

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

Oleh

Ajeng Wulan Trisna Dewi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Masa transisi dari pembelajaran daring ke Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) membutuhkan beberapa penyesuaian ulang. Seperti penyesuaian terhadap waktu belajar yang belum maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancang bangun dan juga menganalisis kualitas instrumen evaluasi dari segi validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan efektivitas pengecoh guna memaksimalkan pembelajaran dengan mengembangkan instrumen evaluasi muatan pelajaran IPS Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 3 sehingga dapat digunakan saat pembelajaran kolaborasi, juga membiasakan siswa menggunakan teknologi sesuai perkembangan zaman. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah ahli isi mata pelajaran, ahli desain, ahli media, dan 25 siswa kelas V. Pengumpulan data dalam pengembangan instrumen ini menggunakan metode tes (tes obyektif) dan nontes (wawancara tidak terstruktur, observasi, dan angket). Data yang didapatkan akan dianalisis menggunakan metode dan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah (1) rancang bangun pengembangan instrumen evaluasi, (2) Hasil uji kualitas soal yang berkategori cukup baik berdasarkan analisis soal yang menunjukkan sebanyak 50% dari 40 soal valid, reliabilitas sangat tinggi, tingkat kesukaran perangkat soal didapatkan 0,58 yang termasuk kategori sedang, daya beda perangkat soal sebesar 0,20 yang termasuk kategori cukup baik, dan 23% pengecoh berkategori cukup baik, 20% berkategori baik, 17% berkategori kurang baik, 17% berkategori jelek, dan 23% berkategori sangat jelek. Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan dapat digunakan menjadi variasi atau inovasi dalam proses evaluasi.

Kata kunci: Evaluasi, Instrumen, STEAM

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

Oleh

Ajeng Wulan Trisna Dewi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

The transition from online learning to Limited Face-to-face Learning (PTMT) requires some readjustments. Such as adjustment to study time that has not been maximized. The purpose of this study is to design and analyze the quality of the evaluation instrument in terms of validity, reliability, level of difficulty, discriminating power, and effectiveness of distractors in order to maximize learning by developing an instrument for evaluating social studies subject matter Theme 2 Subtheme 3 Learning 3 so that it can be used when collaborative learning, also familiarize students with using technology according to the times. This research is a development research that uses the ADDIE model. The subjects of this study were subject content experts, design experts, media experts, and 25 fifth grade students. Data collection in the development of this instrument used the test method (objective test) and non-test (unstructured interview, observation, and questionnaire). The data obtained will be analyzed using qualitative and quantitative analysis methods and techniques. The results of this study are (1) the design and development of evaluation instruments, (2) the results of the quality test of questions that are categorized as good enough based on the analysis of the questions which show that 50% of the 40 questions are valid, the reliability is very high, the level of difficulty of the questions is 0.58 which is included in the medium category, the discriminatory power of the item set was 0.20 which was included in the fairly good category, and 23% of the distractors were in the good enough category, 20% in the good category, 17% in the poor category, 17% in the bad category, and 23% in the very bad category.

Keywords: Evaluation, Instrument, STEAM