

PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MATERI PROGRAM LINIER DENGAN STRATEGI *BLENDED LEARNING*

Istiqomah Arumsari¹⁾, Nurjanah²⁾

^{1,2}Universitas Islam Nusantara

Email: istiqomaharumsari22@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the existence of online and offline learning during New Normal. One of the learning strategies that approach this situation is the strategy Blended Learning. The implementation of this strategy requires learning tools, one of which is an evaluation tool that can be used with the strategy Blended Learning. The purpose of this study was to determine the validity and practicality of the linear programming material evaluation tool with Blended Learning strategy developed. The type of research used in this study is Research and Development (R&D) with method of research Borg and Gall modified by Sugiyono. This research was only carried out until the seventh stage of ten stages proposed by Sugiyono. The validation stage involves three validators involved to test the assessment instruments and evaluation media that have been developed. Based on the results of validation, the assessment instrument and evaluation media developed were very good. The trial was conducted on six students in one of the high schools in Garut district. Students show a good response to the developed evaluation tool, so that the practicality of the evaluation tool developed is in the practical category, can be used, and doesn't need revision.

Keywords: *Evaluation Tool, Linear Programming, Strategy Blended Learning.*

Cara sitasi:

Arumsari, I., Nurjanah. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Materi Program Linier dengan Strategi Blended Learning. *UJMES*, 8(1). 042-050. DOI: <https://doi.org/10.30999/ujmes.v8i1.2536>

1. Pendahuluan

Setelah berbulan-bulan berada dalam masa pandemi *Covid-19*, yang mengharuskan untuk melakukan berbagai aktifitas dari rumah seperti bekerja, belajar, dan beribadah, hingga akhirnya kita memasuki tatanan kehidupan baru dalam masa Pandemi *Covid-19*, yaitu "*New normal*". Menurut Dwiyanto (2020) :

"*New Normal*" adalah kehidupan normal yang baru, artinya kehidupan yang kita jalani secara normal tetapi dengan pola hidup yang baru. Pola hidup baru itu terkait dengan penerapan protokol kesehatan seperti *Physical distancing*, rajin cuci tangan dengan sabun atau *hand sanitizer*, memakai masker, dan pola makan bergizi.

Pendidikanpun tidak terlepas dari kebijakan "*New Normal*", Pembelajaran yang terjadi pada masa pandemi *covid-19* adalah pembelajaran secara jarak jauh (PJJ) sedangkan pada masa "*New Normal*" beberapa sekolah di Zona kuning dan hijau mulai menerapkan pembelajaran secara daring maupun tatap muka, salah satunya di SMAN 21 Garut. Berdasarkan wawancara bersama guru matematika di SMA tersebut, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan satu minggu tatap muka lalu dua minggu setelahnya secara daring, saling bergantian antara satu kelas dan kelas lainnya. Pembelajaran secara tatap muka pun tetap mengikuti protokol kesehatan. Sehingga strategi pembelajaran yang mendekati keadaan tersebut adalah strategi *Blended Learning*. Bonk & Graham (2006) menjelaskan bahwa *Blended learning* merupakan kombinasi dari dua model pembelajaran yang terpisah secara historis yakni sistem pembelajaran tatap muka (konvensional) dan sistem pembelajaran terdistribusi (daring).

Selain berpengaruh terhadap strategi pembelajaran, dengan adanya *Covid-19* juga akan berpengaruh terhadap seluruh mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari disekolah adalah matematika. Pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang di masa apapun akan selalu dikembangkan, hal ini sejalan dengan pernyataan Depdiknas (Prihandoko, 2006: 18) `matematika merupakan pembelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi dan eksperimen, sebagai alat pemecahan masalah melalui pola pikir dan matematika serta sebagai alat komunikasi melalui simbol, grafik, diagram dalam menjelaskan gagasan.`

Menurut Siagian (2016 : 60) Penguasaan materi matematika oleh peserta didik menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini.

Dalam proses pembelajaran tentunya yang diharapkan adalah memperoleh hasil yang baik. Keberhasilan pembelajaran mencakup kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Setelah pendidik melakukan kegiatan belajar mengajar, maka pendidik perlu melakukan penilaian hasil belajar. Prasetya (2012) mendefinisikan penilaian sebagai proses pengumpulan informasi tentang kinerja siswa untuk membuat keputusan dalam mengetahui keberhasilan program kegiatan belajar siswa. Penilaian belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi, sehingga guru dapat mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Tetapi menurut Soler, dkk (Dwiyanto, 2020) :

Sistem evaluasi pembelajaran dengan *Blended Learning* berbeda apabila dibandingkan dengan evaluasi pada pembelajaran pada tatap muka biasa. Evaluasi *Blended Learning* didasarkan pada proses dan hasil yang dapat dilakukan melalui penilaian kinerja siswa berdasarkan portofolio. Portofolio ini dapat berupa hasil penyelesaian siswa dalam studi kasus, interpretasi bacaan, esai, kuesioner, proyek, kerja kolaboratif maupun praktik.

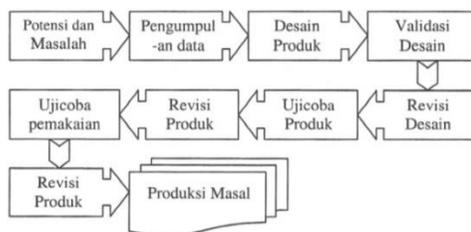
Sehingga dalam penelitian ini akan dikembangkan alat evaluasi yang sesuai dan praktis agar dapat menunjang kebutuhan pada saat proses pembelajaran dengan strategi *Blended Learning*.

Pada penelitian Wantoro, J, dkk (2019) Alat Evaluasi yang dikembangkan yaitu berupa Instrument penilaian berbasis HOTS. Berdasarkan hasil analisis, tingkat daya pembeda soal yang telah diberikan masih rendah, sehingga mahasiswa yang sudah menguasai materi dengan yang belum menguasai materi tidak dapat dibedakan dengan baik. Masih diperlukan perbaikan terhadap soal yang telah dikembangkan agar mampu memiliki daya pembeda yang lebih baik lagi. Lalu, pada penelitian Nofitasari & Ahsani (2020) alat evaluasi yang digunakan berupa evaluasi pembelajaran berbasis *google formulir*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *google formulir* merupakan sebuah layanan *online* yang bisa digunakan sebagai pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan Alat Evaluasi berupa Instrument penilaian berbasis media *Google formulir*. Sugiyono (2009) menyatakan bahwa produk yang masih jarang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah instrument penilaian pembelajaran. Lalu, menurut Nofita & Ahsani (2020) evaluasi menggunakan *Google formulir* cocok digunakan di masa Pandemi, karena dalam penggunaannya juga mudah dan praktis. Berdasarkan uraian tersebut, Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Materi Program Linier Pada Pembelajaran Matematika Kelas XI Dengan Strategi *Blended Learning*”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas Pengembangan alat evaluasi materi program linier pada pembelajaran matematika kelas XI dengan Strategi *Blended Learning*, serta mengetahui respon peserta didik terhadap Pengembangan alat evaluasi materi program linier pada pembelajaran matematika kelas XI dengan Strategi *Blended Learning*.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang digunakan pada hampir semua proses penelitian, diawali pada saat menganalisis instrumen validitas yang berkaitan dengan alat evaluasi dengan strategi *blended Learning*. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2009: 407) menyatakan, “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Pada penelitian ini model yang digunakan adalah Borg and Gall yang dimodifikasi dari sugiyono. Secara umum dapat dilihat pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1 Penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2013 : 298)

Pengembangan produk berupa alat evaluasi pada penelitian ini hanya sampai langkah ke tujuh yaitu revisi produk setelah ujicoba produk secara terbatas. Langkah-langkahnya diantaranya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, dan revisi produk. Kelayakan alat evaluasi hanya berdasarkan penilaian validator dan guru matematika di SMAN 21 Garut.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu validator dan responden. Validator yang akan menguji kelayakan alat evaluasi adalah dosen-dosen ahli pendidikan matematika, serta guru mata pelajaran matematika di SMAN 21 Garut. Sedangkan yang menjadi responden adalah 6 orang peserta didik kelas XI yang dipilih secara acak di SMAN 21 Garut. Lembar validasi ahli dan angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui penilaian dari para validator dan peserta ujicoba. Adapun cara menganalisis data validasi ahli menurut Akbar (Fatmawati, 2016) yaitu :

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total skor validasi 3 validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Adapun hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1 Kriteria Validitas Instrument penilaian

No	Skor	Kriteria Validitas
1	85,01 – 100,00 %	Sangat valid
2	70,01 – 85,00 %	Cukup Valid
3	50,01 – 70,00 %	Kurang valid
4	01,00 – 50,00 %	Tidak Valid

Sumber: Akbar (Fatmawati, 2016)

Analisis Respon peserta didik ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Pemberian skor untuk angket skala Likert antara pernyataan positif dengan negatif disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2 Sistem Penilaian Angket Respon Peserta Didik

NO	Skor Pernyataan Positif	Pernyataan	Skor Pernyataan Negatif
1	5	Sangat Setuju	1
2	4	Setuju	2
3	3	Kurang setuju	3
4	2	Tidak setuju	4
5	1	Sangat tidak setuju	5

Sumber: Redik Uji Candra (2014).

Selanjutnya dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Hasil persentase respon tersebut diubah menjadi data kualitatif dengan kriteria pada tabel 3 berikut :

Tabel 3 Skala Kriteria Angket Respon

Persentase (%)	Kategori
----------------	----------

$81,25\% < x \leq 100\%$	Sangat baik
$62,5\% < x < 81,25\%$	Baik
$43,75\% < x < 62,5\%$	Kurang Baik

(sumber : Ariyawati., dkk (Akbar, 2013))

Selanjutnya hasil respon siswa di interpretasikan kepada kepraktisan berdasarkan Akbar (Mulyani, 2021) :

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Kriteria pencapaian nilai %	Tingkat Kepraktisan
86 – 100	Sangat Praktis, dapat digunakan, tanpa revisi
71 – 85	Praktis, dapat digunakan, tidak perlu revisi
56 – 70	Cukup praktis, dapat digunakan dengan revisi
41 – 55	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25 – 40	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

(Sumber : Akbar (Mulyani, 2021))

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Alat evaluasi materi program linier dengan strategi *Blended learning*. Media yang digunakan yaitu *Google formulir*. Setelah melaksanakan penelitian, berikut merupakan data hasil validasi ahli dan respon dari peserta didik.

A. Validasi instrumen penilaian

Validasi instrumen penilaian dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4 validasi Instrumen Penilaian

No	Aspek yang dinilai	V1	V2	V3	Rerata Skor
Konstruksi					
1	Pernyataan (pertanyaan dan jawaban) sesuai dengan rumusan indikator dalam kisi-kisi	4	4	3	3,33
2	Keruntutan konsep	4	4	4	4
3	Kesesuaian kategori soal	3	4	3	3,33
4	Kelengkapan soal sesuai materi	3	4	4	3,66
5	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang tidak relevan	3	4	4	3,66
6	Kalimatnya bebas dari pernyataan yang dapat diinterpretasikan lebih dari satu makna (multi tafsir)	3	4	4	3,66
7	Setiap gagasan hanya berisi satu gagasan atau secara lengkap	3	4	4	3,66
Rerata skor					3,62
Persentase rerata					90,50 %
Instruksional					
8	Kontribusi dalam memudahkan untuk penilaian	3	4	3	3,33
9	Kualitas dalam memotivasi belajar	3	4	3	3,33
10	Kualitas tes dan penilaiannya	3	4	3	3,33
Rerata skor					3,33
Persentase rerata					83,25 %
Bahasa					

No	Aspek yang dinilai	V1	V2	V3	Rerata Skor
11	Ragam bahasa komunikatif dan sesuai jenjang pendidikan	3	4	4	3,66
12	Pernyataan menggunakan bahasa indonesia baku	3	4	4	3,66
13	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	3	4	4	3,66
Rerata skor					3,66
Persentase rerata					91,50 %

Berdasarkan hasil dari validasi tersebut, diketahui nilai validasi instrumen penilaian materi program linier dengan strategi *blended learning* ini dinilai sangat baik/valid dengan rerata total 3,56 dan persentase 89,00 %. Terdapat tiga aspek dalam validasi instrumen penilaian yang dinilai oleh para validator, yaitu aspek konstruksi, instruksional, dan bahasa. Adapun skor rerata untuk aspek konstruksi adalah 3,62 dengan persentase 90,50% artinya keruntutan konsep, kesesuaian kategori soal, kelengkapan soal sesuai materi dalam instrumen penilaian ini sangat valid. Pada aspek instruksional diperoleh nilai rerata 3,33 dengan persentase 83,25 % artinya kontribusi dalam memudahkan untuk penilaian, kualitas memotivasi belajar, serta kualitas tes dan penilaian ini cukup valid. Dan Aspek bahasa diperoleh nilai rerata 3,66 dengan persentase 91,50 % artinya ketepatan struktur kalimat, kebakuan istilah, dan keefektifan kalimat dalam instrumen penilaian ini Sangat Valid. Selain penilaian berupa angka, para validator juga memberikan komentar secara umum terhadap instrument penilaian yang dikembangkan, yaitu :

- Penulisan simbol matematika dengan ekuivalen
- Perbaikan pengetikan
- Memperbaiki kesesuaian soal dengan indikator nilai optimum (memasukan nilai maksimum dan minimum)
- Mencantumkan durasi waktu pada pengumpulan tugas
- Mengadakan pembahasan soal pengetahuan sebelum remedial

Tindak lanjut peneliti terhadap revisi tersebut diperbaiki sesuai dengan saran dari validator. Perbaikan tersebut harus dilakukan sebelum soal dalam instrumen penilaian tersebut di uji cobakan kepada peserta didik. Dengan ini, kesimpulan dari seluruh validator terhadap instrumen penilaian yang dikembangkan yaitu “ Layak di ujitcobakan ke lapangan dengan Revisi ”.

B. Validasi media

Validasi media yaitu lembar validasi terhadap tes evaluasi berbantuan media *google formulir*, hasil validasi dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5 validasi media

No	Aspek yang dinilai	V1	V2	V3	Rerata Skor
Aspek Isi dan Tujuan					
1	Ketepatan	4	4	3	3,66
2	Kelengkapan	4	4	3	3,66
3	Kesesuaian dengan situasi peserta didik	4	4	3	3,66
Rerata skor					3,66
Persentase rerata					91,50 %
Instruksional					
4	Kontribusi dalam memudahkan untuk belajar	3	4	3	3,33
5	Kualitas dalam memotivasi	4	3	3	3,33

No	Aspek yang dinilai	V1	V2	V3	Rerata Skor
6	Kualitas tes dan penilaiannya	4	4	3	3,66
Rerata skor					3,44
Persentase rerata					86,00%
Teknik					
7	Keterbacaan	4	4	3	3,66
8	Mudah digunakan	4	4	3	3,66
9	Kualitas tampilan	3	4	3	3,33
Rerata skor					3,55
Persentase rerata					88,75 %

Berdasarkan hasil validasi ahli, diketahui nilai validasi media alat evaluasi materi program linier dengan strategi *blended learning* ini dinilai sangat baik/valid dengan rerata total 3,55 dengan persentase 88,75 %. Terdapat tiga aspek dalam validasi media yang dinilai oleh para validator, yaitu aspek isi dan tujuan, instruksional, dan teknis. Dapat diketahui nilai validasi dari aspek Isi dan tujuan diperoleh rerata 3,66 dengan persentase 91,50% artinya ketepatan, kelengkapan, kesesuaian dengan situasi peserta didik pada media *Google formulir* ini dikatakan sangat valid . Aspek instruksional diperoleh nilai rerata 3,44 dengan persentase 86,00 % artinya kontribusi dalam memudahkan belajar, kualitas memotifasi, serta kualitas tes dan penilaian dalam media *Google formulir* ini dikatakan Sangat Valid . dan Aspek teknis diperoleh rerata 3,55 dengan persentase 88,75 % artinya keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta kualitas tampilan dalam media *Google formulir* ini dikatakan sangat valid. Selain penilaian berupa angka, para validator juga memberikan komentar secara umum terhadap media alat evaluasi yang dikembangkan, yaitu :

- Tambahkan nomor *handphone* atau *whatsapp*
- Pada pilihan soal ada langkah
- Ada pengantar di bawah judul
- Judul formulir diubah sesuai media pada *bit.ly*
- Perbaiki pengetikan

Tindak lanjut dari peneliti terhadap revisi tersebut diperbaiki sesuai dengan saran dari validator. Perbaikan tersebut harus dilakukan sebelum media di uji cobakan kepada peserta didik. Dengan ini, kesimpulan dari seluruh validator terhadap media yang dikembangkan yaitu “ Layak di ujicobakan ke lapangan dengan Revisi ”.

C. Analisis Hasil Respon Peserta Didik

Sebelum membagikan angket, peneliti melakukan uji coba terbatas kepada 6 peserta didik. Uji coba yang dilakukan yaitu mengisi tes evaluasi pengetahuan materi Program Linier dengan jumlah soal 4 berbentuk uraian dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3 Penilaian Uji coba tes evaluasi Pengetahuan

NO	Nama	L/P	Nilai	Ketuntasan
1	R N	L	50	<i>Remedial</i>
2	I K	P	35	<i>Remedial</i>
3	F S A	P	75	Tuntas
4	Y	P	55	<i>Remedial</i>
5	E N	P	75	Tuntas
6	C A	P	35	<i>Remedial</i>

Keterangan :

- Nilai ≥ 75 terdapat 2 peserta didik dengan keterangan “Tuntas”
- Nilai < 75 terdapat 4 peserta didik dengan keterangan “*Remedial*”

Dikarenakan adanya beberapa kendala, peneliti hanya melakukan uji coba terbatas pada tes evaluasi pengetahuan. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba tes evaluasi pengetahuan peserta didik diberikan

angket respon berdasarkan alat evaluasi yang telah dikerjakan. Hasil dari angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut :

Tabel 4.4 Angket respon peserta didik

No	Aspek yang dinilai	Rerata Skor
Kemenarikan		
1	Tampilan kuis matematika dengan menggunakan Google formulir ini menarik	3,83
2	Kuis matematika ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar matematika	4
3	Menurut saya tampilan visual (foto, gambar, dll) pada Google formulir ini sangat menarik	3,83
4	Pembelajaran matematika dengan kuis menggunakan Google formulir <i>kurang bermanfaat</i> bagi saya	4
Rerata skor		3,91
Persentase rerata		78,20 %
Kualitas Isi		
5	Soal yang disajikan sesuai dengan yang saya pelajari disekolah	4,83
6	Materi soal yang disajikan mudah dipahami	3,66
7	Kuis ini memuat tes evaluasi yang dapat menguji seberapa jauh pemahaman saya tentang materi yang sudah diajarkan disekolah	4,66
Rerata skor		4,38
Persentase rerata		87,60 %
Kebahasaan		
8	Kalimat yang digunakan dalam soal jelas dan mudah dipahami	4,67
9	Bahasa yang digunakan dalam kuis matematika ini sederhana dan mudah dimengerti	4,67
10	Simbol matematika yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	4,5
Rerata skor		4,61
Persentase rerata		92,20 %
Kemudahan		
11	Saya merasa <i>lebih sulit memahami</i> soal kuis yang disajikan dalam Google formulir ini	3,16
12	Menurut saya Google formulir ini mudah di akses	4,67
Rerata skor		3,91
Persentase rerata		78,20 %

Berdasarkan hasil analisis, skor rerata aspek kemenarikan diperoleh 3,91 dengan persentase 78,20 % artinya kualitas tampilan, visual dan gambar dalam alat evaluasi ini termasuk dalam kategori baik. Skor rerata dari aspek kualitas isi diperoleh 4,38 dengan persentase 87,60% artinya kesesuaian soal dengan materi, penyajian soal dan pengujian pemahaman siswa dalam alat evaluasi ini dikatakan sangat baik. Aspek kebahasaan diperoleh rerata 4,61 dengan persentase 92,20 % artinya struktur kalimat serta keefektifan kalimat dalam alat evaluasi ini dikatakan sangat baik. Adapun pada aspek kemudahan menunjukkan rerata skor 3,91 dengan persentase 78,20% artinya tingkat kemudahan alat evaluasi menurut peserta didik termasuk kriteria baik.

Secara keseluruhan, angket respon peserta didik terkait kepraktisan alat evaluasi yang telah dikembangkan memperoleh rerata 3,20 dan persentase 84,10 %. Dengan demikian, berdasarkan kriteria tingkat kepraktisan yang sudah dijelaskan pada metodologi penelitian, alat evaluasi materi program linier dengan strategi *blended learning* dikatakan praktis, dapat digunakan, tidak perlu revisi.

Berdasarkan jawaban peserta didik terhadap evaluasi pengetahuan pada saat uji coba, ternyata peserta didik yang harus mengikuti *remedial* lebih banyak daripada peserta didik yang tuntas. Dua orang dalam kategori tinggi mendapat hasil tuntas dengan nilai 75, sedangkan dua orang dalam kategori sedang mendapat nilai 55 dan 50, dan dua orang dengan kategori rendah mendapat nilai 35. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab kepada peserta didik terkait hambatan pada saat mengerjakan soal evaluasi, dan menurut beberapa peserta didik hambatan yang dilalui yaitu:

- 1) Beberapa peserta didik kesulitan mengerjakan soal, karena materi yang diberikan pada saat uji coba merupakan materi semester ganjil, sedangkan pada saat uji coba peserta didik sudah memasuki akhir dari semester genap. Antisipasinya, pada saat akan menguji cobakan soal evaluasi, peneliti memberikan beberapa pembahasan singkat untuk mengingatkan peserta didik pada materi yang telah terlampaui cukup lama.
- 2) Ada peserta didik yang kesulitan masuk ke *google formulir*. Tindak lanjut peneliti yaitu dengan memberikan arahan kepada peserta didik agar dapat masuk ke link *google form* yang telah diberikan.
- 3) Peserta didik tidak bisa melampirkan jawaban dalam bentuk pdf sehingga jika jawaban lebih dari satu gambar tidak bisa dilampirkan. Tindak lanjut peneliti yaitu dengan memperbaiki pelampiran jawaban peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Validitas alat evaluasi materi program linier yang dikembangkan pada penelitian ini dikategorikan sangat baik/valid, dengan kriteria: instrumen penilaian sangat baik/valid, dan validasi media sangat baik/valid.
2. Tingkat kepraktisan alat evaluasi materi program linier yang dikembangkan pada penelitian ini termasuk dalam kategori praktis, dapat digunakan dan tidak perlu revisi.

E. Referensi

- Bonk, C. J., & Graham, C. R. (Ed.). (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (1st ed). Pfeiffer
- Dwiyanto (2020). Menyiapkan Pembelajaran dalam Memasuki “*New Normal*” dengan *Blended Learning*. Lampung : LPMP.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Sma Kelas X. *Journal EduSains, Volume 4, Nomor 2*.
- Nofitasari., & Ahsani. (2020) Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Google Form* Selama Masa Pandemi Pada Peserta Didik SD/MI . *Terampil: Jurnal pendidikan dan Pembelajaran dasar, 7(2)*.
- Prasetya, T. I. (2012). Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif bagi Guru-Guru IPA SMP N Kota Magelang. *Journal of Educational Research and Evaluation, 2(2), 106*.

- Prihandoko. (2006). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Redik Uji Candra. (2014). "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya *Smart School (Bss)*". *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume XII, Nomor 01. h.43
- Siagian, Muhammad Daut. 2016. Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, Vol. 2, No. 1, Hal. 60.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- , (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Wantoro, J , dkk. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Pendidikan Profesi Guru Sekolah Dasar Bebasis Hots. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. 6 (1)