

## EVALUASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Khairil Azmi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>[khairilazmi12@gmail.com](mailto:khairilazmi12@gmail.com), <sup>2</sup>[hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:hamsi.mansur@ulm.ac.id), <sup>3</sup>[agus.utama@ulm.ac.id](mailto:agus.utama@ulm.ac.id),

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui evaluasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi sudah bisa atau belum sebagai media belajar siswa di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dalam bentuk angka yang digunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan hasil produk. Data kualitatif diperoleh dari penelitian awal dan uji coba produk. Hasil penelitian ini adalah : 1) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil penyajian materi dengan persentase rata-rata dari validasi ahli materi 96,5% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat layak. 2) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil produk dengan dua aspek yaitu aspek hasil produk dan aspek keefektifitasan bagi siswa yang diberi penilaian menurut siswa kelas VII-C SMPN 30 Banjarmasin menunjukkan persentase 87,1%, termasuk kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan.

**Kata kunci:** *Evaluasi, Multimedia Pembelajaran.*

### Abstract

This study aims to determine the feasibility of evaluating the feasibility of interactive multimedia learning in social studies subjects, the sub-material of economic activities, and whether or not it can be used as a learning medium for students in class VII SMPN 30 Banjarmasin. The type of research used in this research is quantitative and qualitative research. Quantitative data is obtained from the results of data analysis in the form of numbers that are used to see the quality and feasibility of the product. Qualitative data were obtained from initial research and product trials. The results of this study are: 1) This learning multimedia shows the feasibility of presenting the material with an average percentage of 96.5% material expert validation, both of which are included in the criteria of very good or very feasible. 2) This learning multimedia shows the feasibility of product results with two aspects, namely aspects of product results and aspects of effectiveness for students who are assessed according to class VII-C students of SMPN 30 Banjarmasin showing a percentage of 87.1%, including very good criteria or very feasible to use

**Keywords:** *Evaluation, Multimedia Learning.*

## **EVALUASI KELAYAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Khairil Azmi, Hamsi Mansur, Agus Hadi Utama

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>[khairilazmi12@gmail.com](mailto:khairilazmi12@gmail.com), <sup>2</sup>[hamsi.mansur@ulm.ac.id](mailto:hamsi.mansur@ulm.ac.id), <sup>3</sup>[agus.utama@ulm.ac.id](mailto:agus.utama@ulm.ac.id),

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui evaluasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi sudah bisa atau belum sebagai media belajar siswa di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dalam bentuk angka yang digunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan hasil produk. Data kualitatif diperoleh dari penelitian awal dan uji coba produk. Hasil penelitian ini adalah : 1) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil penyajian materi dengan persentase rata-rata dari validasi ahli materi 96,5% yang keduanya termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat layak. 2) Multimedia pembelajaran ini menunjukkan kelayakan hasil produk dengan dua aspek yaitu aspek hasil produk dan aspek keefektifitasan bagi siswa yang diberi penilaian menurut siswa kelas VII-C SMPN 30 Banjarmasin menunjukkan persentase 87,1%, termasuk kriteria sangat baik atau sangat layak digunakan.

**Kata kunci:** *Evaluasi, Multimedia Pembelajaran.*

### **Abstract**

This study aims to determine the feasibility of evaluating the feasibility of interactive multimedia learning in social studies subjects, the sub-material of economic activities, and whether or not it can be used as a learning medium for students in class VII SMPN 30 Banjarmasin. The type of research used in this research is quantitative and qualitative research. Quantitative data is obtained from the results of data analysis in the form of numbers that are used to see the quality and feasibility of the product. Qualitative data were obtained from initial research and product trials. The results of this study are: 1) This learning multimedia shows the feasibility of presenting the material with an average percentage of 96.5% material expert validation, both of which are included in the criteria of very good or very feasible. 2) This learning multimedia shows the feasibility of product results with two aspects, namely aspects of product results and aspects of effectiveness for students who are assessed according to class VII-C students of SMPN 30 Banjarmasin showing a percentage of 87.1%, including very good criteria or very feasible to use

**Keywords:** *Evaluation, Multimedia Learning.*

## Pendahuluan

Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sebagai Media Belajar di Kelas VII SMPN 30 Banjarmasin penelitian ini difokuskan pada evaluasi multimedia pembelajaran interaktif di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif akan diterapkan dalam bentuk angka dan deskriptif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada waktu observasi awal, kenyataan dilapangan khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMPN 30 Banjarmasin diketahui bahwa kendala pada saat proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut: *Pertama*, kurangnya perhatian dari siswa. *Kedua*, metode yang digunakan masih metode ceramah sehingga cenderung berpusat kepada guru (*teacher centered*). *Ketiga*, kurangnya pengalaman guru dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada saat proses belajar.

Sehubungan dengan itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial artinya ilmu yang berkaitan erat dengan fakta, konsep, dan interaksi dalam masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran interaktif diterapkan dimata pelajaran ini, karena berkaitan dengan interaksi dalam masyarakat yang materinya selalu disampaikan dengan teks yang akan membuat siswa cepat bosan. Dengan konsep baru dalam penyampaian materi dimata pelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang disampaikan dengan baik oleh guru.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Menurut wikipedia, Pengertian Ilmu sosial (bahasa Inggris: *social science*) atau ilmu

pengetahuan sosial (Inggris: *social studies*) merupakan sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan pada penggunaan metode ilmiah dalam mempelajari manusia, termasuk metode salah satunya kuantitatif, dan kualitatif. Istilah ini juga termasuk menggambarkan penelitian dengan cakupan yang luas dalam berbagai lapangan meliputi perilaku, dan interaksi manusia pada masa kini, dan masa lalu. Berbeda dengan ilmu sosial secara umum, IPS tidak hanya memusatkan diri pada satu topik saja, secara mendalam melainkan memberikan tinjauan yang luas terhadap masyarakat. (<https://www.belajarsosial.com/2016/04/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-dan.html>)

Dalam hal ini saya ingin mencoba mengubah konsep pembelajaran dengan mengubah paradigma bahwa pembelajaran harus ada interaksi langsung antara guru dan murid. Menurut saya pembelajaran yang efektif dihasilkan dari keadaan yang kondusif. Kondusif yang dimaksud bukan hanya diukur dari keadaan ruangan, tapi juga keaktifan siswa dalam belajar. Tanpa kita sadari seringkali pendidik mengesampingkan hal ini dan menjelaskan materi panjang lebar dengan cara yang menjemukan tanpa memperhatikan keadaan psikologis siswa. Dapat dipastikan cara penyampaian materi seperti ini sangat tidak efektif untuk para siswa, maka dari itu menurut saya interaksi langsung antara guru dan siswa tidak menjamin keefektifan pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan multimedia pada pembelajaran saat ini ditujukan agar siswa tidak mudah bosan selama proses belajar berlangsung dan siswa mudah mencerna informasi yang diberikan oleh guru karna adanya media untuk belajar.

Evaluasi media pembelajaran digunakan sebagai memberi penilaian ketepatan media yang digunakan serta kesesuaian isi dari media pembelajaran tersebut. salah satu faktor penting untuk peningkatan efektifitas pembelajaran adalah evaluasi Sama halnya degan efektifitas pembelajaran, efektifitas media pembelajaran juga perlu diuji kualitasnya (Elis Ratna Wulan. 2015, p.66). Maka dari itu evaluasi sangatlah penting untuk diterapkan. Setelah diadakan evaluasi ini, diharapkan adalah multimedia pembelajaran interaktif yang dihasilkan menjadi lebih baik serta guru mengetahui dan bisa menerapkan multimedia pembelajaran interaktif yang seharusnya dihasilkan agar siswa dengan mudah menerima materi yang disampaikan. Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berkaitan tentang konten, tampilan, dan ketepatan penggunaan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada saat proses belajar mengajar.

#### **Metode Penelitian**

Penelitian evaluasi multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan model evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui kualitas kelayakan isi dan penyajian serta mengetahui kekurangan dari kedua hal tersebut dan juga menentukan rekomendasi apakah media tersebut layak untuk di implementasikan pada sekolah lain. Pemilihan model evaluasi formatif ini dikarenakan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan hanya mengacu pada satu materi saja yaitu materi kegiatan ekonomi jadi setelah pembahasan materi selesai maka akan langsung diberikan evaluasi kepada siswa yang bersangkutan, maka dari itu evaluasi formatif cocok untuk digunakan pada penelitian ini. Evaluasi pada kelayakan isi dan penyajian perlu dilakukan kembali dan model evaluasi

formatif-sumatif sangat cocok untuk penelitian ini untuk menemukan kekurangan pada multimedia pembelajaran interaktif ini dan menentukan berbagai rekomendasi.

#### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis data dalam bentuk angka yang digunakan untuk melihat kualitas dan kelayakan produk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media belajar dari penilaian validasi ahli materi dan siswa sebagai pengguna. Data kualitatif juga diperoleh dari pada saat implementasi multimedia pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi di kelas VII-C.

#### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan dari bulan Desember 2019 – Maret 2020 di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Sekolah ini bertempat di Jl. Pramuka Komplek Rahayu Sungai Lutut, Kec Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70238.

#### **Target/Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini subjek yang menjadi penelitian yaitu siswa kelas VII-C di SMP Negeri 30 Banjarmasin. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* suatu cara pengambilan sampel berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang sudah diketahui sebelumnya. Dalam hal ini, evaluator hanya mengambil anggota sampel yang ada di kota besar dan menengah. Penetapan anggota sampel tersebut tentu sudah berdasarkan pertimbangan tertentu, serta berdasarkan karakteristik populasi (Zainal Arifin. 2009, p.255).

### **Instrumen, dan Teknik Pengumpulan**

#### **Data**

1. Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata. 2013, p. 220). Observasi. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diteliti adalah hasil siswa dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, pokok-pokok yang akan diamati adalah karakteristik siswa sebelum dan sesudah menggunakan pengimplementasian multimedia pembelajaran interaktif.
2. *Interview* merupakan cara yang populer dalam pengumpulan data penelitian kualitatif. Teknik wawancara, antara pewawancara dengan yang diwawancarai terjadi komunikasi interaktif untuk bertanya jawab tentang permasalahan penelitian (Rusdi. 2018, p. 239). Dari wawancara tersebut akan mengetahui masalah yang terjadi saat proses pembelajaran.
3. Peneliti menggunakan metode angket untuk mengumpulkan data penilaian dari siswa kelas VII-C untuk mengetahui minat belajar pada mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.
4. Menurut Satori dan Komariah mereka mendefinisikan dokumentasi adalah mengumpulkan dokumen dan data - data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian (Komarian Aan dan Satori Djam'an. 2011, p.149). Dokumentasi dalam penelitian ini

berupa dokumen - dokumen yang diperlukan untuk mendukung pengolahan data. Dokumentasi tersebut berupa foto - foto, data siswa, dan buku sumber belajar siswa kelas VII-C pada proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang di implementasikan.

#### **Teknik Analisis Data**

. Pada penelitian ini, analisa yang digunakan yaitu analisa deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket yang berbentuk deskriptif yang kemudian dikuantitatifkan agar mendapatkan hasil berupa angka (Suharsimi Arikunto. 2003, p.313). Setelah angket dikonversi kedalam data yang berupa nilai berdasarkan tabel yang dibuat, langkah selanjutnya adalah penentuan rata-rata skor dengan rumus:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

<b>Interval</b>	<b>Kriteria</b>
84% > skor ≤ 100%	Sangat Baik
68% > skor ≤ 84%	Baik
52% > skor ≤ 68%	Cukup Baik
36% > skor ≤ 52%	Kurang Baik
20% ≥ skor ≤ 36%	Sangat Tidak Baik

#### **Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMPN 30 Banjarmasin kelas VII-C ini bertujuan untuk mengevaluasi produk yang sudah dikembangkan apakah layak digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi kegiatan ekonomi. Multimedia pembelajaran tersebut dievaluasi pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berlangsung dan diharapkan dapat di implementasikan dengan layak di kelas VII-C SMPN 30.

Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian dikarenakan sekolahnya belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya berupa aplikasi. Metode yang sering digunakan oleh guru hanya berupa metode ceramah dan hanya menggunakan bahan ajar yang tersedia, salah satunya yaitu buku teks. Maka dari itu diperlukanlah sebuah metode belajar yang lebih variatif dan interaktif sebagai faktor pendorong belajar siswa dalam pembelajaran.

Pada saat proses implementasi multimedia pembelajaran dilaksanakan maka terjadi beberapa kendala salah satunya guru mata pelajaran IPS masih pasif dalam penggunaan media seperti *PC/Laptop*. Maka dari itu guru masih belajar dalam menggunakan multimedia pembelajaran yang sudah dikembangkan. Akan tetapi walaupun guru kesulitan dalam menggunakan multimedia pembelajaran siswa tetap memberikan respon positif terhadap ketertarikan dengan multimedia pembelajaran interaktif yang diimplementasikan.



Gambar 1. Halaman Pembuka Multimedia Interaktif

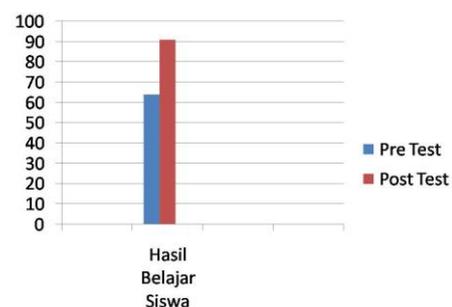


Gambar 2. Halaman Menu Multimedia Interaktif

Pembahasan dalam penelitian ini adalah membahas tentang hasil implementasi dan uji kelayakan penyajian pada multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi sebagai media pembelajaran siswa kelas VII yang telah dikembangkan oleh Regyna Putri Ramadhan. Penelitian ini menggunakan evaluasi formatif (*formative evaluation*) yang mana evaluasi formatif dimaksudkan untuk meninjau kemajuan program selama program berlangsung, untuk memberikan respon (*feedback*) bagi perbaikan dan penyempurnaan program, sehingga pelaksanaan dan hasil atau dampak yang ditimbulkan menjadi lebih baik.

Berdasarkan penjabaran tentang evaluasi tersebut, maka peneliti memberikan pembahasan dengan menjabarkan hasil analisis data yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya. Berikut data keseluruhan hasil analisis data yang telah diolah dalam bentuk persentase.

Hasil data analisis kesesuaian isi materi dan kualitas materi yang divalidasi oleh ahli materi yaitu guru IPS kelas VII MTs Assanabil Banjarmasin memperoleh hasil 97,5% tergolong kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi (Regyna Putri Ramadhan, 2019, p.65).



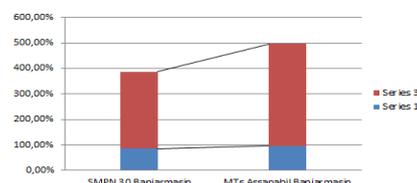
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Regyna Putri Ramadhan

Hasil data ini sudah dihitung oleh peneliti sebelumnya. Sedangkan hasil analisis uji

coba lapangan kelayakan multimedia pembelajaran yang diberi penilaian langsung oleh siswa kelas VII-C memperoleh hasil 86,4 % tergolong kategori sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS submateri kegiatan ekonomi karna dapat menarik perhatian siswa tersebut. Akan tetapi walaupun hasil persentasi dari siswa tergolong sangat baik peneliti juga mendapat saran dari beberapa siswa salah satunya dari siswa yang bernama Nor Hidayah menyatakan bahwa kontras warna yang ada pada media tersebut kurang menarik. Dapat dibandingkan dengan hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh pengembang multimedia interaktif yang memperoleh hasil dengan jumlah rata-rata 96% dengan jumlah siswa 17 orang. Dapat disimpulkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya lebih efektif untuk sekolah MTs Assanabil dari pada di SMPN 30 Banjarmasin kelas VII dengan jumlah siswa. Hasil analisis tersebut didukung dengan berbagai teori. Unsur-unsur tersebut yaitu : 1) Kesesuaian materi dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum. 2) keakuratan materi. 3) materi pendukung pembelajaran (Mansur Muslich. 2010, p.292).

Dari semua tahap yang dilakukan peneliti maka dapat dilihat siswa kelas VII-C cukup antusias menggunakan multimedia tersebut dalam proses belajar mengajar. Pada multimedia pembelajaran ini disertai dengan soal evaluasi pilihan ganda dan esai sehingga bisa membuat siswa melatih dirinya dengan untuk mengerjakan soal yang berhubungan dengan materi dan diakhir soal ada skor yang didapat oleh siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam materi tersebut. Berikut diagram hasil evaluasi multimedia pembelajaran

interaktif pada mata pelajaran IPS untuk kelas VII SMP/MTs



Gambar 4. Diagram Perbandingan

### Simimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi multimedia pembelajaran interaktif di SMPN 30 Banjarmasin kelas VII-C pada mata pelajaran IPS sub materi kegiatan ekonomi secara kualitas dilihat dari segi pengembangan program, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi hasil belajar siswa sebagai media belajar pada pembelajaran IPS yang mendapatkan respon yang positif dari siswa kelas VII-C.
2. Evaluasi kelayakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS pokok bahasan kegiatan ekonomi adalah sebagai berikut :
  - Review ahli materi yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan 10 aspek penilaian yang dibahas memperoleh hasil 97,5% dikategorikan “Sangat Baik”.
  - Uji coba lapangan dengan subjek 25 orang siswa mendapatkan hasil 86,4% dikategorikan “Sangat Baik” .

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif kelas di VII-C SMP Negeri 30 banjarmasin yang telah dievaluasi sudah layak dan tervalidasi oleh para ahli, namun apabila diimplementasikan disekolah lain harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

a. Bagi guru

Bagi guru kelas VII-C SMP Negeri 30 Banjarmasin, agar bereksplorasi terhadap media pembelajaran. Dengan mempelajari media pembelajaran terlebih dahulu agar lebih mahir pada saat penerapan di dalam kelas.

b. Bagi siswa

Siswa juga harus mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar jangan hanya berpacu pada metode yang diberikan oleh guru dan buku teks, tetapi juga harus mempunyai inisiatif dalam mempelajari media-media pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Rekomendasi kepada peneliti selanjutnya dapat mengukur efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran apabila diterapkan disekolah yang lain.

d. Bagi pengembang selanjutnya

Dari hasil simpulan yang saya tarik dari media yang anda kembangkan kelayakan dan keefektifan media sangat bagus disekolah yang saya teliti, saran saya anda bisa mengembangkan lebih jauh untuk meningkatkan kualitas keseluruhan media anda

**DAFTAR PUSTAKA**

- Elis Ratna Wulan. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Surakarta: Pustaka Setia.
- Komariah Aan. Satori Djam'am. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Mansur Muslich. 2010. *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Regyna Putri Ramadhan. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Metode Konstruktivistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di Mts Assanabil Banjarmasin*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok : Rajawali Pers.

Sterno Pena. 2019. "Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial dan Cabang-cabangnya", <https://www.belajarsosial.com/2016/04/pengertian-ilmu-pengetahuan-sosial-dan.html>, diakses pada pukul 17.15 WITA

Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.