

**ARTIKEL**

**PEGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS *QUIZIZZ*  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**



**Oleh:**

**NURHAZLINDA  
NPM. 180102132**

Artikel ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)  
UNIVERSITAS HAMZANWADI  
2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PEGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS *QUIZIZZ*  
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**



**NURHAZLINDA  
NPM. 180102132**

Pembimbing I,

**DINA FADILAH, M.Pd.**  
NIDN. 0829038401

Pembimbing II,

**MUSABIHATULKUDSIAH, M.Pd.**  
NIDN.0809038501

## PEGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS *QUIZIZZ* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Nurhazlinda<sup>1</sup>, Dina Fadilah<sup>2</sup>, Musabihatul Kudsiah<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi

Email: [hazlindanur1700@gmail.com](mailto:hazlindanur1700@gmail.com),

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui proses pengembangan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar, 2) untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu, melakukan analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, revisi produk akhir. Uji coba produk utama dilaksanakan di kelas V SDN 4 Masbagik Utara dengan 20 siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang dikonversi ke dalam data kualitatif dengan konversi skala lima. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket respon siswa, dan observasi guru. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah konversi skala lima untuk validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil uji validasi ahli materi dengan jumlah skor 68 berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji validasi ahli bahasa dengan jumlah skor sebesar 67 berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket respon siswa terhadap kelayakan penggunaan alat evaluasi yang dikembangkan mendapatkan skor sebanyak 1403 dengan rata-rata keseluruhan 70,2 berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Hasil observasi guru mendapatkan hasil tanggapan yang baik. Sehingga dapat disimpulkan, alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar valid dan layak digunakan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Alat Evaluasi, *Quizizz*

## **ABSTRACT**

*This study aims 1) to determine the process of developing a quizizz-based evaluation tool in the thematic learning of fifth grade elementary school, 2) to determine the validity and feasibility of a quizizz-based evaluation tool in the thematic learning of fifth grade elementary school. This research is a type of development research with the Borg and Gall development model consisting of 10 steps simplified into 7 steps, namely, conducting needs analysis, planning, developing, limited testing, revising product test results, main product testing, final product revision. The main product trial was carried out in class V of SDN 4 Masbagik Utara with 20 students. The data obtained in this study is quantitative which is converted into qualitative data with a five-scale conversion. Data collection instruments include validation sheets, student response questionnaires, and teacher observations. The data analysis technique used in this study was a five-scale conversion for expert validation and student response questionnaires. The results of the material expert validation test with a total score of 68 are in the range of X scores > 63 with the "very good" category. The results of the linguist validation test with a total score of 67 are in the range of X scores > 63 with the "very good" category. The results of the student response questionnaire on the feasibility of using the developed evaluation tool got a score of 1403 with an overall average of 70.2 in the X>63 score range with the "very good" category. The results of teacher observations get good responses. So that it can be concluded, the quizizz-based evaluation tool in the thematic learning of fifth grade elementary school is valid and feasible to use.*

**Keywords: Development, Evaluation Tool, Quizizz**

## **PENDAHULUAN**

Kegiatan evaluasi mempunyai peranan penting dalam pendidikan, dikarenakan evaluasi merupakan salah satu komponen dari sistem pendidikan yang harus dilakukan secara sistematis dan terencana sebagai alat untuk mengukur keberhasilan atau target yang akan dicapai dalam proses pendidikan dan pembelajaran (Ismail, 2020: 1). Mengingat luasnya cakupan bidang pendidikan, dapat didefinisikan bahwa evaluasi pendidikan pada prinsipnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga cakupan penting, yaitu evaluasi pembelajaran, evaluasi program, dan evaluasi sistem (Sukardi, 2020: 5).

Evaluasi pembelajaran merupakan inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran kegiatannya termasuk kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Bagi seorang guru, evaluasi pembelajaran adalah media yang tidak terpisah dalam kegiatan mengajar, karena melalui evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar. Disamping itu, dengan evaluasi seorang guru juga akan mendapatkan informasi tentang materi yang telah digunakan, apakah dapat diterima oleh para siswanya atau tidak (Sukardi, 2010: 5).

Menurut Arifin (2014: 11) tujuan dilakukannya evaluasi pembelajaran adalah untuk mengetahui keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran yang meliputi keseluruhan proses melalui dari menentukan tujuan, materi belajar, media yang dipakai, metode pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar serta penilaian itu sendiri. Oleh sebab itu, evaluasi pembelajaran merupakan suatu tahapan yang penting untuk dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

Dalam melakukan evaluasi pembelajaran diperlukan alat evaluasi yang akan digunakan untuk mempermudah terlaksananya proses evaluasi pembelajaran baik bagi guru maupun siswa itu sendiri. Pada zaman seperti sekarang ini, dalam lingkungan pendidikan khususnya jenjang pendidikan sekolah dasar, alat evaluasi yang bisa digunakan tidak hanya berupa kertas yang berisi soal pertanyaan. Namun juga berupa alat evaluasi berbasis teknologi.

Penggunaan alat evaluasi berbasis teknologi masih jarang digunakan oleh guru sekolah dasar, sehingga guru kurang maksimal dalam memanfaatkan alat evaluasi berbasis teknologi. Padahal seperti yang kita ketahui bahwa dizaman sekarang ini anak-anak sekolah dasar sudah mulai mengenal dan menggunakan teknologi seperti *smartphone*, *tablet*, *laptop*, bahkan juga *computer*.

Pemanfaatan alat evaluasi berbasis teknologi dipandang mampu memberikan variasi dalam alat evaluasi, dan mempermudah guru dalam melakukan pengoreksian. Kelebihan alat evaluasi berbasis teknologi diantaranya juga memiliki fitur pengoreksian secara otomatis, guru dapat mengatur waktu dalam pengerjaan soal serta dapat melakukan pengacakan soal. Alat evaluasi berbasis teknologi juga dapat menarik bagi siswa, dikarenakan berisi soal atau kuis yang menyenangkan untuk dikerjakan, dan juga dapat mencegah tindak kecurangan seperti mencontek yang dapat dilakukan oleh siswa dalam menjawab soal (Rendik & Bety, 2014: 41).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan bersama guru kelas V di SDN 4 Masbagik Utara yaitu bapak Sudarman S.Pd.SD, diperoleh informasi bahwa pada saat melakukan evaluasi pembelajaran guru masih menggunakan alat evaluasi yang bersifat konvensional (menggunakan kertas), guru kurang memberikan variasi dalam penggunaan alat evaluasi yang digunakan. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi kurang bersemangat dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terlihat pada saat menjawab soal siswa mengalami kesulitan dalam memahami maksud dari soal tersebut, disamping itu juga banyak waktu terbuang dikarenakan siswa banyak berkhayal, kurang fokus, ramai sendiri, dan bahkan mengganggu temannya pada saat proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Siswa juga kurang tertarik dengan alat evaluasi yang digunakan, terlihat pada saat proses evaluasi pembelajaran siswa mencoret-coret lembar soal, melipat lembar soal, dan bahkan tulisan dan gambar yang terdapat pada soal kurang jelas dikarenakan berupa hasil *photocopy*. Siswa masih ada yang mencontek pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran, sekitar 70% siswa yang mencontek di kelas tersebut. Hal ini mengakibatkan guru kurang bisa mengetahui kemampuan asli siswa dan materi mana yang dirasa belum dipahami oleh siswa.

Penggunaan alat evaluasi berupa kertas membutuhkan biaya dan tenaga lebih karena sebelum melakukan evaluasi pembelajaran guru harus mencetak lembar soal terlebih dahulu. Kemudian guru juga harus menyiapkan waktu untuk melakukan pengoreksian jawaban siswa secara manual. Guru juga belum pernah menggunakan alat evaluasi berbasis teknologi, dikarenakan kurangnya pemahaman terkait media aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Guru kurang dalam memanfaatkan sarana yang sudah tersedia seperti jaringan internet, *smartphone* maupun *laptop* padahal guru dan siswa sebelumnya pernah memanfaatkan sarana tersebut dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin menemukan solusi agar dapat memecahkan masalah tersebut dengan cara perlu dikembangkan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu *website* pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara naratif, fleksibel dan dapat dimanfaatkan untuk media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Susanti, 2021: 169). *Quizizz* merupakan aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *quizizz.inc* dan bersifat gratis dalam pemakaiannya yang mempunyai fungsi untuk membuat kuis interaktif dan bisa digunakan untuk kegiatan evaluasi di kelas (*live*) maupun di luar kelas sebagai pekerjaan rumah (*homework*) dengan menggunakan perangkat berupa *computer*, *laptop*, *tablet* maupun *smartphone* (Syaifulloh, 2020: 4).

*Quizizz* ini dapat dipandang mampu memberikan variasi alat evaluasi. *Quizizz* memiliki kelebihan berupa fitur pengoreksian otomatis, pengaturan lama waktu pengerjaan soal dan pengacakan soal, tampilan soal yang menarik karena bisa menambahkan gambar, audio maupun video, serta tidak perlu menggunakan kertas (Setiawan et al., 2020: 73). *Quizizz* adalah aplikasi yang berisi kumpulan soal yang dapat dibuat sendiri dengan mudah oleh guru dan aplikasi ini memberikan kesenangan bagi siswa, dikarenakan tampilan yang menarik dan pengaplikasian yang mudah, sehingga siswa menjadi semangat dalam menjawab soal. Siswa juga dapat mengetahui secara langsung berapa skor atau nilai yang mereka dapatkan. Selain itu siswa dapat dikenalkan dengan teknologi dalam

evaluasi pembelajaran. Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis *Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar”

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) bagaimana proses pengembangan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar? 2) bagaimana kevalidan dan kelayakan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar?

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar dan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik kelas 5 sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik menggunakan desain pengembangan Borg and Gall. Desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall terdiri dari 10 tahap, yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, serta desiminasi dan penggunaan. Prosedur pengembangan yang digunakan oleh peneliti mengacu pada desain penelitian Borg and Gall dengan menyederhanakan 10 langkah tersebut menjadi 7 langkah saja, yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, uji produk utama, dan revisi akhir produk. Hal ini disebabkan keterbatasan tenaga dan waktu penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Masbagik Utara. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 4 Masbagik Utara. Jumlah subjek uji coba dalam keseluruhan 20 orang siswa dengan jumlah siswa perempuan 7 orang dan jumlah siswa laki-laki 13 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket atau kuesioner. Teknik observasi dilakukan oleh guru. Sedangkan untuk angket digunakan untuk validasi produk oleh validator ahli dan untuk angket respon siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli bahasa, angket respon siswa dan lembar observasi guru. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan dari produk yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan angket respon siswa dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala lima (skala *likert*) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2016: 238). Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

**Tabel 1. Konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima**

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > x_i + 1,8 S_{bi}$	Sangat baik
B	$x_i + 0,6 S_{bi} < X \leq x_i + 1,8 S_{bi}$	Baik
C	$x_i - 0,6 S_{bi} < X \leq x_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup
D	$x_i - 1,8 S_{bi} < X \leq x_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang
E	$X < x_i - 1,8 S_{bi}$	Sangat kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2016: 238)

Keterangan:

$X_i$  (rerata ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$S_{bi}$  (simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

$X$  = skor empiris

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, maka diperoleh data bahwa produk alat evaluasi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria valid

dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa saran perbaikan. Berdasarkan lembar validasi ahli materi diketahui bahwa ada tiga aspek yang harus diisi oleh validator ahli materi, yaitu berkaitan dengan kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan penulisan. Ketiga aspek ini dikembangkan menjadi 15 butir pertanyaan. Adapun hasil perolehan skor validasi ahli materi sebagai berikut.

**Tabel 2. Perolehan Skor Hasil Validasi Ahli Materi**

Jumlah Skor	Rata-rata	Rentang Skor	Kategori
68	4,5	$X > 63$	Sangat Baik
		$68 > 63$	

Skor yang diperoleh adalah sebanyak 68 berada pada rentang skor  $X > 63$ . Artinya bahwa alat evaluasi berbasis *quizizz* memenuhi kriteria atau kategori “sangat baik”. Data tersebut menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik dari segi materi dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Selanjutnya dari segi bahasa. Berdasarkan lembar validasi ahli bahasa diketahui bahwa terdapat tiga aspek yang harus diisi oleh validator ahli bahasa, yaitu kelayakan bahasa, keterbacaan, dan kesesuaian kaidah bahasa. Ketiga aspek ini dikembangkan menjadi 15 butir pertanyaan. Adapun hasil perolehan skor validasi ahli bahasa sebagai berikut.

**Tabel 3. Perolehan Skor Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Jumlah Skor	Rata-rata	Rentang Skor	Kategori
67	4,4	$X > 63$	Sangat Baik
		$67 > 63$	

Skor yang diperoleh sebanyak 67 berada pada rentang skor  $X > 63$ . Artinya bahwa alat evaluasi berbasis *quizizz* memenuhi kriteria atau kategori “sangat baik”. Data tersebut menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik dari segi bahasa dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Setelah alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan, kemudian dilakukan uji coba produk dengan melibatkan peserta didik atau responden. Adapun tabel perolehan hasil respon angket siswa sebagai berikut.

**Tabel 4. Perolehan Skor Respon Siswa**

Jumlah Skor	Rata-rata	Rentang Skor	Kategori
1403	70,2	$X > 63$	Sangat Baik
	4,7	$70,2 > 63$	

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik memperoleh skor keseluruhan 1403 dengan rata-rata keseluruhan 70,2 berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Data tersebut menunjukkan bahwa alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik merupakan alat evaluasi yang layak digunakan.

Selanjutnya berdasarkan data hasil lembar observasi guru yang sudah diisi oleh observer terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi berbasis *quizizz* menunjukkan bahwa jumlah poin yang observer isi lebih banyak “ya” pada tanggapan pernyataan dilembar observasi guru yaitu sebanyak 15 poin dan jika dipersentasikan menjadi 100% dibandingkan dengan tanggapan “tidak” yaitu 0%, artinya bahwa aktivitas guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan alat evaluasi berbasis *quizizz* memenuhi kategori baik. Berdasarkan kriteria maka pengembangan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik sebagai alat evaluasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dari ahli materi, ahli bahasa, angket respon siswa dan observasi guru telah memenuhi kriteria “sangat baik” dan telah memenuhi syarat valid dan layak, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan, yaitu: (1) analisis kebutuhan (*reseach and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk awal (*develop of freliminary form of product*), (4) pengujian terbatas (*frelliminary field testing*), (5) revisi hasil uji produk (*main product revision*), (6) uji produk utama (*main field testing*), (7) revisi produk akhir (*operational product revision*).
2. Hasil validasi ahli materi terhadap alat evaluasi berbasis *quizizz* yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh jumlah skor sebanyak 68 dan berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, hasil dari ahli bahasa mendapatkan skor sebanyak 67 berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket respon siswa terhadap kelayakan penggunaan alat evaluasi berbasis *quizizz* yang dikembangkan peneliti memperoleh skor keseluruhan sebanyak 1403 dengan skor rata-rata keseluruhan 70,2 dan berada pada rentang skor  $X > 63$  dengan kategori “sangat baik”. Kemudian, untuk hasil pengamatan langsung atau observasi guru menunjukkan bahwa aktivitas dalam melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan alat evaluasi berbasis *quizizz* pada pembelajaran tematik memenuhi kategori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya.
- Ismail, M.I. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Konsep Dasar, Prinsip, Teknik & Prosedur*. Depok: PT Rajagrafindo Printing.
- Rendik, Relisca & Bety Nur Achadiyah. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dalam mata Pelajaran Akutansi SMA Brawijaya *Smart School*. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 12(2), 41-48.
- Setiawan, A., Sri Wigati, & Dwi Sulistyaningsih. (2020). Implementasi Media *Game* Edukasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *in Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS*. 3(1) 73-167.
- Sukardi, H.M. (2010). *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Susanti, Aria Indah. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis TIK*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Syaifulloh, Muhammad. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTS Negeri 7 Malang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(1), 1-18.
- Widoyoko, E.P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.