

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *android* pada materi aljabar kelas VII MTsN 2 Kota Blitar ini dilakukan mengikuti prosedur dari ADDIE. Kegiatan di masing-masing tahapan dipaparkan sebagai berikut.

A . Analisis

Tahap yang pertama yaitu tahap analisis. Tahap ini dilaksanakan di MTsN 2 Kota Blitar dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik/guru mata pelajaran matematika. Langkah pertama yang dilakukan pada tahap analisis ini yaitu observasi terhadap media pembelajaran yang tersedia di sekolah khususnya pada kelas VII MTsN 2 Kota Blitar. Observasi ini dilaksanakan pada kegiatan magang tahun 2020 dan diperkuat lagi dengan observasi yang dilaksanakan pada Rabu, 31 Maret 2021. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dimiliki kelas VII khususnya pada mata pelajaran matematika sangat terbatas, sehingga perlu diadakannya media pembelajaran tambahan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah wawancara dengan pendidik/guru mata pelajaran matematika kelas VII MTsN 2 Kota Blitar. Hasil wawancara dengan Bapak Masrur, S. Pd selaku pendidik/guru mata pelajaran matematika kelas VII ditemukan permasalahan yaitu: (1) pada tahun 2020/2021 pembelajaran dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) tetapi *smartphone* belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran terutama dalam media pembelajaran; dan (2) peserta didik tidak sepenuhnya dapat mengoperasikan media secara mandiri terutama media *power*

point (yang terkadang animasi tidak bisa diputar atau tampilan yang tidak tertata jika dibuka di *smartphone*). Setelah wawancara dengan pendidik/guru, maka langkah selanjutnya adalah wawancara dengan peserta didik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada peserta didik, didapatkan hasil bahwa: (1) peserta didik akan lebih tertarik jika pembelajaran menggunakan media; (2) pada saat pembelajaran secara daring jarang sekali pendidik/guru menggunakan media pembelajaran; (3) selama pembelajaran daring media yang digunakan terbatas pada video pembelajaran dan materi dalam bentuk *word/powerpoint*. Setelah wawancara dengan peserta didik, kemudian dilaksanakan analisis kurikulum, KI, KD, indikator dan media yang relevan dengan kebutuhan pendidik/guru dan peserta didik di MTsN 2 Kota Blitar.

B . Desain

Tahap kedua yaitu desain. Pada tahap desain ini langkah pertama yang dilakukan adalah merumuskan indikator, dan menyusun kisi-kisi soal dalam aplikasi *android*. Materi yang digunakan terbatas pada materi aljabar yang didalamnya membahas: (1) pengertian bentuk aljabar; (2) unsur-unsur bentuk aljabar; (3) operasi hitung aljabar (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pecahan bentuk aljabar); dan (4) contoh aljabar dalam kehidupan sehari-hari. Kisi-kisi soal dapat dilihat pada lampiran 2. Langkah kedua pada tahap desain ini adalah menyusun kisi-kisi instrumen untuk validasi. Setelah membuat instrumen, kemudian instrumen dikonsulkan ke dosen pembimbing dan divalidasi oleh dosen validator sebelum digunakan untuk validasi media. Bersamaan dengan membuat instrumen peneliti juga membuat desain aplikasi di *Microsoft Power*

Point. Setelah desain selesai dibuat kemudian materi dimasukkan ke dalam *Microsoft Power Point* begitu seterusnya sampai halaman terakhir aplikasi.

C . Pengembangan

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pengembangan aplikasi *android* “Aljabar” ini dimulai dengan langkah pertama yaitu mengembangkan produk dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mem-*publish file Microsoft Power Point* ke dalam bentuk “.html” menggunakan *tool iSpring Suite 9* yang sudah disinkronkan dengan *Microsoft Power Point*; (2) setelah di-*publish* kemudian *file “.html”* di-*convert* ke dalam bentuk “.apk” menggunakan *software Web 2 Apk Builder*; (3) *file “.apk”* dapat di-*install* pada *smartphone* dan dapat digunakan seperti aplikasi *android* pada umumnya. Setelah aplikasi *android* dapat digunakan, maka langkah kedua pada tahap pengembangan ini adalah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing sebelum dilaksanakan validasi ahli. Setelah konsultasi, langkah ketiga adalah melakukan validasi media aplikasi *andorid* oleh para ahli. Urutan validasi yang telah dilaksanakan adalah: (1) validasi media oleh Ibu Lina Muawanah, M.Pd pada 28 April 2021; (2) validasi materi oleh Ibu Mar’atus Sholihah, S.Pd.I., M.Pd pada 29 April 2021; (3) validasi pengguna oleh Bapak Masrur, S.Pd pada 29 April 2021. Data hasil validasi ahli dan pengguna merupakan data kuantitatif yang telah dianalisis dan data kuantitatif disajikan sebagai berikut.

1. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validator media pada media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *android* ini adalah Ibu Lina Muawanah, M. Pd. yang berprofesi sebagai dosen IAIN Tulungagung. Sebelum melaksanakan validasi, peneliti melakukan konsultasi

terlebih dahulu mengenai media aplikasi *android* ini. Validasi ahli media ini dilakukan pada Rabu, 28 April 2021 melalui *email*. Validator media menilai aspek bahasa, tampilan, dan kepraktisan produk dari aplikasi *android*. Data kuantitatif hasil validasi media disajikan pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Validasi		
		Skor	Persentase (%)	Kategori
A.	Bahasa			
	1. Bahasa	15	93,75	Sangat Valid
B.	Penyajian			
	1. Tampilan	11	68,75	Kurang Valid
	2. Kepraktisan Produk	16	100	Sangat Valid
Rata-rata		14	87,5	Sangat Valid
Keputusan Uji		Dapat digunakan tanpa revisi		

Berdasarkan tabel 4.1 nilai rata-rata diperoleh 87,5% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini berarti bahwa produk aplikasi *android* ini menurut ahli media dapat digunakan tanpa revisi dengan tingkat validitas 87,5%. Selain data kuantitatif, terdapat juga data kualitatif yang disajikan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Masukan dan Saran dari Ahli Media

No.	Masukan dan Saran
1.	<i>Background</i> yang ada simbol-simbol yang digunakan sebagai aksesoris di bagian awal cukup mengganggu. Sebaiknya bisa polos atau jika ada gambarnya atau simbol diletakkan di sudut tertentu. Misalnya pada layar petunjuk aplikasi dan Bentuk Aljabar.

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media, secara keseluruhan tampilan pada aplikasi *android* perlu dilakukan revisi kecil agar lebih menarik sebelum digunakan oleh peserta didik.

2. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validator materi pada media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *android* ini adalah Ibu Mar'atus Sholihah, S. Pd.I., M. Pd. yang berprofesi sebagai dosen IAIN Tulungagung. Sebelum melakukan validasi, peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi mengenai media aplikasi *android* ini. Validasi materi ini dilakukan pada Kamis, 29 April 2021 melalui *WhatsApp*. Validator materi menilai kesesuaian materi, cakupan materi, dan aspek bahasa. Data kuantitatif hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Validasi		
		Skor	Persentase (%)	Kategori
A.	Materi			
	1. Kesesuaian Materi	14	87,5	Sangat Valid
	2. Cakupan Materi	13	81,25	Cukup Valid
B.	Bahasa			
	1. Bahasa	14	87,5	Sangat Valid
	Rata-rata	13,67	85,4	Sangat Valid
	Keputusan Uji	Dapat digunakan tanpa revisi		

Berdasarkan tabel 4.3 nilai rata-rata diperoleh 85,4% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini berarti bahwa produk aplikasi *android* ini menurut ahli materi dapat digunakan tanpa revisi dengan tingkat validitas 85,4%. Selain data kuantitatif, terdapat juga data kualitatif yang disajikan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Masukan dan Saran dari Ahli Materi

No.	Masukan dan Saran
1.	Perhatikan simbol dan istilah yang digunakan!
2.	Tambahkan soal cerita pada kuis.
3.	Pada bagian pecahan aljabar soal latihan tolong disesuaikan lagi.

Berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli materi, secara keseluruhan media aplikasi *android* perlu dilakukan revisi kecil dengan memperbaiki simbol dan istilah yang digunakan agar mudah dipahami, kemudian menambahkan soal cerita pada soal kuis agar peserta didik lebih terlatih mengerjakan soal dengan tingkatan lebih sulit, dan juga perlu dilakukan penyesuaian lagi terhadap latihan soal yang terdapat pada media aplikasi *android*.

3. Data Hasil Validasi Pengguna

Produk aplikasi *android* ini telah divalidasi oleh Bapak Masrur, S. Pd. yang berprofesi sebagai pendidik/guru mata pelajaran matematika kelas VII MTsN 2 Kota Blitar. Sebelum melaksanakan validasi, peneliti terlebih dahulu melakukan konsultasi mengenai media aplikasi *android* ini. Validasi dilaksanakan pada Kamis, 29 April 2021 di MTsN 2 Kota Blitar. Pengguna menilai aspek kesesuaian materi, cakupan materi, bahasa, tampilan, dan kepraktisan produk. Data hasil validasi pengguna yang berupa data kuantitatif disajikan pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Pengguna

No.	Aspek Penilaian	Validasi		
		Skor	Persentase (%)	Kategori
A.	Materi			
	1. Kesesuaian Materi	15	93,75	Sangat Valid
	2. Cakupan Materi	13	81,25	Cukup Valid
B.	Bahasa			
	1. Bahasa	15	93,75	Sangat Valid
C.	Penyajian			
	1. Tampilan	15	93,75	Sangat Valid
	2. Kepraktisan Produk	16	100	Sangat Valid
Rata-rata		14,8	92,5	Sangat Valid
Keputusan Uji		Dapat digunakan tanpa revisi		

Berdasarkan tabel 4.5 nilai rata-rata diperoleh 92,5% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini berarti bahwa produk aplikasi *android* ini menurut pengguna dapat digunakan tanpa revisi dengan tingkat

validitas 92,5%. Selain data kuantitatif, terdapat juga data kualitatif yang disajikan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Masukan dan Saran dari Pengguna

No.	Masukan dan Saran
1.	Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada kuis bukan 80 tetapi 78
2.	Buku pedoman bisa digunakan tetapi peserta didik tetap harus diberikan arahan oleh pendidik/guru.
3.	Ada beberapa istilah yang perlu diganti.

Berdasarkan masukan dan saran dari pengguna, media aplikasi *android* ini direvisi dengan pengubah nilai KKM menjadi 78, mengganti beberapa istilah yang digunakan, dan peserta didik harus tetap dibimbing oleh pendidik/guru dalam penggunaan aplikasi *android* meskipun sudah ada buku pedoman penggunaan.

D. Implementasi

Tahap keempat yaitu implementasi atau penerapan. Pada tahap implementasi langkah pertama yang dilaksanakan adalah melakukan uji coba *one to one* atau evaluasi satu-satu dengan subjek 3 peserta didik MTsN 2 Kota Blitar. Setelah dilaksanakan uji *one to one* selanjutnya adalah penyebaran angket respon peserta didik. Kemudian dilaksanakan revisi pada media. Setelah direvisi, dilaksanakan uji coba lapangan dengan subjek yang lebih banyak yaitu 20 peserta didik MTsN 2 Kota Blitar. Setelah dilakukan uji coba produk, dilaksanakan penyebaran angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media aplikasi *android*.

1. Uji Coba *One to One*

Uji coba ini dilaksanakan pada Jumat, 30 April 2021 secara daring (dalam jaringan) dengan subjek 3 peserta didik MTsN 2 Kota Blitar yang mempunyai kemampuan berbeda yaitu cerdas, sedang, dan kurang. Uji coba *one to one* ini

dalaksanakan untuk mengetahui kepraktisan produk dan meminimalisir kekurangan media sebelum dilaksanakan uji coba lapangan dengan peserta didik yang lebih banyak. Data kuantitatif tentang kepraktisan uji coba *one to one* dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Data Respon Peserta Didik tentang Kepraktisan Uji Coba *One to One*

No.	Aspek dan Indikator	Hasil Validasi		
		Skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Isi			
	Saya memahami video yang ada di aplikasi.	2	66,67	Cukup Praktis
	Saya bisa mengerjakan soal kuis.	2	66,67	Cukup Praktis
2.	Bahasa			
	Saya mudah memahami materi yang ada di dalam aplikasi.	2	66,67	Cukup Praktis
3.	Kepraktisan			
	Saya dapat membukanya dimanapun dan kapanpun.	3	100	Sangat Praktis
	Saya dapat menggunakan aplikasi tanpa kebingungan.	3	100	Sangat Praktis
	Media aplikasi <i>android</i> ini membuat saya tertarik untuk belajar.	3	100	Sangat Praktis
	Saya menyukai aplikasi <i>android</i> ini.	3	100	Sangat Praktis
	Menggunakan media aplikasi <i>android</i> membuat saya lebih mudah memahami materi aljabar.	2	66,67	Cukup Praktis
Total Skor dan Persentase Keseluruhan		20	666,68	
Skor dan Persentase Maksimal Keseluruhan		24	800	
Rata-rata Skor		83,34	83,34	Sangat Praktis
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis	
Keputusan Uji		Dapat digunakan tanpa revisi		

Berdasarkan tabel 4.7 didapatkan nilai persentase kepraktisan sebesar 83,34% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Selain data kuantitatif terdapat juga data kualitatif yang berupa masukan dan saran dari peserta didik. Data kualitatif dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Masukan dan Saran dari Peserta Didik pada Uji Coba *One to One*

No.	Masukan dan Saran
1.	Ada beberapa soal kuis yang sulit
2.	Videonya menarik dan membuat lebih bersemangat untuk belajar

Berdasarkan masukan dan saran dari peserta didik, secara keseluruhan media aplikasi *android* sangat praktis. Tetapi terdapat beberapa soal yang menurut peserta didik sulit untuk dipahami, sehingga perlu dilakukan perbaikan yaitu mengganti soal dengan bahasa yang mudah dipahami.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas VII MTsN 2 Kota Blitar pada Sabtu, 1 Mei 2021. Uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan subjek 20 peserta didik dengan kemampuan yang beragam. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan aplikasi *android*. Data kuantitatif uji coba lapangan disajikan pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Data Respon Peserta Didik tentang Kepraktisan Uji Coba Lapangan

No.	Aspek dan Indikator	Hasil Validasi		
		Skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Isi			
	Saya memahami video yang ada di aplikasi.	15	75	Cukup Praktis
	Saya bisa mengerjakan soal kuis.	16	80	Sangat Praktis
2.	Bahasa			
	Saya mudah memahami materi yang ada di dalam aplikasi.	19	95	Sangat Praktis
3.	Kepraktisan			
	Saya dapat membukanya dimanapun dan kapanpun.	19	95	Sangat Praktis
	Saya dapat menggunakan aplikasi tanpa kebingungan.	16	80	Sangat Praktis
	Media aplikasi <i>android</i> ini membuat saya tertarik untuk belajar.	19	95	Sangat Praktis
	Saya menyukai aplikasi <i>android</i> ini.	19	95	Sangat Praktis
	Menggunakan media aplikasi <i>android</i> membuat saya lebih mudah memahami materi aljabar.	18	90	Sangat Praktis
Total Skor dan Persentase Keseluruhan		141	705	
Skor dan Persentase Maksimal Keseluruhan		160	800	
Rata-rata Skor		88,13	88,13	Sangat Praktis
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis	
Keputusan Uji		Dapat digunakan tanpa revisi		

Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan nilai persentase kepraktisan sebesar 88,13% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Secara keseluruhan, peserta didik sangat menyukai aplikasi *android* ini. Aplikasi *android* ini dapat dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik. Tetapi, terdapat beberapa peserta didik yang tetap merasa kebingungan dalam pemasangan aplikasi. Peserta didik yang merasa kebingungan akan dibantu oleh peneliti melalui chat *WhatsApp* sampai peserta didik tersebut bisa memasang dan menjalankan aplikasi secara mandiri. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media aplikasi *android* ini dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Hasil Kuis Bentuk Aljabar

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1.	PD1	90	Lulus
2.	PD2	80	Lulus
3.	PD3	50	Tidak Lulus
4.	PD4	100	Lulus
5.	PD5	80	Lulus
6.	PD6	80	Lulus
7.	PD7	70	Tidak Lulus
8.	PD8	90	Lulus
9.	PD9	80	Lulus
10.	PD10	80	Lulus
11.	PD11	80	Lulus
12.	PD12	90	Lulus
13.	PD13	100	Lulus
14.	PD14	60	Tidak Lulus
15.	PD15	90	Lulus
16.	PD16	80	Lulus
17.	PD17	80	Lulus
18.	PD18	100	Lulus
19.	PD19	60	Tidak Lulus
20.	PD20	80	Lulus
Rata-rata Nilai Peserta Didik		81	
Jumlah Peserta Didik yang Lulus		16 Peserta Didik	

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh nilai rata-rata peserta didik adalah 81 dengan 16 peserta didik yang nilainya di atas KKM, atau dengan kata lain peserta didik yang nilainya diatas KKM $> 75\%$. Hal ini berarti bahwa media aplikasi android ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.





E . Evaluasi

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini dilaksanakan revisi media aplikasi *android*. Revisi dilaksanakan pada beberapa tampilan yang kurang menarik, kalimat yang kurang efektif, bahasa yang kurang komunikatif, pengubahan latihan soal, dan juga soal kuis.

Revisi produk ini dilaksanakan berdasarkan masukan dan saran dari para ahli, pengguna, dan peserta didik. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk

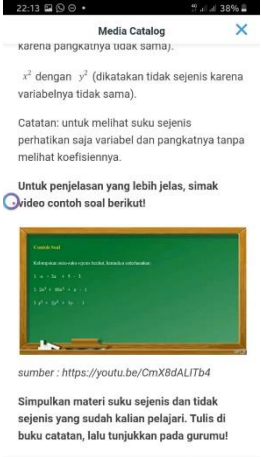

agar lebih praktis, menarik, dan valid untuk digunakan. Rekapitulasi hasil revisi dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Validator dan Revisi Produk

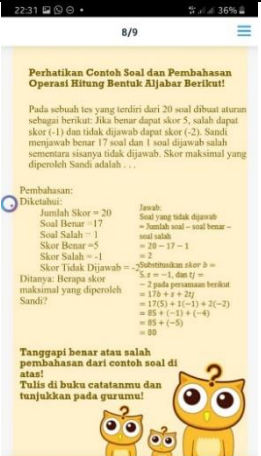
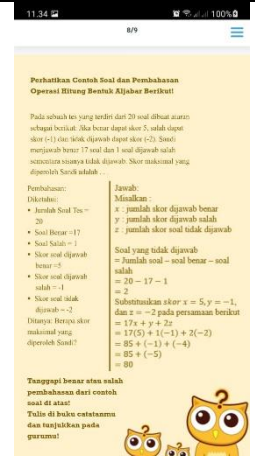
No.	Sebelum Revisi	Saran/Masukan	Setelah Revisi
1.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background</i> cukup mengganggu. • Simbol pada <i>background</i> dihapus saja. 	
Gambar 4.1 Revisi Tampilan Petunjuk Aplikasi			
2.		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Background</i> cukup mengganggu. • Simbol pada <i>background</i> dihapus saja. 	
Gambar 4.2 Revisi Tampilan pada Menu Bentuk Aljabar			

No.	Sebelum Revisi	Saran/Masukan	Setelah Revisi
3.	 <p>Media Catalog</p> <h2>Pecahan Aljabar</h2> <p>Ayo simak dan perhatikan video berikut ini!</p> <p>Untuk menambah pemahaman kalian tentang pecahan aljabar, coba kerjakan soal berikut di buku catatan dan kemudian tunjukkan pada gurumu!</p> <ol style="list-style-type: none"> $\frac{3x}{4} + \frac{5}{x}$ $\frac{2ab}{3} - \frac{3}{b}$ $3mn \times 2m^2$ $4a^2b^2 - 2ab^3$ 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal nomor 3 dan 4 bukan pecahan aljabar. • Ganti latihan soal nomor 3 dan 4. 	 <p>Media Catalog</p> <h2>Pecahan Aljabar</h2> <p>Ayo simak dan perhatikan video berikut ini!</p> <p>Klik dua kali ke kiri atau kanan untuk melewati 10</p> <p>0:00 / 2:18</p> <p>sumber: https://youtu.be/AfQJdnTFDw</p> <p>Untuk menambah pemahaman kalian tentang pecahan aljabar, coba kerjakan soal berikut di buku catatan dan kemudian tunjukkan pada gurumu!</p> <ol style="list-style-type: none"> $\frac{3x}{4} - \frac{5}{x}$ $\frac{2ab}{3} - \frac{3}{b}$ $\frac{2x^2y}{3} \times \frac{4}{2x}$ $\frac{x^2y}{3} - xy$

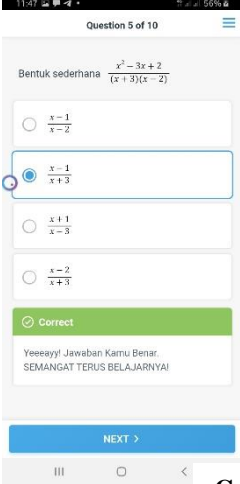
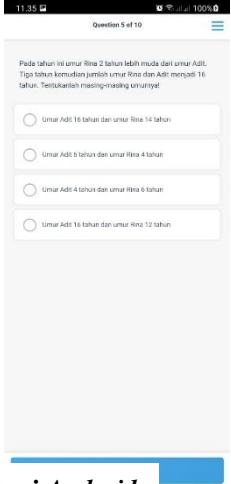
Gambar 4.3 Revisi Soal Latihan pada Pecahan Aljabar

4.	 <p>Media Catalog</p> <p>karena pangkatnya tidak sama).</p> <p>x^2 dengan y^2 (dikatakan tidak sejenis karena variabelnya tidak sama).</p> <p>Catatan: untuk melihat suku sejenis perhatikan saja variabel dan pangkatnya tanpa melihat koefisiennya.</p> <p>Untuk penjelasan yang lebih jelas, simak video contoh soal berikut!</p> <p>sumber: https://youtu.be/CmX8dALItb4</p> <p>Simpulkan materi suku sejenis dan tidak sejenis yang sudah kalian pelajari. Tulis di buku catatan, lalu tunjukkan pada gurumu!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kalimat tidak efektif. • Ganti menjadi “Penjelasan dapat disimak pada video berikut!” 	 <p>Media Catalog</p> <p>$3x^2$ dengan x^2 (dikatakan sejenis karena variabel dan pangkatnya sama).</p> <p>$2y^2$ dengan $3y^2$ (dikatakan sejenis karena variabel dan pangkatnya sama).</p> <p>2. Suku Tidak Sejenis</p> <p>$2y^2$ dengan $2y^2$ (dikatakan tidak sejenis karena pangkatnya tidak sama).</p> <p>x^2 dengan y^2 (dikatakan tidak sejenis karena variabelnya tidak sama).</p> <p>Catatan: untuk melihat suku sejenis perhatikan saja variabel dan pangkatnya tanpa melihat koefisiennya.</p> <p>Penjelasan dapat disimak pada video berikut!</p> <p>sumber: https://youtu.be/CmX8dALItb4</p> <p>Simpulkan materi suku sejenis dan tidak sejenis yang sudah kalian pelajari. Tulis di buku catatan, lalu tunjukkan pada gurumu!</p>
----	---	--	--

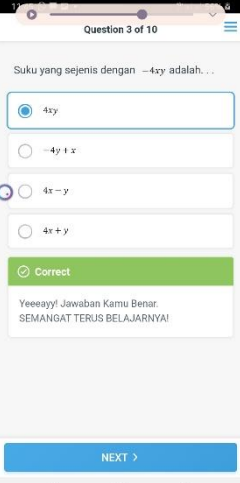

Gambar 4.4 Revisi Kalimat pada Aplikasi Android

5.	 <p>Perhatikan Contoh Soal dan Pembahasan Operasi Hitung Bentuk Aljabar Berikut!</p> <p>Pada sebuah tes yang terdiri dari 20 soal dibuat aturan sebagai berikut: Jika benar dapat skor 5, salah dapat skor (-1) dan tidak dijawab dapat skor (-2). Sani menjawab benar 17 soal dan 1 soal dijawab salah sementara nomor yang tidak dijawab. Skor maksimal yang diperoleh Sani adalah ...</p> <p>Pembahasan:</p> <p>Diketahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jumlah Soal = 20 Soal Benar = 17 Soal Salah = 1 Skor Benar = 5 Skor Salah = -1 Skor Tidak Dijawab = -2 <p>Ditanya: Berapa skor maksimal yang diperoleh Sani?</p> <p>Jawab:</p> <p>Soal yang tidak dijawab = jumlah soal - soal benar - soal salah</p> $= 20 - 17 - 1 = 2$ <p>Substitusikan skor b = $5x - 1$, dan t = -2 pada persamaan berikut</p> $= 17(5) + 1(-1) + 2(-2)$ $= 85 + (-1) + (-4)$ $= 85 + (-5)$ $= 80$ <p>Tanggapi benar atau salah pembahasan dari contoh soal di atas! Tulis di buku catatannya dan tunjukkan pada gurumu!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kalimat tidak efektif. • Simbol dan istilah terlalu membingungkan. • Ganti nama variabel. 	 <p>Perhatikan Contoh Soal dan Pembahasan Operasi Hitung Bentuk Aljabar Berikut!</p> <p>Pada sebuah tes yang terdiri dari 20 soal dibuat aturan sebagai berikut: Jika benar dapat skor 5, salah dapat skor (-1) dan tidak dijawab dapat skor (-2). Sani menjawab benar 17 soal dan 1 soal dijawab salah sementara nomor yang tidak dijawab. Skor maksimal yang diperoleh Sani adalah ...</p> <p>Pembahasan:</p> <p>Diketahui:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jumlah Soal Tes = 20 Soal Benar = 17 Soal Salah = 1 Skor soal dijawab benar = 5 Skor soal dijawab salah = -1 Skor soal tidak dijawab = -2 <p>Ditanya: Berapa skor maksimal yang diperoleh Sani?</p> <p>Jawab:</p> <p>Misalkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> x = jumlah skor dijawab benar y = jumlah skor dijawab salah z = jumlah skor soal tidak dijawab <p>Soal yang tidak dijawab = Jumlah soal - soal benar - soal salah</p> $= 20 - 17 - 1 = 2$ <p>Substitusikan skor $x = 5$, $y = -1$, dan $z = -2$ pada persamaan berikut</p> $= 17(5) + 1(-1) + 2(-2)$ $= 17(5) + 1(-1) + 2(-2)$ $= 85 + (-1) + (-4)$ $= 85 + (-5)$ $= 80$ <p>Tanggapi benar atau salah pembahasan dari contoh soal di atas! Tulis di buku catatannya dan tunjukkan pada gurumu!</p>
----	---	---	---

Gambar 4.5 Revisi Kalimat, Simbol, dan Istilah pada Aplikasi Android

No.	Sebelum Revisi	Saran/Masukan	Setelah Revisi
6.		<ul style="list-style-type: none"> • Jangan gunakan soal pemfaktoran dulu. • Ganti soal dengan soal cerita. 	

Gambar 4.6 Revisi Soal Kuis pada Aplikasi *Android*

7.		<ul style="list-style-type: none"> • Koefisien pada pilihan ganda bisa diubah. 	
----	--	---	--

Gambar 4.7 Revisi Pilihan Ganda pada Soal Kuis Bentuk Aljabar