tahun sebesar 29,22%. Penduduk Jepang dinilai memiliki fasilitas hidup yang sangat baik dengan didukung oleh berbagai faktor seperti layanan kesehatan yang maju dan infrastruktur yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada angka harapan hidup yang tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak positif yang ditimbulkan akibat angka harapan hidup	C4	C					✓

100% terdapat dengan Cara kerja

			yang tinggi terhadap kondisi ekonomi negara Jepang... a. Penurunan jumlah tenaga kerja usia produktif b. Penurunan permintaan terhadap layanan kesehatan c. Peningkatan pertumbuhan ekonomi d. Menambah beban pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum							
12	Komposisi penduduk.	Siswa mampu mengelompokkan komposisi penduduk.	Menurut data statistik penduduk Kota Malang kota Malang per-juni 2024 usia 0-14 tahun sebesar 20,96%, usia 15-64 tahun sebesar 70,37%, dan usia >65 sebesar 8,77%. Sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49,73% dan jumlah penduduk perempuan sebesar 50,27%. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu... a. Berdasarkan usia dan jenis kelamin b. Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan c. Berdasarkan agama dan bahasa d. Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal	C4	A					✓
13	Pertumbuhan Penduduk dan Kualitas Penduduk.	Siswa mampu menganalisis dampak positif pertumbuhan	Menurut data Dinas Pendidikan dan Pencatatan Sipil Kota Mojokerto tahun 2023 menunjukkan bahwa laju pertumbuhan penduduk di Kota	C4	C					✓

		penduduk terhadap kondisi suatu daerah.	Mojokerto selama lima tahun terakhir cukup fluktuatif. Pada tahun 2018 laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto mengalami penurunan yang cukup signifikan sebesar 0,78% dan pada tahun 2019 sebesar 2,80%. Kemudian pada tahun 2020 laju pertumbuhan penduduk mengalami peningkatan sebesar 0,47%, tahun 2021 sebesar 0,33%, dan tahun 2022 sebesar 0,13%. Berdasarkan data yang disajikan, fluktuatif laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto kemungkinan dipengaruhi oleh faktor... kecuali - Banyaknya lapangan pekerjaan yang mengundang pekerja dari kota lain untuk melakukan migrasi - Perubahan angka kelahiran yang disebabkan oleh usia pernikahan yang tidak stabil - Terjadinya perubahan cuaca dan iklim yang tidak stabil sehingga banyak yang melakukan migrasi - Angka kematian yang tinggi akibat banyaknya usia dewasa-tun pada tahun tersebut							
14	Bentuk keragaman	Siswa mampu menganalisis	Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan	C4	B					✓

CC0 Digilib.id dengan Cerdika.com

	masyarakat Indonesia	pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.	bahasa. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan setiap daerah yang memiliki berbagai tradisi dan adat istiadat yang unik, sehingga masyarakat hidup berdampingan dengan berbagai keragaman yang dimilikinya. Keragaman ini memberikan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia... a. Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa b. Keragaman masyarakat menjadi potensi bagi bangsa Indonesia untuk menumbuhkan toleransi masyarakat c. Keragaman masyarakat menyebabkan perselisihan bangsa d. Keragaman masyarakat dapat meningkatkan persaingan antar kelompok bangsa							
15	Perbedaan agama	Siswa mampu menelaah peran perbedaan agama dalam menciptakan	Bali merupakan daerah yang terkenal dengan berbagai keragaman didalamnya, salah satunya yaitu dalam keragaman agama. Sebagian besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dengan berbagai tradisi didalamnya. Selain itu, di Bali juga	C4	C				✓	

		kerukunan masyarakat.	banyak ditemui masyarakat dengan penganut agama lain seperti Islam, Kristen, Budha, dan Konghucu yang hidup berdampingan dengan memiliki rasa saling menghargai antar umat beragama. Sehingga dengan adanya perbedaan agama yang dimiliki tidak menimbulkan konflik dan perpecahan masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana peran perbedaan agama dalam menciptakan kerukunan masyarakat... a. Perbedaan agama membuat masyarakat memiliki rasa untuk bersaing b. Perbedaan agama menyebabkan konflik antar umat beragama c. Perbedaan agama membuat masyarakat saling menghargai d. Perbedaan agama membatasi interaksi sosial antar umat beragama								
16	Perbedaan budaya	Siswa mampu menganalisis dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat.	Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya menjadikan Kota Malang menjadi	C4	A				✓		

Diserial dengan Certificate

			kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya Bantengan menjadi pertunjukan "mistis" karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu... a. Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain b. Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat c. Keragaman budaya menimbulkan kebingungan antar kelompok d. Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu								
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

17	Perbedaan Suku Bangsa.	Siswa mampu menganalisis manfaat keragaman suku bangsa.	Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mereka saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana manfaat yang dapat diambil dari adanya keragaman suku bangsa bagi Kota Malang... a. Mendorong terjadinya persaingan budaya antar suku bangsa b. Mengurangi adaptasi antar masyarakat karena adanya perbedaan c. Menambah kekayaan budaya masyarakat d. Mengurangi rasa percaya diri penduduk lokal	C4	C					✓
18	Perbedaan pekerjaan.	Siswa mampu menganalisis faktor penyebab perbedaan pekerjaan.	Pak Rafli merupakan seorang petani sayur di daerah Pujon dengan hasil sayur yang melimpah, sedangkan Pak Feri merupakan seorang juragan ikan di daerah pesisir Malang Selatan. Pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki	C4	D					✓

Download dengan Casio Library

			peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan di atas perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor... a. Kondisi tingkat pendidikan b. Kondisi kebutuhan c. Kondisi masyarakat d. Kondisi geografis							
19	Manfaat keberagaman.	Siswa mampu menelaah manfaat keberagaman terhadap pandangan masyarakat.	Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Menurut Soni Sadono, keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun disisi lain, keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan... a. Toleransi antar kelompok b. Intoleransi antar kelompok c. Perbedaan pendapat d. Konflik sosial	C4	A					✓

20	Mobilitas sosial.	Siswa mampu memahami konsep pengertian mobilitas sosial dengan studi kasus.	Pak Indra merupakan seorang pensiunan pegawai yang beralih profesi menjadi seorang pengusaha yang berhasil. Kelvin sebagai anak Pak Indra ingin mengikuti jejak ayahnya menjadi seorang pengusaha dengan membuka usaha lain. Namun, Kelvin mengalami kegagalan dalam membangun usahanya dan pada akhirnya mengalami kebangkrutan. Peristiwa yang dialami Kelvin merupakan salah satu bentuk... a. Mobilitas sosial b. Dinamika sosial c. Penyimpangan sosial d. Keberagaman sosial	C3	A					✓
21	Bentuk-bentuk mobilitas sosial.	Siswa mampu menelaah bentuk-bentuk mobilitas berdasarkan pada studi kasus.	Abel merupakan seorang karyawan di sebuah perusahaan dan mendapatkan kesempatan untuk dipromosikan menjadi manajer karena prestasi kerjanya yang baik. Sementara itu, Kamisia dipindahkan dari satu departemen ke departemen lain dengan posisi yang sama. Dari kedua contoh tersebut, bentuk mobilitas yang terjadi adalah... a. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah	C4	C					✓

CC Diunduh dengan Cerdik.com

			b. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas c. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas horizontal d. Abel termasuk bentuk mobilitas horizontal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal							
22	Faktor pendorong mobilitas sosial.	Siswa mampu memilih faktor pendorong mobilitas sosial.	Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini! 1. Status sosial 2. Situasi politik 3. Kemiskinan 4. Keadan ekonomi 5. Diskriminasi 6. Kemudahan akses pendidikan Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor... a. 1, 2, dan 3 b. 2, 3, dan 4 c. 1, 4, dan 6 d. 3, 5, dan 6	C4	C				✓	
23	Faktor penghambat mobilitas sosial.	Siswa mampu menelaah faktor penghambat mobilitas	Adis sebagai siswa berbakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tetapi keinginan tersebut terhambat oleh kondisi ekonomi keluarga.	C4	D				✓	

		berdasarkan informasi yang telah disajikan.	Sedangkan, Indah sebagai siswa yang memiliki kriteria mampu untuk melanjutkan pendidikan tetapi tidak mendapatkan kesempatan karena Indah memiliki kebutuhan khusus berupa disabilitas. Berdasarkan informasi terkait dengan kondisi Adis dan Indah menunjukkan bahwa faktor penghambat mobilitas terdiri dari... - Kondisi ekonomi dan keinginan - Kemiskinan dan perbedaan suku - Kondisi ekonomi dan diskriminasi - Kemiskinan dan diskriminasi					
24	Saluran-saluran mobilitas sosial.	Siswa mampu mengklasifikasi jenis-jenis saluran mobilitas.	Mobilitas sosial dapat dilakukan melalui beberapa saluran yang dapat mengubah status seseorang. Saluran-saluran mobilitas memiliki peran penting dalam membantu individu untuk mencapai perubahan status sosial baik secara vertikal maupun horizontal. Berdasarkan jenisnya, saluran mobilitas terdiri dari... - Pendidikan, organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi - Organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi - Pekerjaan, lembaga sosial, dan lembaga politik	C1	A			✓

Digitized by Google

			d. Pendidikan, ekonomi, organisasi								
25	Dampak mobilitas sosial.	Siswa mampu menganalisis dampak positif mobilitas bagi masyarakat.	Mobilitas sebagian besar dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan. Hal ini banyak terjadi di daerah kota salah satunya di Kota Malang. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu, dari adanya mobilitas menyebabkan beberapa permasalahan di Kota Malang seperti kemacetan, pergeseran nilai budaya, dan masalah lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas, dampak positif dari adanya mobilitas bagi masyarakat yaitu... - Terbentuknya persaingan antar masyarakat - Menyebabkan pergeseran nilai budaya lokal - Meningkatkan ketergantungan masyarakat - Terbukanya hubungan sosial masyarakat yang lebih luas	C4	D					✓	

Lampiran 4. Penilaian Kualitas Butir Soal Oleh Ahli Materi

**PENILAIAN KUALITAS BUTIR
INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN
TEMA KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA**

No	Materi	Indikator	Soal	Level Kognitif	Kunci Jawaban	Skor				
						1	2	3	4	5
1	Pengaruh cuaca dan iklim bagi kehidupan.	Siswa mampu menganalisis langkah alternatif dalam mengatasi perubahan cuaca dan iklim.	Sebuah wilayah pertanian di dataran rendah memiliki perubahan kondisi cuaca dan iklim yang tidak menentu sehingga menyebabkan perantian musim secara tidak optimal. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas pertanian mengalami kendala seperti penanaman padi tidak bisa optimal dan sulitnya mendapatkan irigasi air akibat musim kemarau yang berkepanjangan. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana langkah alternatif lain yang dapat dilakukan oleh petani untuk tetap bisa melakukan aktivitas pertanian secara optimal. a. Mencari lahan lain di daerah pegunungan untuk menanam padi agar terhindar dari musim kemarau. b. Memperluas lahan sawah agar hasil panen tetap mencukupi apabila terjadi gagal panen. c. Membuat sistem penyimpanan air seperti kolam tadah hujan untuk	C4	C					√

			menampung air hujan yang nantinya bisa digunakan selama musim kemarau. d. Mengubah jadwal tanam agar sesuai dengan perubahan musim.							
2	Bentuk Muka Bumi di Indonesia.	Siswa mampu mengaitkan peran tenaga endogen dan eksogen dalam pembentukan dan perubahan bumi.	Indonesia memiliki bentuk muka bumi yang beragam, seperti pegunungan, pantai, dataran tinggi, dan dataran rendah. Terbentuknya muka bumi dipengaruhi oleh tenaga endogen dan tenaga eksogen. Tenaga endogen yang mempengaruhi terbentuknya permukaan bumi terdiri dari aktivitas tektonik dan vulkanis, sedangkan tenaga eksogen terdiri dari erosi dan sedimentasi. Adanya tenaga endogen dan eksogen memiliki peran dalam pembentukan dan perubahan bumi yang ditunjukkan oleh. a. Tenaga endogen berperan dalam pembentukan gunung berapi, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi menyebabkan kerusakan lahan. b. Tenaga endogen seperti aktivitas vulkanik membentuk dataran tinggi, sedangkan tenaga eksogen seperti sedimentasi membentuk dataran rendah.	C4	B				√	

			tujuan utama dari kegiatan perdagangan bagi masyarakat pesisir adalah... - Meningkatkan kesejahteraan ekonomi dengan memperluas jangkauan pasar - Mengurangi jumlah produk untuk dijual di daerah lokal - Mengurangi ketergantungan masyarakat pada produk lokal - Membatasi pemasaran produk agar hanya dikenal di daerah setempat								
8	Faktor pendorong perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu menganalisis faktor terjadinya perdagangan antardaerah/antar pulau.	Gobug Klakah memiliki hasil pertanian yang melimpah seperti sayur-sayuran dan buah-buahan, sedangkan Sendang Biru menjadi penghasil tangkapan ikan yang beragam. Kondisi ini menyebabkan masyarakat melakukan perdagangan antar daerah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perdagangan antar daerah yang terjadi pada kedua daerah tersebut disebabkan oleh faktor... - Perbedaan sumber daya alam yang dihasilkan oleh masing-masing daerah - Keinginan masyarakat untuk mendapatkan produk dari daerah lain - Ketergantungan masyarakat terhadap produk daerah lain	C4	A						√

			d. Kebutuhan masyarakat yang membutuhkan produk dari daerah lain								
9	Manfaat perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu menjelaskan manfaat kegiatan perdagangan antardaerah/antar pulau terhadap masyarakat.	Desa Tangnan, Bali daerah penghasil kerajinan tangan yang banyak diminati oleh wisatawan dari luar daerah. Melalui kegiatan perdagangan menyebabkan kerajinan yang dihasilkan dapat dijual ke berbagai daerah, sehingga produk banyak dikenal. Dari adanya kegiatan perdagangan, manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat desa Tangnan yaitu... - Desa Tangnan menjadi banyak dikenal oleh banyak masyarakat - Menambah pendapatan masyarakat dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat desa setempat - Produk kerajinan banyak dikenal oleh masyarakat - Memiliki akses perdagangan yang lebih luas sehingga mudah dalam melakukan perdagangan ke daerah lain	C4	B						√
10	Faktor yang Mempengaruhi Dinamika Penduduk	Siswa mampu menganalisis faktor yang mempengaruhi	Menurut <i>National Bureau of Statistics of China</i> , pada tahun 2023 tercatat angka kelahiran sebesar 9,02 juta dengan tingkat kelahiran 6,39 per 1.000 penduduk. Angka	C4	C						√

		dinamika penduduk.	kematian tercatat 11,10 juta dengan tingkat kematian 7,87 per 1.000, serta angka migrasi menunjukkan bersih negatif sekitar -0,256 per 1.000 yang menunjukkan lebih banyak orang yang meninggalkan negara dibandingkan yang masuk. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk penduduk yang terjadi dipengaruhi oleh faktor... - Kelahiran dan kematian - Kelahiran dan migrasi - Kematian dan migrasi - Kelahiran, kematian, dan migrasi							
11	Piramida penduduk	Siswa mampu menganalisis dampak positif tingginya angka harapan hidup terhadap kondisi ekonomi negara Jepang.	Data statistik menunjukkan bahwa piramida penduduk Jepang tahun 2023 penduduk berusia 0-14 tahun sebesar 12,29%, usia 15-64 tahun sebesar 58,49%, dan usia >65 tahun sebesar 29,22%. Penduduk Jepang dinilai memiliki fasilitas hidup yang sangat baik dengan didukung oleh berbagai faktor seperti layanan kesehatan yang maju dan infrastruktur yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada angka harapan hidup yang tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak positif yang ditimbulkan akibat angka harapan hidup	C4	C				√	

			yang tinggi terhadap kondisi ekonomi negara Jepang... - Pesuruan jumlah tenaga kerja usia produktif - Pesuruan permintaan terhadap layanan kesehatan - Pesingkatan pertumbuhan ekonomi - Menambah beban pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum							
12	Komposisi penduduk	Siswa mampu mengelompokkan komposisi penduduk.	Menurut data statistik penduduk Kota Malang kota Malang per-juni 2024 usia 0-14 tahun sebesar 20,96%, usia 15-64 tahun sebesar 70,37%, dan usia >65 sebesar 8,77%. Sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49,73% dan jumlah penduduk perempuan sebesar 50,27%. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu... - Berdasarkan usia dan jenis kelamin - Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan - Berdasarkan agama dan bahasa - Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal	C4	A				√	
13	Pertumbuhan Penduduk dan Kualitas Penduduk	Siswa mampu menganalisis dampak positif pertumbuhan	Menurut data Dinas Pendidikan dan Pencatatan Sipil Kota Mojokerto tahun 2023 menunjukkan bahwa laju pertumbuhan penduduk di Kota	C4	C				√	

		penduduk terhadap kondisi suatu daerah.	Mojokerto selama lima tahun terakhir cukup fluktuatif. Pada tahun 2018 laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto mengalami penurunan yang cukup signifikan sebesar sebesar 0,78% dan pada tahun 2019 sebesar 2,80%. Kemudian pada tahun 2020 laju pertumbuhan penduduk mengalami peningkatan sebesar 0,47%, tahun 2021 sebesar 0,33%, dan tahun 2022 sebesar 0,13%. Berdasarkan data yang disajikan, fluktuatif laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto kemungkinan dipengaruhi oleh faktor... <i>Arsyali</i> - Banyaknya lapangan pekerjaan yang mengundang pekerja dari kota lain untuk melakukan migrasi - Perubahan angka kelahiran yang disebabkan oleh usia pernikahan yang tidak stabil - Terjadinya perubahan cuaca dan iklim yang tidak stabil sehingga banyak yang melakukan migrasi - Angka kematian yang tinggi akibat banyaknya usia dewasa-tua pada tahun tersebut							
14	Bentuk keragaman	Siswa mampu menganalisis	Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan	C4	B					√

	masyarakat Indonesia	pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.	bahasa. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan setiap daerah yang memiliki berbagai tradisi dan adat istiadat yang unik, sehingga masyarakat hidup berdampingan dengan berbagai keragaman yang dimilikinya. Keragaman ini memberikan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia... - Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa - Keragaman masyarakat menjadi potensi bagi bangsa Indonesia untuk menimbulkan toleransi masyarakat - Keragaman masyarakat menyebabkan perselisihan bangsa - Keragaman masyarakat dapat meningkatkan persaingan antar kelompok bangsa					
15	Perbedaan agama	Siswa mampu menelaah peran perbedaan agama dalam menciptakan	Bali merupakan daerah yang terkenal dengan berbagai keragaman didalamnya, salah satunya, yaitu dalam keragaman agama. Sebagian besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dengan berbagai tradisi didalamnya. Selain itu, di Bali juga	C4	C			√

		kerukunan masyarakat.	banyak ditemui masyarakat dengan penganut agama lain seperti Islam, Kristen, Budha, dan Konghucu yang hidup berdampingan dengan memiliki rasa saling menghargai antar umat beragama. Sehingga dengan adanya perbedaan agama yang dimiliki tidak menimbulkan konflik dan perpecahan masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana peran perbedaan agama dalam menciptakan kerukunan masyarakat... - Perbedaan agama membuat masyarakat memiliki rasa untuk bersaing - Perbedaan agama menyebabkan konflik antar umat beragama - Perbedaan agama membuat masyarakat saling menghargai - Perbedaan agama membatasi interaksi sosial antar umat beragama					
16	Perbedaan budaya	Siswa mampu menganalisis dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat.	Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya menjadikan Kota Malang menjadi	C4	A			√

			kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya Bantengan menjadi pertunjukan "mistis" karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu... - Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain - Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat - Keragaman budaya menimbulkan kebanggaan antar kelompok - Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu							
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

17	Perbedaan Suku Bangsa	Siswa mampu menganalisis manfaat keragaman suku bangsa.	Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mereka saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana manfaat yang dapat diambil dari adanya keragaman suku bangsa bagi Kota Malang... a. Mendorong terjadinya persaingan budaya antar suku bangsa b. Mengurangi adaptasi antar masyarakat karena adanya perbedaan c. Menumbuhkan kekayaan budaya masyarakat d. Mengurangi rasa percaya diri penduduk lokal	C4	C					√
18	Perbedaan pekerjaan	Siswa mampu menganalisis faktor penyebab perbedaan pekerjaan.	Pak Rafli merupakan seorang petani sayur di daerah Pujon dengan hasil sayur yang melimpah, sedangkan Pak Feri merupakan seorang juragan ikan di daerah pesisir Malang Selatan. Pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki	C4	D					√

			peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan di atas perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor... a. Kondisi tingkat pendidikan b. Kondisi kebutuhan c. Kondisi masyarakat d. Kondisi geografis							
19	Manfaat keberagaman	Siswa mampu menelaah manfaat keberagaman terhadap pandangan masyarakat.	Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Menurut Soni Sadono, keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun disini lain, keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan... <i>kecuali</i> a. Toleransi antar kelompok b. Intoleransi antar kelompok c. Perbedaan pendapat d. Konflik sosial	C4	A					√

20	Mobilitas sosial	Siswa mampu memahami konsep pengertian mobilitas sosial dengan studi kasus.	Pak Indra merupakan seorang pensiunan pegawai yang beralih profesi menjadi seorang pengusaha. Pak Indra menjalankan usahanya dengan semangat hingga menjadikan Pak Indra menjadi seorang pengusaha yang sukses. Namun sering dengan kondisi ekonomi masyarakat yang tidak menentu, menyebabkan kondisi yang dijalankan oleh Pak Indra secara perlahan mengalami penurunan penunt hingga mengalami kebangkrutan. Peristiwa yang dialami oleh Pak Indra merupakan salah satu bentuk... a. Mobilitas sosial b. Dinamika sosial c. Penyimpangan sosial d. Keberagaman sosial	C3	A					V
21	Bentuk-bentuk mobilitas sosial	Siswa mampu menelaah bentuk-bentuk mobilitas berdasarkan pada studi kasus.	Abel merupakan seorang karyawan di sebuah perusahaan dan mendapatkan kesempatan untuk dipromosikan menjadi manajer karena prestasi kerjanya yang baik. Sementara itu, Kamisia dipindahkan dari satu departemen ke departemen lain dengan posisi yang sama. Dari kedua contoh tersebut, bentuk mobilitas yang terjadi adalah... a. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas, sedangkan Kamisia	C4	C					V

			termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah b. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas c. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas horizontal d. Abel termasuk bentuk mobilitas horizontal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal							
22	Faktor pendorong mobilitas sosial	Siswa mampu memilih faktor pendorong mobilitas sosial	Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini! 1. Status sosial 2. Situasi politik 3. Kemiskinan 4. Keadilan ekonomi 5. Diskriminasi 6. Kemudahan akses pendidikan Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor... a. 1, 2, dan 3 b. 2, 3, dan 4 c. 1, 4, dan 6 d. 3, 5, dan 6	C4	C					V

Lampiran 5. Penilaian Kualitas Butir Soal Oleh Guru IPS

PENILAIAN KUALITAS BUTIR
INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN
TEMA KEMAJEMUKAN MASYARAKAT INDONESIA

No	Materi	Indikator	Soal	Level Kognitif	Kunci Jawaban	Skor				
						1	2	3	4	5
1	Pengaruh cuaca dan iklim bagi kehidupan.	Siswa mampu menganalisis langkah alternatif dalam mengatasi perubahan cuaca dan iklim.	Sebuah wilayah pertanian di dataran rendah memiliki perubahan kondisi cuaca dan iklim yang tidak menentu sehingga menyebabkan pergantian musim secara tidak optimal. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas pertanian mengalami kendala seperti penanaman padi tidak bisa optimal dan sulitnya mendapatkan irigasi air akibat musim kemarau yang berkepanjangan. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana langkah alternatif lain yang dapat dilakukan oleh petani untuk tetap bisa melakukan aktivitas pertanian secara optimal... a. Mencari lahan lain di daerah pegunungan untuk menanam padi agar terhindar dari musim kemarau b. Memperluas lahan sawah agar hasil panen tetap mencukupi apabila terjadi gagal panen c. Membuat sistem penyimpanan air seperti kolam tadah hujan untuk	C4	C				✓	

Disubstansi dengan Citra/Logo...

			menampung air hujan yang nantinya bisa digunakan selama musim kemarau							
			d. Mengubah jadwal tanam agar sesuai dengan perubahan musim							
2	Bentuk Muka Bumi di Indonesia.	Siswa mampu mengaitkan peran tenaga endogen dan eksogen dalam pembentukan dan perubahan bumi.	Indonesia memiliki bentuk muka bumi yang beragam, seperti pegunungan, pantai, dataran tinggi, dan dataran rendah. Terbentuknya muka bumi dipengaruhi oleh tenaga endogen dan tenaga eksogen. Tenaga endogen yang mempengaruhi terbentuknya permukaan bumi terdiri dari aktivitas tektonik dan vulkanis, sedangkan tenaga eksogen terdiri dari erosi dan sedimentasi. Adanya tenaga endogen dan eksogen memiliki peran dalam pembentukan dan perubahan bumi yang ditunjukkan oleh... a. Tenaga endogen berperan dalam pembentukan gunung berapi, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi menyebabkan kerusakan lahan b. Tenaga endogen seperti aktivitas vulkanik membentuk dataran tinggi, sedangkan tenaga eksogen seperti sedimentasi membentuk dataran rendah	C4	B				✓	

			c. Membuat sosialisasi kepada wisatawan untuk pentingnya menjaga kebersihan d. Membangun fasilitas pengolahan sampah sehingga dapat memberikan edukasi kepada wisatawan							
5	Pengertian perdagangan	Siswa mampu menerapkan konsep pengertian kegiatan perdagangan.	Pak Alvino merupakan seorang petani yang memiliki kebun sayur dengan berbagai jenis sayuran. Ketika musim panen tiba, Pak Alvino menjual hasil panen tersebut ke pasar. Dari hasil penjualan yang diperoleh, Pak Alvino memperoleh keuntungan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Alvino di pasar termasuk dalam kegiatan... a. Kegiatan produksi b. Kegiatan ekonomi c. Kegiatan distribusi d. Kegiatan perdagangan	C3	D					✓
6	Perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu mengaitkan kegiatan perdagangan antardaerah/antar pulau.	Daerah Tumpang dikenal sebagai penghasil sayur-sayuran, sedangkan Bajulmati terkenal sebagai penghasil ikan laut. Kedua daerah tersebut saling melakukan perdagangan dengan menjual hasil sumber daya alam ke pasar untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di	C4	C					✓

Disusun dengan Contribution

			berbagai wilayah. Kegiatan yang dilakukan oleh kedua daerah menggambarkan bahwa perdagangan antardaerah meliputi kegiatan... a. Kegiatan pertukaran barang antardaerah untuk meningkatkan pendapatan b. Kegiatan mendistribusikan hasil alam dari satu daerah ke daerah lain c. Kegiatan saling bertukar barang untuk memenuhi kebutuhan antar wilayah yang memiliki sumber daya yang berbeda d. Kegiatan meningkatkan penghasilan barang di setiap pulau untuk bisa melakukan peragangan dengan daerah lain							
7	Tujuan perdagangan antardaerah/ Antarpulau	Siswa mampu menganalisis tujuan kegiatan perdagangan antardaerah/antar pulau bagi masyarakat.	Daerah pesisir menjadi salah satu penghasil ikan yang sebagian besar penduduknya melakukan pengolahan produk dengan bahan dasar ikan dan kerajinan hasil laut. Produk tersebut dijual ke berbagai daerah sehingga dikenal masyarakat luas. Kegiatan ini dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan membantu penyebaran proses jangkauan pasar untuk memperkenalkan produk ke daerah lain. Berdasarkan contoh tersebut,	C4	A					✓

		dinamika penduduk.	kematian tercatat 11,10 juta dengan tingkat kematian 7,87 per 1.000, serta angka migrasi menunjukkan bersih negatif sekitar -0,256 per 1.000 yang menunjukkan lebih banyak orang yang meninggalkan negara dibandingkan yang masuk. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk penduduk yang terjadi dipengaruhi oleh faktor... - Kelahiran dan kematian - Kelahiran dan migrasi - Kematian dan migrasi - Kelahiran, kematian, dan migrasi							
11	Piramida penduduk.	Siswa mampu menganalisis dampak positif tingginya angka harapan hidup terhadap kondisi ekonomi negara Jepang.	Data statistik menunjukkan bahwa piramida penduduk Jepang tahun 2023 penduduk berusia 0-14 tahun sebesar 12,29%, usia 15-64 tahun sebesar 58,49%, dan usia >65 tahun sebesar 29,22%. Penduduk Jepang dinilai memiliki fasilitas hidup yang sangat baik dengan didukung oleh berbagai faktor seperti layanan kesehatan yang maju dan infrastruktur yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada angka harapan hidup yang tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak positif yang ditimbulkan akibat angka harapan hidup	C4	C					✓

Diunduh dengan CarifLearner

			yang tinggi terhadap kondisi ekonomi negara Jepang... - Penurunan jumlah tenaga kerja usia produktif - Penurunan permintaan terhadap layanan kesehatan - Peningkatan pertumbuhan ekonomi - Menambah beban pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum							
12	Komposisi penduduk.	Siswa mampu mengelompokkan komposisi penduduk.	Menurut data statistik penduduk Kota Malang kota Malang per-juni 2024 usia 0-14 tahun sebesar 20,96%, usia 15-64 tahun sebesar 70,37%, dan usia >65 sebesar 8,77%. Sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49,73% dan jumlah penduduk perempuan sebesar 50,27%. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu... - Berdasarkan usia dan jenis kelamin - Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan - Berdasarkan agama dan bahasa - Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal	C4	A					✓
13	Pertumbuhan Penduduk dan Kualitas Penduduk.	Siswa mampu menganalisis dampak positif pertumbuhan	Menurut data Dinas Pendidikan dan Pencatatan Sipil Kota Mojokerto tahun 2023 menunjukkan bahwa laju pertumbuhan penduduk di Kota	C4	C					✓

Diunduh dengan CarifLearner

		penduduk terhadap kondisi suatu daerah.	Mojokerto selama lima tahun terakhir cukup fluktuatif. Pada tahun 2018 laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto mengalami penurunan yang cukup signifikan sebesar 0,78% dan pada tahun 2019 sebesar 2,80%. Kemudian pada tahun 2020 laju pertumbuhan penduduk mengalami peningkatan sebesar 0,47%, tahun 2021 sebesar 0,33%, dan tahun 2022 sebesar 0,13%. Berdasarkan data yang disajikan, fluktuatif laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto kemungkinan dipengaruhi oleh faktor... <i>kesmali</i> - Banyaknya lapangan pekerjaan yang mengundang pekerja dari kota lain untuk melakukan migrasi - Perubahan angka kelahiran yang disebabkan oleh usia pernikahan yang tidak stabil - Terjadinya perubahan cuaca dan iklim yang tidak stabil sehingga banyak yang melakukan migrasi - Angka kematian yang tinggi akibat banyaknya usia dewasa-tua pada tahun tersebut							
14	Bentuk keragaman	Siswa mampu menganalisis	Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan	C4	B					✓

CC0 terdistribusi dengan Creative Commons

	masyarakat Indonesia	pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.	bahasa. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan setiap daerah yang memiliki berbagai tradisi dan adat istiadat yang unik, sehingga masyarakat hidup berdampingan dengan berbagai keragaman yang dimilikinya. Keragaman ini memberikan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia... a. Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa b. Keragaman masyarakat menjadi potensi bagi bangsa Indonesia untuk menumbuhkan toleransi masyarakat c. Keragaman masyarakat menyebabkan perselisihan bangsa d. Keragaman masyarakat dapat meningkatkan persaingan antar kelompok bangsa					
15	Perbedaan agama	Siswa mampu menelaah peran perbedaan agama dalam menciptakan	Bali merupakan daerah yang terkenal dengan berbagai keragaman didalamnya, salah satunya yaitu dalam keragaman agama. Seberapa besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dengan berbagai tradisi didalamnya. Selain itu, di Bali juga	C4	C			✓

		kerukunan masyarakat.	banyak ditemui masyarakat dengan penganut agama lain seperti Islam, Kristen, Budha, dan Konghucu yang hidup berdampingan dengan memiliki rasa saling menghargai antar umat beragama. Sehingga dengan adanya perbedaan agama yang dimiliki tidak menimbulkan konflik dan perpecahan masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana peran perbedaan agama dalam menciptakan kerukunan masyarakat... - Perbedaan agama membuat masyarakat memiliki rasa untuk bersaing - Perbedaan agama menyebabkan konflik antar umat beragama - Perbedaan agama membuat masyarakat saling menghargai - Perbedaan agama membatasi interaksi sosial antar umat beragama						
16	Perbedaan budaya	Siswa mampu menganalisis dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat.	Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya menjadikan Kota Malang menjadi	C4	A				✓

			kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya Bantengan menjadi pertunjukan "mistis" karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu... - Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain - Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat - Keragaman budaya menimbulkan kebingungan antar kelompok - Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

17	Perbedaan Suku Bangsa.	Siswa mampu menganalisis manfaat keragaman suku bangsa.	Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mereka saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana manfaat yang dapat diambil dari adanya keragaman suku bangsa bagi Kota Malang... a. Mendorong terjadinya persaingan budaya antar suku bangsa b. Mengurangi adaptasi antar masyarakat karena adanya perbedaan c. Menambah kekayaan budaya masyarakat d. Mengurangi rasa percaya diri penduduk lokal	C4	C						✓
18	Perbedaan pekerjaan.	Siswa mampu menganalisis faktor penyebab perbedaan pekerjaan.	Pak Rafli merupakan seorang petani sayur di daerah Pujon dengan hasil sayur yang melimpah, sedangkan Pak Feri merupakan seorang juragan ikan di daerah pesisir Malang Selatan. Pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki	C4	D						✓

Disiapkan dengan Canva.com

			peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan di atas perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor... a. Kondisi tingkat pendidikan b. Kondisi kebutuhan c. Kondisi masyarakat d. Kondisi geografis								
19	Manfaat keberagaman.	Siswa mampu menelaah manfaat keberagaman terhadap pandangan masyarakat.	Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Menurut Soni Sadono, keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun di sisi lain, keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan... <i>kerucut</i> a. Toleransi antar kelompok b. Intoleransi antar kelompok c. Perbedaan pendapat d. Konflik sosial	C4	A						✓

Disiapkan dengan Canva.com

20	Mobilitas sosial.	Siswa mampu memahami konsep pengertian mobilitas sosial dengan studi kasus.	Pak Indra merupakan seorang pensiunan pegawai yang beralih profesi menjadi seorang pengusaha yang berhasil. Kelvin sebagai anak Pak Indra ingin mengikuti jejak ayahnya menjadi seorang pengusaha dengan membuka usaha lain. Namun, Kelvin mengalami kegagalan dalam membangun usahanya dan pada akhirnya mengalami kebangkrutan. Peristiwa yang dialami Kelvin merupakan salah satu bentuk... a. Mobilitas sosial b. Dinamika sosial c. Penyimpangan sosial d. Keberagaman sosial	C3	A						✓
21	Bentuk-bentuk mobilitas sosial.	Siswa mampu menelaah bentuk-bentuk mobilitas berdasarkan pada studi kasus.	Abel merupakan seorang karyawan di sebuah perusahaan dan mendapatkan kesempatan untuk dipromosikan menjadi manajer karena prestasi kerjanya yang baik. Sementara itu, Kamisia dipindahkan dari satu departemen ke departemen lain dengan posisi yang sama. Dari kedua contoh tersebut, bentuk mobilitas yang terjadi adalah... a. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah	C4	C						✓

Diserial dengan CamScanner

			b. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas c. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas horizontal d. Abel termasuk bentuk mobilitas horizontal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal								
22	Faktor pendorong mobilitas sosial.	Siswa mampu memilih faktor pendorong mobilitas sosial.	Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini! 1. Status sosial 2. Situasi politik 3. Kemiskinan 4. Keadilan ekonomi 5. Diskriminasi 6. Kemudahan akses pendidikan Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor... a. 1, 2, dan 3 b. 2, 3, dan 4 c. 1, 4, dan 6 d. 3, 5, dan 6	C4	C						✓
23	Faktor penghambat mobilitas sosial.	Siswa mampu menelaah faktor penghambat mobilitas	Adis sebagai siswa berbakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tetapi keinginan tersebut terhambat oleh kondisi ekonomi keluarga.	C4	D						✓

Diserial dengan CamScanner

		berdasarkan informasi yang telah disajikan.	Sedangkan, Indah sebagai siswa yang memiliki kriteria mampu untuk melanjutkan pendidikan tetapi tidak mendapatkan kesempatan karena Indah memiliki kebutuhan khusus berupa disabilitas. Berdasarkan informasi terkait dengan kondisi Adis dan Indah menunjukkan bahwa faktor penghambat mobilitas terdiri dari... a. Kondisi ekonomi dan keinginan b. Kemiskinan dan perbedaan suku c. Kondisi ekonomi dan diskriminasi d. Kemiskinan dan diskriminasi							
24	Saluran-saluran mobilitas sosial.	Siswa mampu mengklasifikasi jenis-jenis saluran mobilitas.	Mobilitas sosial dapat dilakukan melalui beberapa saluran yang dapat mengubah status seseorang. Saluran-saluran mobilitas memiliki peran penting dalam membantu individu untuk mencapai perubahan status sosial baik secara vertikal maupun horizontal. Berdasarkan jenisnya, saluran mobilitas terdiri dari... a. Pendidikan, organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi b. Organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi c. Pekerjaan, lembaga sosial, dan lembaga politik	C1	A					✓

Diserial dengan CamScanner

			d. Pendidikan, ekonomi, organisasi							
25	Dampak mobilitas sosial.	Siswa mampu menganalisis dampak positif mobilitas bagi masyarakat.	Mobilitas sebagian besar dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan. Hal ini banyak terjadi di daerah kota salah satunya di Kota Malang. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu, dari adanya mobilitas menyebabkan beberapa permasalahan di Kota Malang seperti kemacetan, pergeseran nilai budaya, dan masalah lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas, dampak positif dari adanya mobilitas bagi masyarakat yaitu... a. Terbentuknya persaingan antar masyarakat b. Menyebabkan pergeseran nilai budaya lokal c. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat d. Terbukanya hubungan sosial masyarakat yang lebih luas	C4	D					✓

Diserial dengan CamScanner

Lampiran 6. Lembar Soal Penilaian Pembelajaran

Lembar Soal Penilaian Pembelajaran Tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia

- 1 Sebuah wilayah pertanian di dataran rendah memiliki perubahan kondisi cuaca dan iklim yang tidak menentu sehingga menyebabkan pergantian musim secara tidak optimal. Hal ini menyebabkan beberapa aktivitas pertanian mengalami kendala seperti penanaman padi tidak bisa optimal dan sulitnya mendapatkan irigasi air akibat musim kemarau yang berkepanjangan. Berdasarkan kondisi tersebut, bagaimana langkah alternatif lain yang dapat dilakukan oleh petani untuk tetap bisa melakukan aktivitas pertanian secara optimal...
 - a. Mencari lahan lain di daerah pegunungan untuk menanam padi agar terhindar dari musim kemarau
 - b. Memperluas lahan sawah agar hasil panen tetap mencukupi apabila terjadi gagal panen
 - c. **Membuat sistem penyimpanan air seperti kolam tadah hujan untuk menampung air hujan yang nantinya bisa digunakan selama musim kemarau**
 - d. Mengubah jadwal tanam agar sesuai dengan perubahan musim
- 2 Indonesia memiliki bentuk muka bumi yang beragam, seperti pegunungan, pantai, dataran tinggi, dan dataran rendah. Terbentuknya muka bumi dipengaruhi oleh tenaga endogen dan tenaga eksogen. Tenaga endogen yang mempengaruhi terbentuknya permukaan bumi terdiri dari aktivitas tektonik dan vulkanis, sedangkan tenaga eksogen terdiri dari erosi dan sedimentasi. Adanya tenaga endogen dan eksogen memiliki peran dalam pembentukan dan perubahan bumi yang ditunjukkan oleh...
 - a. Tenaga endogen berperan dalam pembentukan gunung berapi, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi menyebabkan kerusakan lahan
 - b. **Tenaga endogen seperti aktivitas vulkanik membentuk dataran tinggi, sedangkan tenaga eksogen seperti sedimentasi membentuk dataran rendah**
 - c. Tenaga endogen seperti gempa bumi menyebabkan kerusakan pada bangunan, sedangkan tenaga eksogen seperti erosi memperbaiki kesuburan tanah
 - d. Tenaga endogen seperti gunung meletus membentuk lahan subur, sedangkan tenaga eksogen seperti tanah longsor menyebabkan cekungan
- 3 Aktivitas ekonomi terdiri dari tiga komponen utama yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi yang masing-masing saling berhubungan dan memiliki peran penting dalam telaksananya aktivitas ekonomi. Apabila ketiga komponen tersebut tidak berjalan secara optimal, bagaimana dampak yang terjadi pada aktivitas ekonomi...
 - a. Ketidakseimbangan ekonomi akan menyebabkan rendahnya daya beli dan harga akan barang akan mengalami penurunan
 - b. **Perekonomian akan mengalami hambatan yang dapat menyebabkan penurunan produksi, peningkatan harga barang, dan distribusi tidak merata**
 - c. Aktivitas ekonomi dalam masyarakat mengalami penurunan kualitas yang mengakibatkan kurangnya konsumsi terhadap suatu barang

- d. Perekonomian tetap berjalan normal karena dari komponen lain akan saling melengkapi satu sama lain
- 4 Wilayah dataran tinggi memiliki berbagai ragam sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, salah satunya yaitu air terjun. Air terjun digunakan sebagai destinasi wisata yang banyak dikunjungi sehingga dapat membantu perekonomian masyarakat. Namun, dari banyaknya minat wisatawan untuk berkunjung mengakibatkan kerugian bagi keadaan lingkungan sekitar seperti adanya tumpukan sampah yang berserakan. Berdasarkan pernyataan di atas, upaya yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga kelestarian lingkungan dan sumber daya alam yaitu...
 - a. Membatasi jumlah wisatawan yang berkunjung untuk mencegah pencemaran lebih banyak
 - b. Menutup sementara lokasi wisata untuk membersihkan dan memperbaiki fasilitas yang ada
 - c. Membuat sosialisasi kepada wisatawan untuk pentingnya menjaga kebersihan
 - d. Membangun fasilitas pengolahan sampah sehingga dapat memberikan edukasi kepada wisatawan**
- 5 Pak Alvino merupakan seorang petani yang memiliki kebun sayur dengan berbagai jenis sayuran. Ketika musim panen tiba, Pak Alvino menjual hasil panen tersebut ke pasar. Dari hasil penjualan yang diperoleh, Pak Alvino memperoleh keuntungan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Alvino di pasar termasuk dalam kegiatan...
 - a. Kegiatan produksi
 - b. Kegiatan ekonomi
 - c. Kegiatan distribusi
 - d. Kegiatan perdagangan**
- 6 Daerah Tumpang dikenal sebagai penghasil sayur-sayuran, sedangkan Bajulmati terkenal sebagai penghasil ikan laut. Kedua daerah tersebut saling melakukan perdagangan dengan menjual hasil sumber daya alam ke pasar untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di berbagai wilayah. Kegiatan yang dilakukan oleh kedua daerah menggambarkan bahwa perdagangan antardaerah meliputi kegiatan...
 - a. Kegiatan pertukaran barang antardaerah untuk meningkatkan pendapatan
 - b. Kegiatan mendistribusikan hasil alam dari satu daerah ke daerah lain
 - c. Kegiatan saling bertukar barang untuk memenuhi kebutuhan antar wilayah yang memiliki sumber daya yang berbeda**
 - d. Kegiatan meningkatkan penghasilan barang di setiap pulau untuk bisa melakukan perdagangan dengan daerah lain
- 7 Daerah pesisir menjadi salah satu penghasil ikan yang sebageaian besar penduduknya melakukan pengolahan produk dengan bahan dasar ikan dan kerajinan hasil laut. Produk tersebut dijual ke berbagai daerah sehingga dikenal masyarakat luas. Kegiatan ini dapat meningkatkan pendapatan masyarakat dan membantu penyebaran proses jangkauan pasar untuk memperkenalkan produk ke daerah lain. Berdasarkan contoh tersebut, tujuan utama dari kegiatan perdagangan bagi masyarakat pesisir adalah...
 - a. Meningkatkan kesejahteraan ekonomi dengan memperluas jangkauan pasar**
 - b. Mengurangi jumlah produk untuk dijual di daerah lokal

- c. Mengurangi ketergantungan masyarakat pada produk lokal
 - d. Membatasi pemasaran produk agar hanya dikenal di daerah setempat
- 8 Gubug Klakah memiliki hasil pertanian yang melimpah seperti sayur-sayuran dan buah-buahan, sedangkan Sendang Biru menjadi penghasil tangkapan ikan yang beragam. Keadaan ini menyebabkan masyarakat melakukan perdagangan antar daerah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Perdagangan antar daerah yang terjadi pada kedua daerah tersebut disebabkan oleh faktor...
- a. **Perbedaan sumber daya alam yang dihasilkan oleh masing-masing daerah**
 - b. Keinginan masyarakat untuk mendapatkan produk dari daerah lain
 - c. Ketergantungan masyarakat terhadap produk daerah lain
 - d. Kebutuhan masyarakat yang membutuhkan produk dari daerah lain
- 9 Desa Tanganan, Bali daerah penghasil kerajinan tangan yang banyak diminati oleh wisatawan dari luar daerah. Melalui kegiatan perdagangan menyebabkan kerajinan yang dihasilkan dapat dijual ke berbagai daerah, sehingga produk banyak dikenal. Dari adanya kegiatan perdagangan, manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat desa Tanganan yaitu...
- a. Desa Tanganan menjadi banyak dikenal oleh banyak masyarakat
 - b. **Menambah pendapatan masyarakat dan menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat desa setempat**
 - c. Produk kerajinan banyak dikenal oleh masyarakat
 - d. Memiliki akses perdagangan yang lebih luas sehingga mudah dalam melakukan perdagangan ke daerah lain
- 10 Menurut *National Bureau of Statistics of China*, pada tahun 2023 tercatat angka kelahiran sebesar 9,02 juta dengan tingkat kelahiran 6,39 per 1.000 penduduk. Angka kematian tercatat 11,10 juta dengan tingkat kematian 7,87 per 1.000, serta angka migrasi menunjukkan bersih negatif sekitar -0,256 per 1.000 yang menunjukkan lebih banyak orang yang meninggalkan negara dibandingkan yang masuk. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk penduduk yang terjadi dipengaruhi oleh faktor...
- a. Kelahiran dan kematian
 - b. Kelahiran dan migrasi
 - c. **Kematian dan migrasi**
 - d. Kelahiran, kematian, dan migrasi
- 11 Data statistik menunjukkan bahwa piramida penduduk Jepang tahun 2023 penduduk berusia 0-14 tahun sebesar 12,29%, usia 15-64 tahun sebesar 58,49%, dan usia >65 tahun sebesar 29,22%. Penduduk Jepang dinilai memiliki fasilitas hidup yang sangat baik dengan didukung oleh berbagai faktor seperti layanan kesehatan yang maju dan infrastruktur yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada angka harapan hidup yang tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak positif yang ditimbulkan akibat angka harapan hidup yang tinggi terhadap kondisi ekonomi negara Jepang...
- a. Penurunan jumlah tenaga kerja usia produktif
 - b. Penurunan permintaan terhadap layanan kesehatan
 - c. **Peningkatan pertumbuhan ekonomi**
 - d. Menambah beban pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum

- 12 Menurut data statistik penduduk Kota Malang kota Malang per-juni 2024 usia 0-14 tahun sebesar 20,96%, usia 15-64 tahun sebesar 70,37%, dan usia >65 sebesar 8,77%. Sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49,73% dan jumlah penduduk perempuan sebesar 50,27%. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu...
- Berdasarkan usia dan jenis kelamin**
 - Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan
 - Berdasarkan agama dan bahasa
 - Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal
- 13 Menurut data Dinas Pendidikan dan Pencatatan Sipil Kota Mojokerto tahun 2023 menunjukkan bahwa laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto selama lima tahun terakhir cukup fluktuatif. Pada tahun 2018 laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto mengalami penurunan yang cukup signifikan sebesar 0,78% dan pada tahun 2019 sebesar 2,80%. Kemudian pada tahun 2020 laju pertumbuhan penduduk mengalami peningkatan sebesar 0,47%, tahun 2021 sebesar 0,33%, dan tahun 2022 sebesar 0,13%. Berdasarkan data yang disajikan, fluktuatif laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto kemungkinan dipengaruhi oleh faktor... *kecuali*
- Banyaknya lapangan pekerjaan yang mengundang pekerja dari kota lain untuk melakukan migrasi
 - Perubahan angka kelahiran yang disebabkan oleh usia pernikahan yang tidak stabil
 - Terjadinya perubahan cuaca dan iklim yang tidak stabil sehingga banyak yang melakukan migrasi**
 - Angka kematian yang tinggi akibat banyaknya usia dewasa-tua pada tahun tersebut
- 14 Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan bahasa. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan setiap daerah yang memiliki berbagai tradisi dan adat istiadat yang unik, sehingga masyarakat hidup berdampingan dengan berbagai keragaman yang dimilikinya. Keragaman ini memberikan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana pengaruh keragaman masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia...
- Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa
 - Keragaman masyarakat menjadi potensi bagi bangsa Indonesia untuk menumbuhkan toleransi masyarakat**
 - Keragaman masyarakat menyebabkan perselisihan bangsa
 - Keragaman masyarakat dapat meningkatkan persaingan antar kelompok bangsa
- 15 Bali merupakan daerah yang terkenal dengan berbagai keragaman didalamnya, salah satunya yaitu dalam keragaman agama. Sebagian besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dengan berbagai tradisi didalamnya. Selain itu, di Bali juga banyak ditemui masyarakat dengan penganut agama lain seperti Islam, Kristen, Budha, dan Konghucu yang hidup berdampingan dengan memiliki rasa saling menghargai antar umat beragama. Sehingga dengan adanya perbedaan agama yang dimiliki tidak menimbulkan konflik dan perpecahan masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana peran perbedaan agama dalam menciptakan kerukunan masyarakat...

- a. Perbedaan agama membuat masyarakat memiliki rasa untuk bersaing
 - b. Perbedaan agama menyebabkan konflik antar umat beragama
 - c. Perbedaan agama membuat masyarakat saling menghargai**
 - d. Perbedaan agama membatasi interaksi sosial antar umat beragama
- 16 Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya menjadikan Kota Malang menjadi kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya Bantengan menjadi pertunjukan “mistis” karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu...
- a. Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain**
 - b. Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat
 - c. Keragaman budaya menimbulkan kebingungan antar kelompok
 - d. Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu
- 17 Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mereka saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana manfaat yang dapat diambil dari adanya keragaman suku bangsa bagi Kota Malang...
- a. Mendorong terjadinya persaingan budaya antar suku bangsa
 - b. Mengurangi adaptasi antar masyarakat karena adanya perbedaan
 - c. Menambah kekayaan budaya masyarakat**
 - d. Mengurangi rasa percaya diri penduduk lokal
- 18 Pak Rafli merupakan seorang petani sayur di daerah Pujon dengan hasil sayur yang melimpah, sedangkan Pak Feri merupakan seorang juragan ikan di daerah pesisir Malang Selatan. Pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan di atas perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor...
- a. Kondisi tingkat pendidikan
 - b. Kondisi kebutuhan
 - c. Kondisi masyarakat
 - d. Kondisi geografis**
- 19 Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Menurut Soni Sadono, keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun

disisi lain, keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan...*kecuali*

- a. **Toleransi antar kelompok**
- b. Intoleransi antar kelompok
- c. Perbedaan pendapat
- d. Konflik sosial

- 20 Pak Indra merupakan seorang pensiunan pegawai yang beralih profesi menjadi seorang pengusaha yang berhasil. Kelvin sebagai anak Pak Indra ingin mengikuti jejak ayahnya menjadi seorang pengusaha dengan membuka usaha lain. Namun, Kelvin mengalami kegagalan dalam membangun usahanya dan pada akhirnya mengalami kebangkrutan. Peristiwa yang dialami Kelvin merupakan salah satu bentuk...

- a. **Mobilitas sosial**
- b. Dinamika sosial
- c. Penyimpangan sosial
- d. Keberagaman sosial

- 21 Abel merupakan seorang karyawan di sebuah perusahaan dan mendapatkan kesempatan untuk dipromosikan menjadi manajer karena prestasi kerjanya yang baik. Sementara itu, Kamisia dipindahkan dari satu departemen ke departemen lain dengan posisi yang sama. Dari kedua contoh tersebut, bentuk mobilitas yang terjadi adalah...

- a. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah
- b. Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal ke bawah, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal ke atas
- c. **Abel termasuk bentuk mobilitas vertikal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas horizontal**
- d. Abel termasuk bentuk mobilitas horizontal, sedangkan Kamisia termasuk bentuk mobilitas vertikal

- 22 Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini!

- 1. Status sosial
- 2. Situasi politik
- 3. Kemiskinan
- 4. Keadaan ekonomi
- 5. Diskriminasi
- 6. Kemudahan akses pendidikan

Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor...

- a. 1, 2, dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. **1, 4, dan 6**
- d. 3, 5, dan 6

- 23 Adis sebagai siswa berbakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tetapi keinginan tersebut terhambat oleh kondisi ekonomi keluarga. Sedangkan, Indah sebagai siswa yang memiliki kriteria mampu untuk melanjutkan pendidikan tetapi tidak mendapatkan kesempatan karena Indah memiliki kebutuhan khusus berupa disabilitas. Berdasarkan informasi terkait dengan kondisi Adis dan Indah menunjukkan bahwa faktor penghambat mobilitas terdiri dari...
- Kondisi ekonomi dan keinginan
 - Kemiskinan dan perbedaan suku
 - Kondisi ekonomi dan diskriminasi
 - Kemiskinan dan diskriminasi**
- 24 Mobilitas sosial dapat dilakukan melalui beberapa saluran yang dapat mengubah status seseorang. Saluran-saluran mobilitas memiliki peran penting dalam membantu individu untuk mencapai perubahan status sosial baik secara vertikal maupun horizontal. Berdasarkan jenisnya, saluran mobilitas terdiri dari...
- Pendidikan, organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi**
 - Organisasi politik, organisasi ekonomi, dan organisasi profesi
 - Pekerjaan, lembaga sosial, dan lembaga politik
 - Pendidikan, ekonomi, organisasi
- 25 Mobilitas sebagain besar dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan. Hal ini banyak terjadi di daerah kota salah satunya di Kota Malang. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu, dari adanya mobilitas menyebabkan beberapa permasalahan di Kota Malang seperti kemacetan, pergeseran nilai budaya, dan masalah lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas, dampak positif dari adanya mobilitas bagi masyarakat yaitu...
- Terbentuknya persaingan antar masyarakat
 - Menyebabkan pergeseran nilai budaya lokal
 - Meningkatkan ketergantungan masyarakat
 - Terbukanya hubungan sosial masyarakat yang lebih luas**

Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Pembelajaran

		Correlations																											
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Total		
Soal1	Pearson Correlation	1	,425	,378	,216	-,197	,323	,163	,016	,323	,378	-,016	,216	,425	-,055	,238	,308	,071	,308	,270	,308	,397	-,016	,553	-,055	,073	,490		
	Sig. (2-tailed)		,015	,033	,234	,279	,071	,374	,931	,071	,033	,931	,234	,015	,764	,189	,087	,699	,087	,135	,087	,025	,931	,001	,764	,692	,004		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal2	Pearson Correlation	,425	1	,191	,036	-,394	,012	-,148	-,040	-,116	-,064	-,216	,036	,093	,012	,425	,243	,012	,243	,345	,116	,601	-,168	,482	-,267	,037	,305		
	Sig. (2-tailed)	,015		,295	,843	,025	,948	,419	,828	,529	,729	,234	,843	,612	,948	,015	,180	,948	,180	,053	,529	,000	,357	,005	,140	,842	,090		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal3	Pearson Correlation	,378	,191	1	,191	,188	,438	,258	,252	,438	,375	,252	,191	,318	,188	,378	,438	-,063	,313	,126	,188	-,126	,252	,191	,063	,289	,543		
	Sig. (2-tailed)	,033	,295		,295	,303	,012	,154	,164	,012	,034	,164	,295	,076	,303	,033	,012	,733	,081	,492	,303	,492	,164	,295	,733	,109	,001		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal4	Pearson Correlation	,216	,036	,191	1	,394	,116	,148	,168	,116	,064	,216	,223	,296	,116	,088	,139	,116	,267	,040	,522	,297	,216	,296	-,139	,404	,446		
	Sig. (2-tailed)	,234	,843	,295		,025	,529	,419	,357	,529	,729	,234	,221	,101	,529	,631	,447	,529	,140	,828	,002	,099	,234	,101	,447	,022	,011		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal5	Pearson Correlation	-,197	-,394	,188	,394	1	,380	,340	,576	,506	-,188	,308	,394	,116	,255	-,197	,122	,255	,247	,197	,247	-,055	,055	-,012	,129	,398	,439		
	Sig. (2-tailed)	,279	,025	,303	,025		,032	,057	,001	,003	,303	,087	,025	,529	,159	,279	,507	,159	,173	,279	,173	,764	,764	,948	,480	,024	,012		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal6	Pearson Correlation	,323	,012	,438	,116	,380	1	,566	,560	,498	,689	,576	,371	,394	,373	,071	,255	,498	,631	,308	,255	,055	,197	,139	,247	,325	,752		
	Sig. (2-tailed)	,071	,948	,012	,529	,032		,001	,001	,004	,000	,001	,037	,025	,036	,699	,159	,004	,000	,087	,159	,764	,279	,447	,173	,069	,000		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal7	Pearson Correlation	,163	-,148	,258	,148	,340	,566	1	,358	,307	,516	,293	-,115	,246	,178	-,098	-,049	,307	,340	-,033	,210	-,033	-,098	,115	,178	0,000	,402		
	Sig. (2-tailed)	,374	,419	,154	,419	,057	,001		,044	,087	,002	,104	,531	,174	,330	,595	,792	,087	,057	,860	,248	,860	,585	,531	,330	1,000	,023		
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal8	Pearson Correlation	,016	-,040	,252	,168	,576	,560	,358	1	,434	,378	,270	,297	,088	,181	,143	,071	,308	,450	,365	-,055	-,016	,143	-,040	,308	,509	,542		
	Sig. (2-tailed)	,931	,828	,164	,357	,001	,001	,044		,013	,033	,135	,099	,631	,320	,435	,699	,087	,010	,040	,764	,931	,435	,828	,087	,003	,001		

	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal9	Pearson Correlation	.323	-.116	.438 ^{**}	.116	.506 ^{**}	.498 ^{**}	.307	.434 [*]	1	.438 ^{**}	.197	.371 [*]	.012	.247	.071	.129	.122	.380 [*]	.055	.255	.055	.197	.267	.247	.470 ^{**}	.567 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.071	.529	.012	.529	.003	.004	.087	.013		.012	.279	.037	.948	.173	.699	.480	.507	.032	.764	.159	.764	.279	.140	.173	.007	.001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal10	Pearson Correlation	.378 [*]	-.064	.375 [*]	.064	.186	.689 ^{**}	.516 ^{**}	.378 [*]	.438 ^{**}	1	.252	.064	.191	.063	0,000	-.063	.188	.438 ^{**}	0,000	.063	.126	.252	.064	.188	.144	.48
	Sig. (2-tailed)	.033	.729	.034	.729	.303	.000	.002	.033	.012		.164	.729	.295	.733	1,000	.733	.303	.012	1,000	.733	.492	.164	.729	.303	.431	.005
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal11	Pearson Correlation	-.016	-.216	.252	.216	.308	.576 ^{**}	.293	.270	.197	.252	1	.216	.297	.450 ^{**}	-.016	.308	.450 ^{**}	.434 [*]	.016	.308	-.111	.238	-.088	.197	.073	.480 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.931	.234	.164	.234	.087	.001	.104	.135	.279	.164		.234	.099	.010	.931	.087	.010	.013	.931	.087	.545	.189	.631	.279	.692	.005
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal12	Pearson Correlation	.216	.036	.191	.223	.394 [*]	.371 [*]	-.115	.297	.371 [*]	.064	.216	1	.296	.243	.216	.522 ^{**}	.243	.394 [*]	.425 [*]	.267	.168	.345	.166	.243	.551 [*]	.592 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.234	.843	.295	.221	.025	.037	.531	.089	.037	.729	.234		.101	.180	.234	.002	.180	.025	.015	.140	.357	.053	.364	.180	.001	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal13	Pearson Correlation	.425 [*]	.093	.318	.296	.116	.394 [*]	.246	.088	.012	.191	.297	.296	1	.139	-.088	.243	.012	.116	.088	.243	.088	-.216	.352 [*]	-.116	.037	.378 [*]
	Sig. (2-tailed)	.015	.612	.078	.101	.529	.025	.174	.631	.948	.295	.099	.101		.447	.831	.180	.948	.529	.831	.180	.631	.234	.048	.529	.842	.033
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal14	Pearson Correlation	-.055	.012	.188	.118	.255	.373 [*]	.178	.181	.247	.063	.450 ^{**}	.243	.139	1	.071	.506 ^{**}	.373 [*]	.506 ^{**}	.181	.255	.181	.323	-.116	.122	.325	.495 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.764	.948	.303	.529	.159	.036	.330	.320	.173	.733	.010	.180	.447		.699	.003	.036	.003	.320	.159	.320	.071	.529	.507	.069	.004
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal15	Pearson Correlation	.238	.425 [*]	.378 [*]	.088	-.197	.071	-.098	.143	.071	0,000	-.016	.216	-.088	.071	1	.434 [*]	.197	.434 [*]	.270	.055	.143	.492 ^{**}	.168	.197	.364 [*]	.408 [*]
	Sig. (2-tailed)	.189	.015	.033	.631	.279	.699	.595	.435	.899	1,000	.931	.234	.631	.899		.013	.279	.013	.135	.764	.435	.004	.357	.279	.041	.021
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal16	Pearson Correlation	.308	.243	.438 ^{**}	.139	.122	.255	-.049	.071	.129	-.063	.308	.522 ^{**}	.243	.506 ^{**}	.434 [*]	1	.380 [*]	.498 ^{**}	.450 ^{**}	.247	.197	.308	.116	.129	.396 [*]	.593 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.087	.180	.012	.447	.507	.159	.792	.899	.480	.733	.087	.002	.180	.003	.013		.032	.004	.010	.173	.279	.087	.529	.480	.024	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

Soal17	Pearson Correlation	,071	,012	-,063	,116	,255	,498**	,307	,308	,122	,188	,450**	,243	,012	,373*	,197	,380*	1	,631**	,308	,129	,181	,197	,012	,247	,181	,516**
	Sig. (2-tailed)	,699	,948	,733	,529	,159	,004	,087	,087	,507	,303	,010	,180	,948	,036	,279	,032		,000	,087	,480	,320	,279	,948	,173	,322	,003
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal18	Pearson Correlation	,308	,243	,313	,267	,247	,631**	,340	,450**	,380*	,438*	,434*	,394*	,116	,506**	,434*	,498**	,631**	1	,323	,247	,323	,560**	,116	,380*	,398*	,808**
	Sig. (2-tailed)	,087	,180	,081	,140	,173	,000	,057	,010	,032	,012	,013	,025	,529	,003	,013	,004	,000		,071	,173	,071	,001	,529	,032	,024	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal19	Pearson Correlation	,270	,345	,126	,040	,197	,308	-,033	,365*	,055	0,000	,016	,425*	,088	,181	,270	,450**	,308	,323	1	-,055	,111	,143	,216	,055	,364*	,449**
	Sig. (2-tailed)	,135	,053	,492	,828	,279	,087	,860	,040	,764	1,000	,931	,015	,631	,320	,135	,010	,087	,071		,764	,545	,435	,234	,764	,041	,010
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal20	Pearson Correlation	,308	,116	,188	,522**	,247	,255	,210	-,055	,255	,063	,308	,267	,243	,255	,055	,247	,129	,247	-,055	1	,450**	,055	,498**	-,122	,108	,469**
	Sig. (2-tailed)	,087	,529	,303	,002	,173	,159	,248	,764	,159	,733	,087	,140	,180	,159	,764	,173	,480	,173	,764		,010	,764	,004	,507	,555	,007
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal21	Pearson Correlation	,397*	,601**	-,126	,297	-,055	,055	-,033	-,016	,055	,126	-,111	,168	,088	,181	,143	,197	,181	,323	,111	,450**	1	,270	,345	,181	,218	,408*
	Sig. (2-tailed)	,025	,000	,492	,099	,764	,764	,860	,931	,764	,492	,545	,357	,631	,320	,435	,279	,320	,071	,545	,010		,135	,053	,320	,230	,021
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal22	Pearson Correlation	-,016	,168	,252	,216	,055	,197	-,098	,143	,197	,252	,238	,345	-,216	,323	,492**	,308	,197	,560**	,143	,055	,270	1	-,216	,450**	,509**	,470**
	Sig. (2-tailed)	,931	,357	,164	,234	,764	,279	,595	,435	,279	,164	,189	,053	,234	,071	,004	,087	,279	,001	,435	,764	,135		,234	,010	,003	,007
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal23	Pearson Correlation	,553**	,482**	,191	,296	-,012	,139	,115	-,040	,267	,064	-,088	,166	,352*	-,116	,168	,116	,012	,116	,216	,498**	,345	-,216	1	,012	,037	,378*
	Sig. (2-tailed)	,001	,005	,295	,101	,948	,447	,531	,828	,140	,729	,631	,384	,048	,529	,357	,529	,948	,529	,234	,004	,053	,234		,948	,842	,033
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal24	Pearson Correlation	-,055	,267	,063	-,139	,129	,247	,178	,308	,247	,188	,197	,243	-,116	,122	,197	,129	,247	,380*	,055	-,122	,181	,450**	,012	1	,181	,372*
	Sig. (2-tailed)	,764	,140	,733	,447	,480	,173	,330	,087	,173	,303	,279	,180	,529	,507	,279	,480	,173	,032	,764	,507	,320	,010	,948		,322	,036
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Soal25	Pearson Correlation	,073	,037	,289	,404*	,398*	,325	0,000	,509**	,470**	,144	,073	,551**	,037	,325	,364*	,398*	,181	,398*	,364*	,108	,218	,509**	,037	,181	1	,591**
	Sig. (2-tailed)																										

	Sig. (2-tailed)	,692	,842	,109	,022	,024	,069	1,000	,003	,007	,431	,692	,001	,842	,069	,041	,024	,322	,024	,041	,555	,230	,003	,842	,322		,000
Total	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
	Pearson Correlation	,490**	,305	,543**	,446*	,439	,752**	,402*	,542**	,567**	,481**	,480**	,592**	,378*	,495**	,408*	,593*	,516**	,808**	,449**	,469**	,408*	,470**	,378*	,372*	,591**	1
	Sig. (2-tailed)	,004	,090	,001	,011	,012	,000	,023	,001	,001	,005	,005	,000	,033	,004	,021	,000	,003	,000	,010	,007	,021	,007	,033	,036	,000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Pembelajaran

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,871	25

Lampiran 9. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Penilaian Pembelajaran

Item Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Soal1	,44	,504	32
Soal2	,41	,499	32
Soal3	,50	,508	32
Soal4	,59	,499	32
Soal5	,47	,507	32
Soal6	,53	,507	32
Soal7	,63	,492	32
Soal8	,56	,504	32
Soal9	,53	,507	32
Soal10	,50	,508	32
Soal11	,44	,504	32
Soal12	,59	,499	32
Soal13	,41	,499	32
Soal14	,53	,507	32
Soal15	,44	,504	32
Soal16	,47	,507	32
Soal17	,53	,507	32
Soal18	,47	,507	32
Soal19	,56	,504	32
Soal20	,47	,507	32
Soal21	,56	,504	32
Soal22	,44	,504	32
Soal23	,41	,499	32
Soal24	,53	,507	32
Soal25	,75	,440	32

Lampiran 10. Hasil Uji Daya Beda Instrumen Penilaian Pembelajaran

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	12,31	35,641	,425	,867
Soal2	12,34	36,814	,229	,872
Soal3	12,25	35,290	,481	,865
Soal4	12,16	35,943	,378	,868
Soal5	12,28	35,951	,369	,868
Soal6	12,22	33,983	,712	,858
Soal7	12,13	36,242	,332	,869
Soal8	12,19	35,319	,481	,865
Soal9	12,22	35,144	,507	,864
Soal10	12,25	35,677	,415	,867
Soal11	12,31	35,706	,414	,867
Soal12	12,16	35,039	,535	,864
Soal13	12,34	36,362	,306	,870
Soal14	12,22	35,596	,430	,867
Soal15	12,31	36,157	,337	,869
Soal16	12,28	34,983	,536	,864
Soal17	12,22	35,467	,452	,866
Soal18	12,28	33,628	,777	,856
Soal19	12,19	35,899	,381	,868
Soal20	12,28	35,757	,402	,867
Soal21	12,19	36,157	,337	,869
Soal22	12,31	35,770	,403	,867
Soal23	12,34	36,362	,306	,870
Soal24	12,22	36,370	,298	,870
Soal25	12,00	35,419	,542	,864

Lampiran 11. Angket *Pretest* Siswa

Lembar *Pretest* Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama dan kelas pada kolom yang disediakan
2. Isilah dengan jujur
3. Berilah tanda ceklist (v) pada kolom jawaban yang sesuai

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya memperhatikan penjelasan guru ketika kegiatan pembelajaran IPS sedang berlangsung.					
2	Saya menanyakan materi pelajaran jika ada kesulitan.					
3	Saya selalu fokus selama kegiatan pembelajaran IPS berlangsung.					
4	Saya selalu antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS di kelas.					
5	Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPS.					
6	Saya tidak pernah menunda-nunda menyelesaikan tugas IPS.					
7	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu.					
8	Saya mengerjakan tugas tanpa mencontek teman.					
9	Saya merasa bahwa tugas sekolah merupakan kewajiban yang harus dikerjakan dengan baik					
10	Saya menggali potensi diri saya dengan belajar secara sungguh-sungguh.					
11	Saya mengulas kembali materi yang diajarkan.					
12	Saya selalu merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru di kelas,					
13	Saya merasa puas dengan hasil tugas saya kerjakan.					
14	Saya merasa senang ketika berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.					
15	Saya menikmati proses dalam mengerjakan tugas dari awal hingga akhir.					

Lampiran 12. Angket *Posttest* Siswa

Lembar *Posttest* Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama dan kelas pada kolom yang disediakan
2. Isilah dengan jujur
3. Berilah tanda ceklist (v) pada kolom jawaban yang sesuai

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Saya menyimak penjelasan guru dengan baik saat pelajaran IPS berlangsung.					
2	Saya bertanya tentang materi pelajaran jika menemui kesulitan.					
3	Saya selalu fokus selama kegiatan pembelajaran IPS berlangsung.					
4	Saya selalu bersemangat setiap mengikuti pembelajaran IPS di kelas.					
5	Saya senang mencari pengetahuan tambahan yang berkaitan dengan pelajaran IPS.					
6	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan.					
7	Saya menyelesaikan tugas sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan.					
8	Saya mengerjakan tugas secara mandiri.					
9	Menurut saya, tugas sekolah adalah kewajiban yang harus saya diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.					
10	Saya mengembangkan potensi diri dengan belajar yang tekun.					
11	Saya mengulas kembali materi di rumah yang diberikan guru ketika di sekolah.					
12	Saya selalu aktif menjawab pertanyaan di kelas.					
13	Saya merasa bangga dengan hasil tugas.					
14	Saya merasa bahagia ketika berhasil menyelesaikan tugas dengan baik.					
15	Saya menikmati setiap langkah dalam mengerjakan tugas.					

Lampiran 13. Respon Siswa

Lembar Respon Siswa

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah nama dan kelas pada kolom yang disediakan
2. Isilah dengan jujur
3. Berilah tanda ceklist (v) pada kolom jawaban yang sesuai

No	Pernyataan	Jawaban				
		1	2	3	4	5
Aspek Instrumen Penilaian Pembelajaran						
1	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh					
2	Soal sesuai dengan materi yang telah diajarkan.					
3	Hasil pembelajaran dapat dilihat secara langsung					
4	Peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat setelah mengerjakan soal.					
Aspek Kelayakan Game						
5	Game mudah digunakan.					
6	Proses untuk memulai game sederhana dan tidak memerlukan banyak langkah.					
7	Game dapat dimainkan diberbagai perangkat seperti PC, tablet, dan <i>smartphone</i> .					
8	Game dapat dimanfaatkan oleh orang lain dimanapun dan kapanpun.					

Lampiran 14. Validasi Instrumen Penilaian Pembelajaran Oleh Ahli Evaluasi Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN OLEH AHLI EVALUASI PEMBELAJARAN

A. INFORMASI UMUM

Peneliti : Wulan Nurus Shobah
 Judul Penelitian : Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS
 Sasaran : Siswa
 Materi : Kemajemukan Masyarakat Indonesia

B. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan instrumen penelitian berupa soal pada materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia.

C. PETUNJUK PENILAIAN

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Penelitian dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
- Mohon diberikan tanda checklist (√) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian skala penilaian:
 1 = tidak relevan/tidak baik
 2 = kurang relevan/kurang baik
 3 = cukup relevan/cukup baik
 4 = relevan/baik
 5 = sangat relevan/sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
- Mohon bapak/ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya

KISI-KISI VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN

No	Jenis	Indikator	Jenis Instrumen	No.Item
1	Lembar Validasi Instrumen Penilaian Pembelajaran	Substansi	Angket	1, 2, 3, 4, 5
		Konstruksi		6, 7, 8, 9, 10
		Penggunaan Bahasa		11, 12, 13, 14, 15

Penilaian Instrumen

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN
OLEH AHLI EVALUASI PEMBELAJARAN**

A. PENILAIAN

No	Butir Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.					✓
2	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan.					✓
3	Butir soal dalam instrumen sesuai dengan tingkat kesulitan yang diharapkan dari capaian kompetensi peserta didik.					✓
4	Butir soal sesuai dengan materi yang telah diajarkan.					✓
5	Butir soal disusun dengan mempertimbangkan antara keterkaitan topik dalam materi yang saling berhubungan.					✓
6	Butir soal disajikan dengan pilihan jawaban yang jelas.					✓
7	Butir soal menggunakan format penyusunan yang konsisten.					✓
8	Butir soal memiliki kejelasan yang logis sehingga siswa mudah memahami maksud soal.					✓
9	Butir soal disusun dengan menyesuaikan tingkat kemampuan siswa.					✓
10	Butir soal disusun sesuai dengan waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan.					✓
11	Butir soal menggunakan bahasa yang baku dan sesuai dengan kaidah kata bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓	
12	Butir soal disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.					✓
13	Butir soal tidak mengandung istilah yang ambigu.				✓	
14	Bahasa yang digunakan dalam soal tidak mengandung unsur SARA atau diskriminasi terhadap kelompok tertentu.					✓
15	Kalimat dalam soal tidak mengandung informasi yang bertele-tele.				✓	

B. SARAN

Saran saran & perbaikan ada pada dokumen terlampir.

C. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 15 November 2024
Ahli Evaluasi Pembelajaran


Taufiq Satria Mukti, M.Pd
NIP. 199501202019031010

Lampiran 15. Validasi Instrumen Penilaian Pembelajaran Oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

A. INFORMASI UMUM

Peneliti : Wulan Nurus Shobah
 Judul Penelitian : Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS
 Sasaran : Siswa
 Materi : Kemajemukan Masyarakat Indonesia

B. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan instrumen penelitian berupa soal pada materi Kemajemukan Masyarakat Indonesia.

C. PETUNJUK PENILAIAN

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Penelitian dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian skala penilaian:
 1 = tidak relevan/tidak baik
 2 = kurang relevan/kurang baik
 3 = cukup relevan/cukup baik
 4 = relevan/baik
 5 = sangat relevan/sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
- Mohon bapak/ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya

KISI-KISI VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN

No	Jenis	Indikator	Jenis Instrumen	No.Item
1	Lembar Penilaian Instrumen Penilaian Pembelajaran	Substansi	Angket	1, 2, 3, 4, 5
		Konstruksi		6, 7, 8, 9, 10
		Penggunaan Bahasa		11, 12, 13, 14, 15

PENILAIAN INSTRUMEN
INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

A. PENILAIAN

No	Butir Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.					√
2	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan.					√
3	Butir soal dalam instrumen sesuai dengan tingkat kesulitan yang diharapkan dari capaian kompetensi peserta didik.					√
4	Butir soal sesuai dengan materi yang telah diajarkan.					√
5	Butir soal disusun dengan mempertimbangkan antara keterkaitan topik dalam materi yang saling berhubungan.				√	
6	Butir soal disajikan dengan pilihan jawaban yang jelas.					√
7	Butir soal menggunakan format penyusunan yang konsisten.				√	
8	Butir soal memiliki kejelasan yang logis sehingga siswa mudah memahami maksud soal.					√
9	Butir soal disusun dengan menyesuaikan tingkat kemampuan siswa.					√
10	Butir soal disusun sesuai dengan waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan.					√
11	Butir soal menggunakan bahasa yang baku dan sesuai dengan kaidah kata bahasa Indonesia yang baik dan benar.					√
12	Butir soal disajikan dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa.					√
13	Butir soal tidak mengandung istilah yang ambigu.					√
14	Bahasa yang digunakan dalam soal tidak mengandung unsur SARA atau diskriminasi terhadap kelompok tertentu.					√
15	Kalimat dalam soal tidak mengandung informasi yang bertele-tele.				√	

B. SARAN

1. Terdapat beberapa kalimat dari soal yang harus diubah agar lebih jelas
2. Terdapat soal yang mirip dengan nomor soal lain sehingga perlu adanya revisi

C. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 15 November 2024
Ahli Materi



Nur Cholifah, M.Pd
NIP. 199203242019032023

Lampiran 16. Validasi Media

LEMBAR VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

A. INFORMASI UMUM

Peneliti : Wulan Nurus Shobah
 Judul Penelitian : Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS
 Sasaran : Siswa
 Materi : Kemajemukan Masyarakat Indonesia

B. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan instrumen penelitian berupa media pembelajaran pada materi kemajemukan masyarakat Indonesia.

C. PETUNJUK PENILAIAN

- Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian terhadap Instrumen Penelitian dengan indikator-indikator yang telah disediakan.
- Mohon diberikan tanda checklist (✓) pada skala penilaian yang dianggap sesuai. Rentang skala penilaian skala penilaian:
 1 = tidak relevan/tidak baik
 2 = kurang relevan/kurang baik
 3 = cukup relevan/cukup baik
 4 = relevan/baik
 5 = sangat relevan/sangat baik
- Mohon bapak/ibu memberikan saran pada tempat yang telah disediakan.
- Mohon bapak/ibu memberikan kesimpulan pada tempat yang telah disediakan.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini. Masukan yang bapak/ibu berikan menjadi bahan perbaikan berikutnya.

KISI-KISI VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Jenis	Indikator	Jenis Instrumen	No. Item
1	Lembar Penilaian Ahli Media	<i>Maintanaible</i> (<i>Game</i> dapat dikelola dengan mudah)	Angket	1, 2, 3
		<i>Usable</i> (<i>Game</i> mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)		4, 5, 6
		<i>Compatible</i> (<i>Game</i> dapat diinstal dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i>)		7, 8, 9
		<i>Reusable</i> (<i>Game</i> dapat dimanfaatkan kembali untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran)		10, 11, 12

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MEDIA**

A. PENILAIAN

No	Indikator	Butir Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	<i>Maintanaible</i> (Game dapat dikelola dengan mudah)	Guru atau admin mudah untuk memilih tema sesuai kebutuhan penilaian yang akan dilakukan tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang tinggi.				✓	
		Menu dan opsi pengolahan <i>game</i> terstruktur, mudah digunakan, dan diatur.					✓
		Fitur untuk memperbarui atau mengganti soal dapat digunakan secara mudah dan efisien.					✓
2.	<i>Usable</i> (Game mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	Game mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.				✓	
		Proses untuk memulai <i>game</i> sederhana dan tidak memerlukan banyak langkah.					✓
		Game mudah untuk diakses dimanapun.					✓
3.	<i>Compatible</i> (Game dapat diinstal dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i>)	Game dapat diakses di perangkat dengan spesifikasi rendah maupun tinggi.					✓
		Game dapat dimainkan diberbagai perangkat seperti PC, tablet, dan <i>smartphone</i> .					✓
		Game dapat diakses dan digunakan dengan lancar diberbagai <i>browser</i> seperti <i>google chrome</i> , <i>firefox</i> , dan <i>edge</i> .					✓
4.	<i>Reusable</i> (Game dapat dimanfaatkan kembali untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran)	Game dapat dimanfaatkan oleh orang lain dimanapun dan kapanpun.					✓
		Game dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai topik atau pembuhasan sesuai kebutuhan pembelajaran.				✓	
		Game dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakter peserta didik.				✓	

B. SARAN

Kalau ada dan lebih bisa diupayakan ke prelu agar
tahu guru lebih berfariasi

C. KESIMPULAN

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Malang, 16 November 2024
Ahli Media



Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
NIP. 198902072019831012

Lampiran 17. Revisi Produk

No Soal	Sebelum Revisi	Aspek Revisi	Setelah Revisi
5	Pak Alvino merupakan seorang petani yang memiliki kebun sayur dengan berbagai jenis sayuran yang ditanam. Ketika musim panen, Pak Alvino membawa hasil panennya ke pasar untuk dijual. Dari hasil penjualan yang dilakukan, Pak Alvino mendapatkan sejumlah keuntungan sehingga dapat membeli mobil baru. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Alvino di pasar termasuk dalam kegiatan... - Kegiatan menjual sayur - Kegiatan membeli mobil - Kegiatan menanam sayur - Kegiatan perdagangan	Pilihan jawaban kurang mengecoh.	Pak Alvino merupakan seorang petani yang memiliki kebun sayur dengan berbagai jenis sayuran. Ketika musim panen tiba, Pak Alvino menjual hasil panen tersebut ke pasar. Dari hasil penjualan yang diperoleh, Pak Alvino memperoleh keuntungan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Alvino di pasar termasuk dalam kegiatan... - Kegiatan produksi - Kegiatan ekonomi - Kegiatan distribusi - Kegiatan perdagangan
10	Sebuah kota memiliki angka kelahiran yang besar akibat adanya program pemerintah seperti bantuan pendidikan dan kesehatan. Namun, di kota tersebut juga mengalami tingkat kematian yang relatif tinggi akibat kurangnya akses layanan kesehatan yang memadai. Selain itu juga, banyak penduduk yang melakukan migrasi ke kota-kota besar untuk mencari pekerjaan yang lebih baik. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk yang terjadi di kota tersebut dipengaruhi oleh faktor... - Kelahiran, kematian, dan migrasi - Kelahiran dan program bantuan pemerintah	Konteks soal kurang tepat.	Menurut <i>National Bureau of Statistics of China</i>, pada tahun 2023 tercatat angka kelahiran sebesar 9,02 juta dengan tingkat kelahiran 6,39 per 1.000 penduduk. Angka kematian tercatat 11,10 juta dengan tingkat kematian 7,87 per 1.000, serta angka migrasi menunjukkan bersih negatif sekitar -0,256 per 1.000 yang menunjukkan lebih banyak orang yang meninggalkan negara dibandingkan yang masuk. Berdasarkan situasi di atas, dinamika penduduk penduduk yang terjadi dipengaruhi oleh faktor... - Kelahiran dan kematian - Kelahiran dan migrasi - Kematian dan migrasi

	dalam aspek kesehatan dan pendidikan c. Kematian yang diakibatkan oleh kurangnya akses layanan kesehatan yang memadai d. Migrasi yang dilakukan penduduk untuk mendapatkan penghasilan yang lebih tinggi		d. Kelahiran, kematian, dan migrasi
11	Suatu negara mengalami pergeseran demografis yang signifikan. Dilihat dari piramida penduduk yang tersedia, menunjukkan bahwa penduduk usia muda (0-14 tahun) semakin kecil, sementara penduduk usia dewasa (15-65 tahun ke atas) semakin besar. Hal ini terjadi karena banyak pasangan yang menunda pernikahan dan kelahiran anak. Berdasarkan informasi di atas, bagaimana dampak dari perubahan piramida terhadap kondisi ekonomi di negara tersebut... a. Peningkatan jumlah penduduk usia dewasa menyebabkan peningkatan produktivitas dan daya saing negara b. Peningkatan penduduk usia tua akan mengurangi beban ekonomi c. Berkurangnya penduduk usia muda akan mengurangi jumlah tenaga kerja di masa depan yang dapat menghambat	Konteks soal kurang tepat.	Data statistik menunjukkan bahwa piramida penduduk Jepang tahun 2023 penduduk berusia 0-14 tahun sebesar 12,29%, usia 15-64 tahun sebesar 58,49%, dan usia >65 tahun sebesar 29,22%. Penduduk Jepang dinilai memiliki fasilitas hidup yang sangat baik dengan didukung oleh berbagai faktor seperti layanan kesehatan yang maju dan infrastruktur yang mendukung. Hal ini berkontribusi pada angka harapan hidup yang tinggi. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak positif yang ditimbulkan akibat angka harapan hidup yang tinggi terhadap kondisi ekonomi negara Jepang... a. Penurunan jumlah tenaga kerja usia produktif b. Penurunan permintaan terhadap layanan kesehatan c. Peningkatan pertumbuhan ekonomi d. Menambah beban pemerintah dalam menyediakan fasilitas umum

	pertumbuhan ekonomi di negara tersebut d. Penurunan angka kelahiran meringankan negara untuk tidak menyediakan fasilitas kehidupan		
12	Komposisi penduduk merupakan pengelompokan penduduk berdasarkan usia, jenis kelamin, mata pencaharian, agama, bahasa, pendidikan, dan lain sebagainya. Komposisi penduduk dalam suatu negara digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan atau penentuan kebijakan pembangunan. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu... - Berdasarkan usia dan jenis kelamin - Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan - Berdasarkan agama dan bahasa - Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal	Koteks soal kurang tepat.	Menurut data statistik penduduk Kota Malang kota Malang per-juni 2024 usia 0-14 tahun sebesar 20,96%, usia 15-64 tahun sebesar 70,37%, dan usia >65 sebesar 8,77%. Sedangkan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49,73% dan jumlah penduduk perempuan sebesar 50,27%. Berdasarkan pengelompokannya, komposisi penduduk dibagi menjadi dua yaitu... - Berdasarkan usia dan jenis kelamin - Berdasarkan usia dan tingkat pendidikan - Berdasarkan agama dan bahasa - Berdasarkan jenis kelamin dan tempat tinggal
13	Pertumbuhan penduduk yang pesat sering menjadi tantangan bagi suatu daerah, terutama di kota-kota besar. Pertumbuhan penduduk yang pesat dapat menimbulkan permasalahan sosial seperti kemacetan, kurangnya fasilitas yang memadai, dan meningkatnya angka pengangguran. Selain itu juga, pertumbuhan penduduk dapat menciptakan potensi kerja	Konteks soal kurang tepat.	Menurut data Dinas Pendidikan dan Pencatatan Sipil Kota Mojokerto tahun 2023 menunjukkan bahwa laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto selama lima tahun terakhir cukup fluktuatif. Pada tahun 2018 laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto mengalami penurunan yang cukup signifikan sebesar 0,78% dan pada tahun 2019 sebesar 2,80%. Kemudian

	yang sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung perekonomian. Pertumbuhan penduduk yang pesat membawa dampak positif bagi kualitas penduduk, diantaranya yaitu... - Pertumbuhan penduduk yang pesat akan meningkatkan kualitas kehidupan - Pertumbuhan penduduk yang pesat menyebabkan tingkat pengangguran semakin tinggi - Pertumbuhan penduduk yang pesat dapat mendorong peningkatan inovasi dalam dunia kerja - Pertumbuhan penduduk yang pesat mampu menciptakan banyak ide usaha dan tenaga kerja		pada tahun 2020 laju pertumbuhan penduduk mengalami peningkatan sebesar 0,47%, tahun 2021 sebesar 0,33%, dan tahun 2022 sebesar 0,13%. Berdasarkan data yang disajikan, fluktuatif laju pertumbuhan penduduk di Kota Mojokerto kemungkinan dipengaruhi oleh faktor... <i>kecuali</i> - Banyaknya lapangan pekerjaan yang mengundang pekerja dari kota lain untuk melakukan migrasi - Perubahan angka kelahiran yang disebabkan oleh usia pernikahan yang tidak stabil - Terjadinya perubahan cuaca dan iklim yang tidak stabil sehingga banyak yang melakukan migrasi - Angka kematian yang tinggi akibat banyaknya usia dewasa-tua pada tahun tersebut
14	Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan bahasa. Setiap daerah memiliki tradisi dan adat istiadat yang unik. Masyarakat Indonesia hidup dalam pluralitas dan multikulturalisme yang memberikan tantangan dan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, kesimpulan yang terkait dengan pentingnya memahami	Kalimat soal kurang tepat.	Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya, suku, agama, dan bahasa. Hal ini ditunjukkan dengan keadaan setiap daerah yang memiliki berbagai tradisi dan adat istiadat yang unik, sehingga masyarakat hidup berdampingan dengan berbagai keragaman yang dimilikinya. Keragaman ini memberikan peluang bagi persatuan dan kesatuan bangsa. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana pengaruh keragaman

	keragaman masyarakat Indonesia yaitu... - Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa - Memahami keragaman budaya dapat mengurangi konflik antar kelompok dan memperkuat rasa saling menghormati antar kelompok - Pluralitas dalam masyarakat dapat menyebabkan perpecahan apabila tidak dikelola dengan baik - Multikulturalisme menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya konflik		masyarakat bagi persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia... - Keragaman masyarakat tidak mempengaruhi persatuan dan kesatuan bangsa - Keragaman masyarakat menjadi potensi bagi bangsa Indonesia untuk menumbuhkan toleransi masyarakat - Keragaman masyarakat menyebabkan perselisihan bangsa - Keragaman masyarakat dapat meningkatkan persaingan antar kelompok bangsa
15	Indonesia memiliki berbagai macam agama yang dianut oleh masyarakat, diantaranya yaitu Islam, Kristen, Hindu, Budha, dan Konghucu. Dari masing-masing agama tersebut memiliki ajaran, praktik, dan tradisi yang berbeda-beda. Namun semua itu memiliki kontribusi dalam keragaman budaya dan sosial di masyarakat Indonesia. Adanya perbedaan pada setiap agama menuntut masyarakat untuk saling menghormati dan menghargai antar umat beragama agar dapat tercipta kehidupan masyarakat yang rukun dan saling menghargai. Berdasarkan pernyataan di atas, peran keragaman agama	Konteks soal dan jawaban kurang tepat.	Bali merupakan daerah yang terkenal dengan berbagai keragaman didalamnya, salah satunya yaitu dalam keragaman agama. Sebagaimana besar masyarakat Bali menganut agama Hindu dengan berbagai tradisi didalamnya. Selain itu, di Bali juga banyak ditemui masyarakat dengan penganut agama lain seperti Islam, Kristen, Budha, dan Konghucu yang hidup berdampingan dengan memiliki rasa saling menghargai antar umat beragama. Sehingga dengan adanya perbedaan agama yang dimiliki tidak menimbulkan konflik dan perpecahan masyarakat. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana peran perbedaan agama dalam

	dalam konteks sosial di Indonesia yaitu... - Keragaman agama dapat memicu perselisihan dan konflik antar umat beragama - Keragaman agama membuat masyarakat memiliki sikap saling menghormati dan menghargai, sehingga dapat menciptakan kehidupan yang rukun dalam lingkungan masyarakat - Keragaman agama hanya sebagai beban dalam kehidupan masyarakat - Keragaman agama mampu menciptakan kehidupan masyarakat yang dinamis		menciptakan kerukunan masyarakat... - Perbedaan agama membuat masyarakat memiliki rasa untuk bersaing - Perbedaan agama menyebabkan konflik antar umat beragama - Perbedaan agama membuat masyarakat saling menghargai - Perbedaan agama membatasi interaksi sosial antar umat beragama
16	Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya dan keindahan alam menjadikan Kota Malang menjadi kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya	Konteks soal dan jawaban kurang tepat.	Kota Malang dikenal sebagai kota dengan beragam budaya, salah satunya yaitu budaya Bantengan. Budaya Bantengan sebagai salah satu budaya turun temurun yang hingga saat ini masih banyak diminati oleh masyarakat. Keindahan budaya menjadikan Kota Malang menjadi kota pariwisata yang didatangi oleh wisatawan dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Fikri merupakan salah satu wisatawan luar daerah yang datang ke kota Malang untuk liburan. Pada suatu ketika, Fikri menyaksikan pertunjukan Bantengan untuk pertama kalinya. Fikri menganggap bahwa budaya Bantengan menjadi pertunjukan “mistis”

	Bantengan menjadi pertunjukan “mistis” karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Dari adanya perbedaan budaya yang ada, dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat yaitu... - Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain dan memiliki rasa toleransi terhadap sesama - Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat - Keragaman budaya menimbulkan kebingungan antar kelompok - Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu		karena dalam pertunjukan tersebut dia merasa aneh dan tidak sesuai dengan budaya yang biasanya dilihat di daerahnya. Tetapi selama melihat budaya tersebut Fikri merasa senang dan bangga karena dapat mengetahui kebudayaan baru dari Kota Malang. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana dampak keragaman budaya terhadap kehidupan masyarakat salah satunya yaitu... - Keragaman budaya menjadikan masyarakat untuk saling mengenal budaya lain - Keragaman budaya menjadi salah satu kekayaan bagi masyarakat - Keragaman budaya menimbulkan kebingungan antar kelompok - Keragaman budaya dapat memperluas interaksi antar individu
17	Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-	Konteks jawaban kurang tepat.	Kota Malang menjadi salah satu kota yang memiliki kepadatan penduduk cukup tinggi setelah Kota Surabaya. Kota ini memiliki berbagai suku bangsa seperti Jawa, Madura, Osing, dan Bali yang hidup berdampingan. Masing-masing suku membawa budaya dan tradisi yang berbeda-beda. Tetapi dalam menjalani kehidupan sehari-hari, mereka

	hari, mereka saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Keberagaman suku bangsa memiliki kedudukan penting bagi bangsa Indonesia, salah satunya yaitu... - Keberagaman suku bangsa sebagai daya tarik wisatawan asing untuk datang ke Indonesia - Keberagaman suku bangsa membuat Indonesia menjadi negara yang majemuk - Keberagaman suku bangsa memperkaya budaya nasional - Keberagaman suku bangsa menyebabkan adanya perbedaan		saling berinteraksi dan membantu satu sama lain. Berdasarkan pernyataan di atas, bagaimana manfaat yang dapat diambil dari adanya keragaman suku bangsa bagi Kota Malang... - Mendorong terjadinya persaingan budaya antar suku bangsa - Mengurangi adaptasi antar masyarakat karena adanya perbedaan - Menambah kekayaan budaya masyarakat - Mengurangi rasa percaya diri penduduk lokal
18	Pak Rafli merupakan seorang pengusaha kerajinan tangan yang memiliki banyak cabang diberbagai kota. Pak Rafli membangun tempat usahanya di daerah perkotaan dengan memiliki akses yang mudah untuk melakukan promosi dan distribusi produk. Sedangkan Pak Feri merupakan seorang pegawai kantor desa yang berada di salah satu kecamatan di daerah pesisir. Pekerjaan yang dilakukan oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dianalisis bahwa perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor...	Koteks soal kurang tepat.	Pak Rafli merupakan seorang petani sayur di daerah Pujon dengan hasil sayur yang melimpah, sedangkan Pak Feri merupakan seorang juragan ikan di daerah pesisir Malang Selatan. Pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri memiliki peran penting dalam mendukung perekonomian dan memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berdasarkan pernyataan di atas perbedaan pekerjaan yang dimiliki oleh Pak Rafli dan Pak Feri disebabkan oleh faktor... - Kondisi tingkat pendidikan - Kondisi kebutuhan - Kondisi masyarakat - Kondisi geografis

	a. Tingkat pendidikan b. Tingkat kebutuhan c. Kondisi masyarakat d. Kondisi geografis		
19	Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Keberagaman ini menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun, disisi lain keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan dan pola pikir yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan... a. Konflik dan ketegangan sosial b. Perbedaan pendapat c. Diskriminasi budaya d. Kejahatan antar kelompok	Konteks soal dan jawaban kurang tepat.	Indonesia merupakan negara yang beragam dengan berbagai kebudayaan dan suku bangsa di dalamnya. Menurut Soni Sadono, keberagaman yang dimiliki oleh bangsa Indonesia menyebabkan Indonesia dijuluki sebagai negara majemuk. Potensi keberagaman yang dimiliki oleh Indonesia memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat dan kemajuan negara. Namun disisi lain, keberagaman menyebabkan masyarakat memiliki pandangan yang berbeda-beda sehingga dapat menyebabkan...<i>kecuali</i> a. Toleransi antar kelompok b. Intoleransi antar kelompok c. Perbedaan pendapat d. Konflik sosial
22	Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini! 1. Status sosial 2. Situasi politik 3. Kemiskinan 4. Keadaan ekonomi 5. Diskriminasi Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor... a. 1, 2, dan 3 b. 1, 2, dan 4 c. 2, 3, dan 5 d. 3, 4, dan 5	Konteks soal kurang mengecoh.	Perhatikan beberapa macam-macam faktor pendorong mobilitas di bawah ini! 1. Status sosial 2. Situasi politik 3. Kemiskinan 4. Keadaan ekonomi 5. Diskriminasi 6. Kemudahan akses pendidikan Yang termasuk dalam faktor pendorong mobilitas ditunjukkan oleh nomor... a. 1, 2, dan 3 b. 2, 3, dan 4 c. 1, 4, dan 6

			d. 3, 5, dan 6
23	Adis sebagai siswa berbakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tetapi keinginan tersebut terhambat oleh kondisi ekonomi keluarga. Sedangkan, Indah sebagai siswa yang memiliki kriteria mampu untuk melanjutkan pendidikan tetapi tidak mendapatkan kesempatan karena Indah berasal dari suku yang berbeda. Berdasarkan informasi terkait dengan kondisi Adis dan Indah menunjukkan bahwa faktor penghambat mobilitas terdiri dari... - Kondisi ekonomi dan keinginan - Kemiskinan dan perbedaan suku - Kondisi ekonomi dan diskriminasi - Kemiskinan dan diskriminasi	Konteks soal kurang tepat.	Adis sebagai siswa berbakat yang ingin melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tetapi keinginan tersebut terhambat oleh kondisi ekonomi keluarga. Sedangkan, Indah sebagai siswa yang memiliki kriteria mampu untuk melanjutkan pendidikan tetapi tidak mendapatkan kesempatan karena Indah memiliki kebutuhan khusus berupa disabilitas. Berdasarkan informasi terkait dengan kondisi Adis dan Indah menunjukkan bahwa faktor penghambat mobilitas terdiri dari... - Kondisi ekonomi dan keinginan - Kemiskinan dan perbedaan suku - Kondisi ekonomi dan diskriminasi - Kemiskinan dan diskriminasi
25	Aktivitas urbanisasi dan mobilitas menyebabkan banyak orang melakukan perpindahan dari desa ke kota untuk mencari pekerjaan, pendidikan, dan kehidupan yang lebih baik. Hal ini banyak terjadi di kota-kota besar salah satunya di Kota Malang. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu juga, dari adanya urbanisasi dan mobilitas penduduk di Kota Malang menimbulkan beberapa	Konteks soal kurang tepat.	Mobilitas sebagian besar dilakukan oleh masyarakat dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas kehidupan. Hal ini banyak terjadi di daerah kota salah satunya di Kota Malang. Fenomena ini menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur sosial, ekonomi, dan budaya. Selain itu, dari adanya mobilitas menyebabkan beberapa permasalahan di Kota Malang seperti kemacetan, pergeseran nilai budaya, dan masalah lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas,

	permasalahan seperti kemacetan, pergeseran nilai budaya, dan masalah lingkungan. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dianalisis bahwa dampak positif dari adanya aktivitas urbanisasi dan mobilitas bagi masyarakat yaitu... - Mendorong seseorang untuk lebih maju - Mempercepat tingkat perubahan sosial - Meningkatkan integrasi sosial - Menyebabkan permusuhan antar individu maupun kelompok		dampak positif dari adanya mobilitas bagi masyarakat yaitu... - Terbentuknya persaingan antar masyarakat - Menyebabkan pergeseran nilai budaya lokal - Meningkatkan ketergantungan masyarakat - Terbukanya hubungan sosial masyarakat yang lebih luas
--	--	--	---

Lampiran 18. Hasil Uji Validitas Instrumen *Pretest*

		Correlations															
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total
P1	Pearson Correlation	1	,405**	,645**	,358*	,485**	,361**	,313*	,108	,102	,195	,256	,147	,326*	,258	,560**	,607**
	Sig. (2-tailed)		,004	,000	,011	,000	,010	,027	,457	,479	,175	,072	,308	,021	,071	,000	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P2	Pearson Correlation	,405**	1	,462**	,276	,316*	,334*	,438**	,171	,144	,268	,106	,237	,392**	,207	,222	,571**
	Sig. (2-tailed)	,004		,001	,053	,025	,018	,001	,236	,318	,060	,465	,097	,005	,150	,121	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P3	Pearson Correlation	,645**	,462**	1	,584**	,370**	,383**	,484**	,185	,226	,430**	,520**	,324*	,443**	,291*	,694**	,783**
	Sig. (2-tailed)	,000	,001		,000	,008	,006	,000	,198	,115	,002	,000	,022	,001	,041	,000	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P4	Pearson Correlation	,358*	,276	,584**	1	,543**	,386**	,352*	,025	,031	,359*	,374**	,058	,322*	,519**	,475**	,632**
	Sig. (2-tailed)	,011	,053	,000		,000	,006	,012	,865	,830	,010	,008	,690	,023	,000	,000	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P5	Pearson Correlation	,485**	,316*	,370**	,543**	1	,523**	,389**	,105	,269	,251	,291*	,273	,308*	,414**	,379**	,666**
	Sig. (2-tailed)	,000	,025	,008	,000		,000	,005	,470	,059	,079	,040	,055	,030	,003	,007	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P6	Pearson Correlation	,361**	,334*	,383**	,386**	,523**	1	,494**	,383**	,244	,346*	,400**	,275	,246	,080	,260	,669**
	Sig. (2-tailed)	,010	,018	,006	,006	,000		,000	,006	,088	,014	,004	,053	,085	,582	,069	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P7	Pearson Correlation	,313*	,438**	,484**	,352*	,389**	,494**	1	,253	,400**	,355*	,253	,338*	,386**	,309*	,345*	,693**
	Sig. (2-tailed)	,027	,001	,000	,012	,005	,000		,076	,004	,011	,076	,017	,006	,029	,014	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P8	Pearson Correlation	,108	,171	,185	,025	,105	,383**	,253	1	,216	,183	,121	,327*	,168	-,050	,064	,394**
	Sig. (2-tailed)	,457	,236	,198	,865	,470	,006	,076		,132	,202	,401	,020	,243	,732	,660	,005
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P9	Pearson Correlation	,102	,144	,226	,031	,269	,244	,400**	,216	1	,407**	,338*	,450**	,219	,060	,378**	,494**
	Sig. (2-tailed)	,479	,318	,115	,830	,059	,088	,004	,132		,003	,016	,001	,126	,679	,007	,000

	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P10	Pearson Correlation	,195	,268	,430**	,359*	,251	,346*	,355*	,183	,407**	1	,595**	,229	,400**	,188	,469**	,633**
	Sig. (2-tailed)	,175	,060	,002	,010	,079	,014	,011	,202	,003		,000	,110	,004	,191	,001	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P11	Pearson Correlation	,256	,106	,520**	,374**	,291*	,400**	,253	,121	,338*	,595**	1	,185	,209	,085	,390**	,569**
	Sig. (2-tailed)	,072	,465	,000	,008	,040	,004	,076	,401	,016	,000		,198	,146	,558	,005	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P12	Pearson Correlation	,147	,237	,324*	,058	,273	,275	,338*	,327*	,450**	,229	,185	1	,269	-,154	,203	,485**
	Sig. (2-tailed)	,308	,097	,022	,690	,055	,053	,017	,020	,001	,110	,198		,058	,285	,157	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P13	Pearson Correlation	,326*	,392**	,443**	,322*	,308*	,246	,386**	,168	,219	,400**	,209	,269	1	,395**	,368**	,597**
	Sig. (2-tailed)	,021	,005	,001	,023	,030	,085	,006	,243	,126	,004	,146	,058		,004	,009	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P14	Pearson Correlation	,258	,207	,291*	,519**	,414**	,080	,309*	-,050	,060	,188	,085	-,154	,395**	1	,468**	,422**
	Sig. (2-tailed)	,071	,150	,041	,000	,003	,582	,029	,732	,679	,191	,558	,285	,004		,001	,002
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P15	Pearson Correlation	,560**	,222	,694**	,475**	,379**	,260	,345*	,064	,378**	,469**	,390**	,203	,368**	,468**	1	,682**
	Sig. (2-tailed)	,000	,121	,000	,000	,007	,069	,014	,660	,007	,001	,005	,157	,009	,001		,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	,607**	,571**	,783**	,632**	,666**	,669**	,693**	,394**	,494**	,633**	,569**	,485**	,597**	,422**	,682**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,005	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 19. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Pretest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,866	15

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Instrumen *Posttest*

		Correlations															
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Total
P1	Pearson Correlation	1	.535"	.600"	.399"	.425"	.446"	.533"	.384"	.326"	.426"	.372"	.413"	.371"	.394"	.255	.728"
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.004	.002	.001	.000	.006	.021	.002	.008	.003	.008	.005	.074	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P2	Pearson Correlation	.535"	1	.398"	.163	.289"	.358"	.361"	.198	.151	.300"	.332"	.345"	.349"	.144	.314"	.571"
	Sig. (2-tailed)	.000		.004	.257	.042	.011	.010	.168	.294	.034	.019	.014	.013	.318	.026	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P3	Pearson Correlation	.600"	.398"	1	.544"	.499"	.443"	.400"	.262	.178	.473"	.425"	.404"	.302"	.230	.427"	.702"
	Sig. (2-tailed)	.000	.004		.000	.000	.001	.004	.066	.216	.001	.002	.004	.033	.108	.002	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P4	Pearson Correlation	.399"	.163	.544"	1	.573"	.316"	.388"	.265	.086	.357"	.402"	.529"	.202	.173	.411"	.630"
	Sig. (2-tailed)	.004	.257	.000		.000	.025	.005	.063	.551	.011	.004	.000	.159	.229	.003	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P5	Pearson Correlation	.425"	.289"	.499"	.573"	1	.483"	.415"	.596"	.219	.282"	.452"	.391"	.400"	.257	.455"	.724"
	Sig. (2-tailed)	.002	.042	.000	.000		.000	.003	.000	.126	.047	.001	.005	.004	.072	.001	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P6	Pearson Correlation	.446"	.358"	.443"	.316"	.483"	1	.679"	.546"	.373"	.456"	.162	.359"	.223	.079	.284"	.671"
	Sig. (2-tailed)	.001	.011	.001	.025	.000		.000	.000	.008	.001	.261	.010	.119	.588	.046	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P7	Pearson Correlation	.533"	.361"	.400"	.388"	.415"	.679"	1	.420"	.381"	.401"	.384"	.397"	.545"	.419"	.328"	.760"
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.004	.005	.003	.000		.002	.006	.004	.006	.004	.000	.002	.020	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P8	Pearson Correlation	.384"	.198	.262	.265	.596"	.546"	.420"	1	.350"	.264	.279"	.374"	.190	.228	.187	.593"
	Sig. (2-tailed)	.006	.168	.066	.063	.000	.000	.002		.013	.064	.050	.007	.187	.112	.192	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P9	Pearson Correlation	.326"	.151	.178	.086	.219	.373"	.381"	.350"	1	.351"	.376"	-.028	.282"	.266	.114	.449"
	Sig. (2-tailed)	.021	.294	.216	.551	.126	.008	.006	.013		.012	.007	.849	.047	.062	.432	.001

	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P10	Pearson Correlation	,426**	,300*	,473**	,357*	,282*	,456**	,401**	,264	,351*	1	,314*	,281*	,416**	,303*	,273	,613**
	Sig. (2-tailed)	,002	,034	,001	,011	,047	,001	,004	,064	,012		,026	,048	,003	,033	,055	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P11	Pearson Correlation	,372**	,332*	,425**	,402**	,452**	,162	,384**	,279*	,376**	,314*	1	,352*	,447**	,359*	,407**	,648**
	Sig. (2-tailed)	,008	,019	,002	,004	,001	,261	,006	,050	,007	,026		,012	,001	,011	,003	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P12	Pearson Correlation	,413**	,345*	,404**	,529**	,391**	,359*	,397**	,374**	-,028	,281*	,352*	1	,271	,169	,308*	,612**
	Sig. (2-tailed)	,003	,014	,004	,000	,005	,010	,004	,007	,849	,048	,012		,057	,242	,030	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P13	Pearson Correlation	,371**	,349*	,302*	,202	,400**	,223	,545**	,190	,282*	,416**	,447**	,271	1	,626**	,313*	,621**
	Sig. (2-tailed)	,008	,013	,033	,159	,004	,119	,000	,187	,047	,003	,001	,057		,000	,027	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P14	Pearson Correlation	,394**	,144	,230	,173	,257	,079	,419**	,228	,266	,303*	,359*	,169	,626**	1	,119	,484**
	Sig. (2-tailed)	,005	,318	,108	,229	,072	,588	,002	,112	,062	,033	,011	,242	,000		,411	,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P15	Pearson Correlation	,255	,314*	,427**	,411**	,455**	,284*	,328*	,187	,114	,273	,407**	,308*	,313*	,119	1	,559**
	Sig. (2-tailed)	,074	,026	,002	,003	,001	,046	,020	,192	,432	,055	,003	,030	,027	,411		,000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Total	Pearson Correlation	,728**	,571**	,702**	,630**	,724**	,671**	,760**	,593**	,449**	,613**	,648**	,612**	,621**	,484**	,559**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,888	15

Lampiran 22. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar Siswa

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Abdul Aziz	53	66
2.	Aleesya Hanna El Khalila	46	64
3.	Alvino	41	54
4.	Aprilia Nur Firdaus Khoiril	54	56
5.	Belina Chairunnisa	41	66
6.	Fitri Maulinda Aprilia	56	59
7.	Ghita Kartika Radisty	52	62
8.	Kamisia Nur Zakiyah	49	53
9.	M. Fitra Maulana	36	66
10.	M. Idris	36	48
11.	Maslikhatul Izzah	41	62
12.	M.Aliffian H	40	66
13.	M.Arfa Haqiqi	55	57
14.	M. Detta Jhoviardhy	49	71
15.	Muhammad Feri Ardiansyah	56	61
16.	M Lutfi Ardiansyah	50	71
17.	M.Nevan Amirul Haq	44	65
18.	M Zakaria Alfarisi	44	62
19.	Nadira Safa Avrilia	51	51
20.	Nadira Syafarana Anindya Putri	51	71
21.	Popy Pradellita	58	56
22.	Rafa Ridho Maulana	51	75
23.	Rahmad Vergiawan L	61	52
24.	Sabrina Lailia Azzahro	56	57
25.	Sava Fitria Rahmania	66	59
26.	Sukma Dwi Ainanur	56	60
27.	Syeefa Rohima Almunna	57	58
28.	Tirta Dwi Agasditya	35	70
29.	Tisha Aura Fernandes	64	64
30.	Tristan Raditya Azdzaqi	39	60
31.	Yurisa Amelya	39	70
32.	Zaskia Ayu Puspita	55	60
Rata-Rata		49,44	61,63

Lampiran 23. 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 : 3857/Un.03.1/TL.00.1/11/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

15 November 2024

Kepada

Yth. Kepala MTsN 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	: Wulan Nurus Shobah
NIM	: 210102110042
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2024/2025
Judul Skripsi	: Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS
Lama Penelitian	: November 2024 sampai dengan Januari 2025 (3 bulan)

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

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An.Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 24. Surat Izin Telah Melakukan 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 : mtsntumpang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 105/Mts.13.35.7/PP.00.5/02/2025

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

Nama	: Wulan Nurus Shobah
NIM	: 210102110042
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosila (IPS)
Asal Perguruan Tinggi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Semester – Tahun Akademik	: Ganjil – 2024/2025

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian skripsi, yang dilaksanakan pada bulan November 2024 s/d Januari 2025, sesuai permohonan izin penelitian nomor : 3857/UN.03.1/TL.00.1/11/2024, tanggal 15 November 2024.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

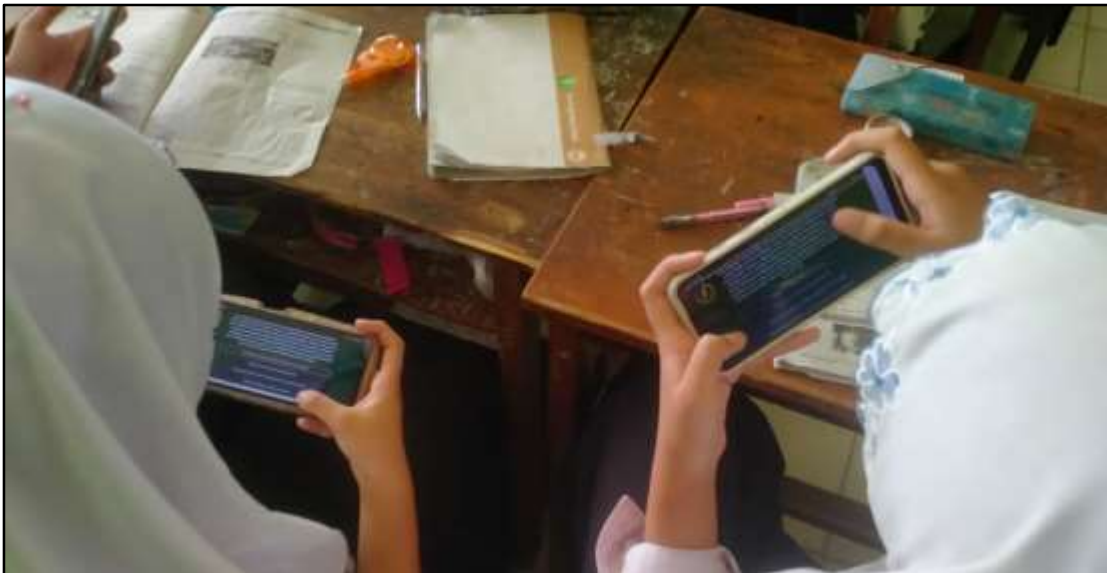


Malang, 25 Februari 2025

Kepala,

AHMAD ALI

Lampiran 25. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



BIODATA MAHASISWA



Nama : Wulan Nurush Shobah
 NIM : 210102110042
 Tempat, Tanggal Lahir : Mojokerto, 13 April 2003
 Tahun Masuk : 2021
 Alamat Rumah : Dsn. Sirno, Ds. Purwojati, Kecamatan.Ngoro,
 Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur
 No. HP : 085708756281
 Alamat Email : wulanshobah13@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

Tingkat	Tahun Masuk	Tahun Keluar	Tempat
TK	2008	2009	TK Dharma Wanita
MI	2009	2015	MI Islamiyah
SMP	2015	2018	SMP Negeri 1 Ngoro
SMA	2018	2021	SMA Negeri 1 Ngoro
Perguruan Tinggi	2021	2025	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

210102110042-Wulan Nurus Shobah-Cek Turnitin.docx

ORIGINALITY REPORT

30%	29%	18%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id	5%
	Internet Source	
2	eprints.uny.ac.id	2%
	Internet Source	
3	repository.radenintan.ac.id	1%
	Internet Source	
4	repository.uin-suska.ac.id	1%
	Internet Source	
5	download.atlantis-press.com	1%
	Internet Source	



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/03/2025

diberikan kepada:

Nama : Wulan Nurus Shobah
NIM : 210102110042
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME GAMILAB
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 12 Maret 2025

Kepala,

[Signature]
Benny Afwadzi