

**PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI
INTERAKTIF BERUPA TES OBJEKTIF BERBASIS
STEAM PADA KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS
SISWA KELAS 5 SD NO. 3 SIBANGGEDE**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
Ajeng Wulan Trisna Dewi
NIM 1811031291**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

SKRIPSI
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Pembimbing I



I Gst. Aezung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199008052015042001

Menyetujui,

Pembimbing II



Gst. Neurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP. 198605172015041001

Skripsi oleh Ajeng Wulan Trisna Dewi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 Februari 2022

Dewan Penguji:



Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog (Ketua)
NIP. 198206232012122002



Dr. Didith Pramuditva Ambara, S.Psi., M.A. (Anggota)
NIP. 198206232012122002



I Gst. Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 199008052015042001



Gst. Nurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198605172015041001

Diterima oleh panitia ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan
Ganesha. Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 23 Februari 2022

Mengetahui:

Ketua Ujian



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710815 200112 1 001

Sekretaris Ujian



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850402 200912 1 009

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Pendidikan,

Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif berupa Tes Objektif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 10 Februari 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Ajeng Wulan Trisna Dewi
NIM. 1811031291

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul **”Pengembangan Instrumen Evaluasi Interaktif Berupa Tes Objektif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD No. 3 Sibanggede”** dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak, baik berupa moral maupun material. Oleh karena itu, ucapan terimakasih yang terdalem diucapkan oleh penulis kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M. Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas segala kebijakan yang telah diterapkan di Undiksha.
2. Dr. I Ketut Gading, M. Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas segala motivasi yang telah diberikan dalam proses penyusunan tugas akhir ini sehingga selesai sesuai rencana.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas dukungan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang telah diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini.

5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UPPBM FIP Undiksha Denpasar atas motivasi dan fasilitas yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini.
6. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memotivasi, mengarahkan, dan memberi saran selama penyusunan skripsi ini.
7. Gusti Ngurah Sastra Agustika., S.Si., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memotivasi, mengarahkan, dan memberi saran selama penyusunan skripsi ini.
8. Dra. I Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah mendukung selama penyusunan skripsi.
9. Ni Wayan Suarni, S.Pd, S.Ag., Ibu Kepala Sekolah yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di SD No. 3 Sibanggede.
10. I Nyoman Ardiana, S.Pd., Bapak Wali Kelas V di SD No. 3 Sibanggede atas kerjasama dan bantuannya selama penelitian.
11. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd., ahli isi mata pelajaran yang telah memvalidasi isi dan memberikan saran untuk menyempurnakan dan memperbaiki produk pengembangan.
12. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., ahli desain dan media pembelajaran yang telah memvalidasi dan memberi saran terhadap pengembangan instrumen evaluasi yang dikembangkan.
13. Ayah dan ibu saya, yakni Bapak Agus Sugianto dan juga Ibu Yayuk Purwani atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan.

14. Seluruh rekan mahasiswa dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu, mendukung, dan memotivasi dalam proses pembuatan skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tentu masih belum sempurna. Dengan segala kerendahan hati demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan saran dan kritik yang membangun. Diharapkan skripsi ini dapat menginovasi dan dapat bermanfaat bagi banyak pihak.



Denpasar, 1 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAM SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Pengembangan	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.10 Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	13
2.1 Kajian Teori.....	13
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	31
2.3 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODELOGI PENELITIAN	35
3.1 Model Pengembangan	35
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	37
3.3 Uji Coba Produk	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
4.3 Implikasi Penelitian	88
BAB V PENUTUP	90
5.1 Rangkuman.....	90
5.2 Simpulan.....	91
5.3 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	100
RIWAYAT HIDUP	126
PERNYATAAN	127

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Kategori-Kategori dalam Dimensi Proses Kognitif	16
Tabel 3.1 Pemetaan KD & Indikator Pembelajaran.....	38
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Skala Likert	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen <i>Review</i> Ahli Isi Mata Pelajaran	44
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran	45
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Objektif.....	46
Tabel 3.7 Matriks Tabulasi Validitas Gregory.....	47
Tabel 3. 8 Kriteria Formula Gregory menurut Guilford (Sugiharni, 2017)	47
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Tes	47
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kesukaran (P).....	49
Tabel 3.11 Kriteria Daya Pembeda Tes (D).....	50
Tabel 3.12 Kriteria Distraktor	50
Tabel 3.13 Kriteria Skor Presentase.....	52
Tabel 3.14 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 4.....	53
Tabel 3.15 Metode Analisis Data.....	54
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	57
Tabel 4.2 Storyboard Instrumen Evaluasi berbasis STEAM	60
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran	66
Tabel 4.4 Komentar dan saran dari Ahli Isi Mata Pelajaran	68
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Isi untuk Validasi Isi Instrumen.....	68
Tabel 4.6 Tabulasi Silang Hasil Penilaian Ahli Isi	68
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Desain	69
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Desain.....	70
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media	71
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Ahli Media	72
Tabel 4.11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal	74
Tabel 4.12 Hasil Uji Daya Beda Butir Soal	75
Tabel 4.13 Hasil Uji Efektivitas Pengecoh	76

Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Uji Kualitas Butir Soal	78
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Uji Kualitas Butir Soal	79
Tabel 4.16 Saran Perbaikan oleh Ahli Isi.....	83
Tabel 4.17 Saran Perbaikan oleh Ahli Desain	83



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Produk (Sumber:Peneliti)	40
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Wali Kelas V SD No. 3 Sibanggede .	57
Gambar 4.2 Buku Siswa Tema 2 Kelas V.....	59
Gambar 4.3 Flowchart instrumen evaluasi yang dikembangkan	59
Gambar 4.4 Tampilan saat menginput soal di Wordwall.....	63
Gambar 4.5 Tampilan Canva saat membuat pengantar instrumen evaluasi ..	64
Gambar 4.6 Tampilan Power Point saat membuat pengantar instrumen evaluasi	64
Gambar 4.7 Implementasi instrumen evaluasi berbasis STEAM	65
Gambar 4.8 Penambahan Tujuan Pembelajaran pada Produk	84
Gambar 4.9 Revisi Ahli Media	84



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data	100
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data.....	101
Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Isi Produk.....	102
Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Validitas Ahli Desain dan Media.....	103
Lampiran 5. Silabus Tema 2 Subtela 3 Pembelajaran 3 Kelas V.....	104
Lampiran 6. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	111
Lampiran 7. Penilaian Ahli Isi	118
Lampiran 8. Validitas Ahli Isi (Wali Kelas)	121
Lampiran 9. Validitas Ahli Isi (Dosen IPS yang Berkualifikasi)	123
Lampiran 10. Penilaian Ahli Desain	123
Lampiran 11. Penilaian Ahli Media	124
Lampiran 12. Flowchart	128
Lampiran 13. Storyboard	131
Lampiran 14. Butir Soal Objektif.....	132
Lampiran 15. Data Pretest.....	134
Lampiran 16. Hasil Validitas	145
Lampiran 17. Hasil Uji Reliabilitas	146
Lampiran 18. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	147
Lampiran 19. Hasil Uji Daya Beda	148
Lampiran 20. Hasil Uji Efektivitas Pengecoh.....	149
Lampiran 21. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	150
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian.....	152
Lampiran 23. Riwayat Hidup.....	154
Lampiran 24. Surat Pernyataan	155