



# Penyusunan Instrumen Asesmen Madrasah (AM) RUMPUN IPS Tahun Pelajaran 2022/2023

Budianto, S.Sos. MM

MAN Insan Cendekia Siak-Riau

Direktorat KSKK Madrasah  
Direktorat Jenderal Pendidikan Islam  
Kementerian Agama Republik Indonesia  
2023



**Mengapa**  
**ASESMEN MADRASAH**  
**Mengalami Perubahan ?**



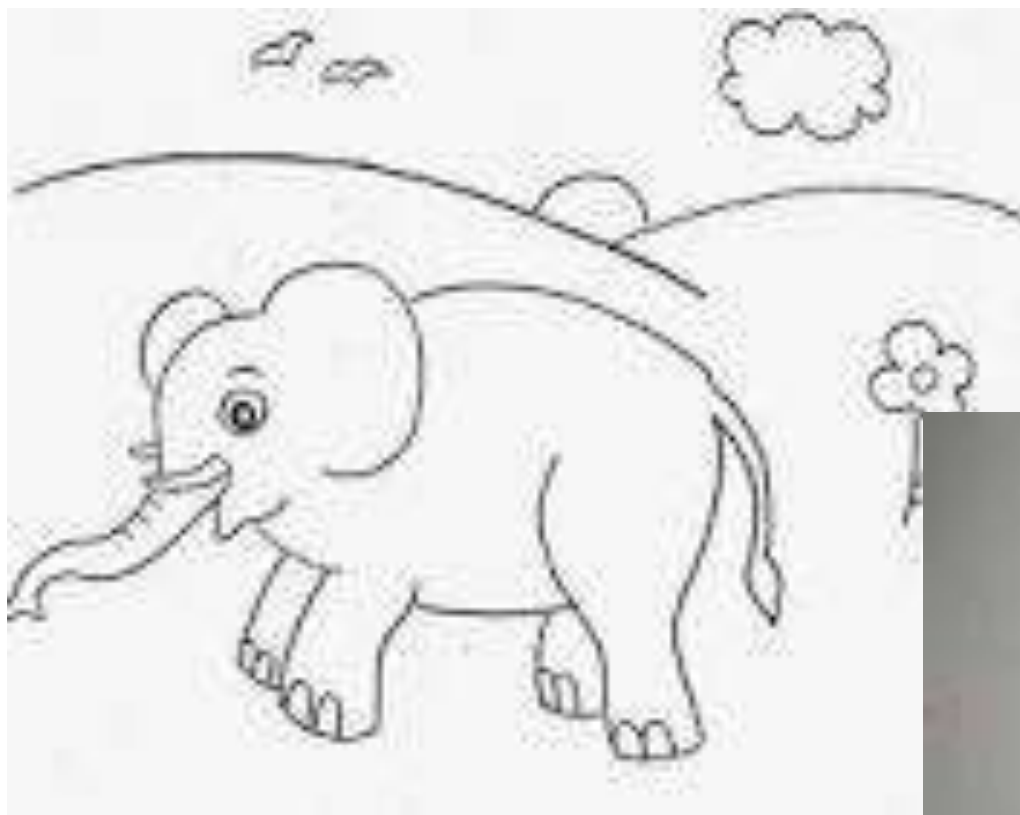
**Gambarlah**  
**Pemandangan Alam**  
**( Bayangkan saja gambarnya)**





**Gambarlah Binatang**  
**( Bayangkan saja gambarnya)**









**Kita adalah hasil dari  
pembiasaan, tradisi,  
Pengalaman,  
termasuk pendidikan  
di masa lalu**







**Sementara  
lingkungan  
berubah sangat  
cepat dengan  
berbagai  
tantangan yang  
berat**



**Semoga dengan  
penyempurnaan  
asesmen/  
Pembelajaran  
akan  
berkontribusi  
pada masa depan**

## Hubungan antara Literasi, HOTS, dan ketercapaian kompetensi di semua mata pelajaran

- 🌹 **Literasi** : membiasakan proses berpikir terkait fenomena dan saling ketergantungan yang terjadi di lingkungan
- 🌹 **HOTS** : membiasakan berpendapat atau menganalisis/membuat simpulan menggunakan data untuk menjawab fenomena yang terjadi
- 🌹 Ketika siswa sudah **terbiasa** berpikir menggunakan data dan menjiwai proses-proses yang terjadi di alam dan kehidupan sehari-hari, **bukan hanya asesmen/pembelajaran yang terdampak, tetapi juga kehidupannya.**

# **AYO**

## **Berkontribusi dalam penyempurnaan asesmen marasah**

# TAHAPAN PENULISAN SOAL ASESMEN MADRASAH

**1**

Menentukan materi esensi

**2**

Menganalisis kompetensi dasar (KD)

**3**

Menyusun kisi-kisi soal AM

**4**

Memilih stimulus yang menarik dan kontekstual

**5**

Menulis butir soal sesuai stimulus

**6**

Membuat kunci jawaban

# KAIDAH MENYUSUN STIMULUS

1

Stimulus diberi judul

2

Kalimat menarik (mendorong peserta didik untuk membaca stimulus) dan kontekstual (bersumber pada situasi dunia nyata)

3

Kalimat bersifat edukatif, inspiratif, dan memiliki unsur keterbaruan

4

Stimulus berupa gambar, kalimat, slogan, dan kutipan tidak mengandung unsur iklan promosi produk komersil (iklan), atau instansi

5

Kalimat hendaknya padat, jelas dan relevan dengan materi dan level kognitif yang diukur

6

Jumlah kata pada teks yang berupa wacana disesuaikan dengan jenjang pendidikan peserta didik MI, MTs, dan MA

7

Tidak menggunakan nama orang yang masih hidup, karena dapat diinterpretasikan mempromosikan tokoh tersebut

8

Teks bebas dari SARAPPPEK (Suku, Agama, Ras, Antargolongan, Pornografi, Politis, Produk, Erotis, Kekerasan),

9

Stimulus berupa gambar, teks, data, atau kutipan apapun sebaiknya dari sumber yang kredibel (valid) dan dituliskan sumber asalnya secara lengkap

10

Stimulus menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar



# STIMULUS

Soal-soal saat ini mulai didesain menggunakan stimulus dengan **konteks yang beragam**, dengan **elaborasi tabel, grafik, ilustrasi** terutama untuk jenis stimulus *multiple items* dengan ilustrasi yang **kontekstual** dan **informatif**.

Stimulus harus mengajak peserta didik untuk **berpikir kritis**, **mengidentifikasi masalah**, dan ada **transfer konsep** yang akan digunakan untuk **menyelesaikan masalah**.



**Edukatif**



**Menarik**



**Inspiratif**



**Keterbaruan**

# STIMULUS DALAM ASESMEN IPS



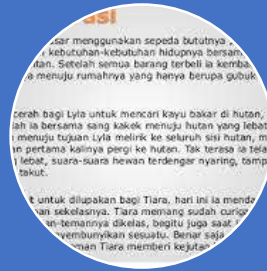
INFOGRAFIS



GAMBAR/POSTER/KOMIK



MULTI TEKS



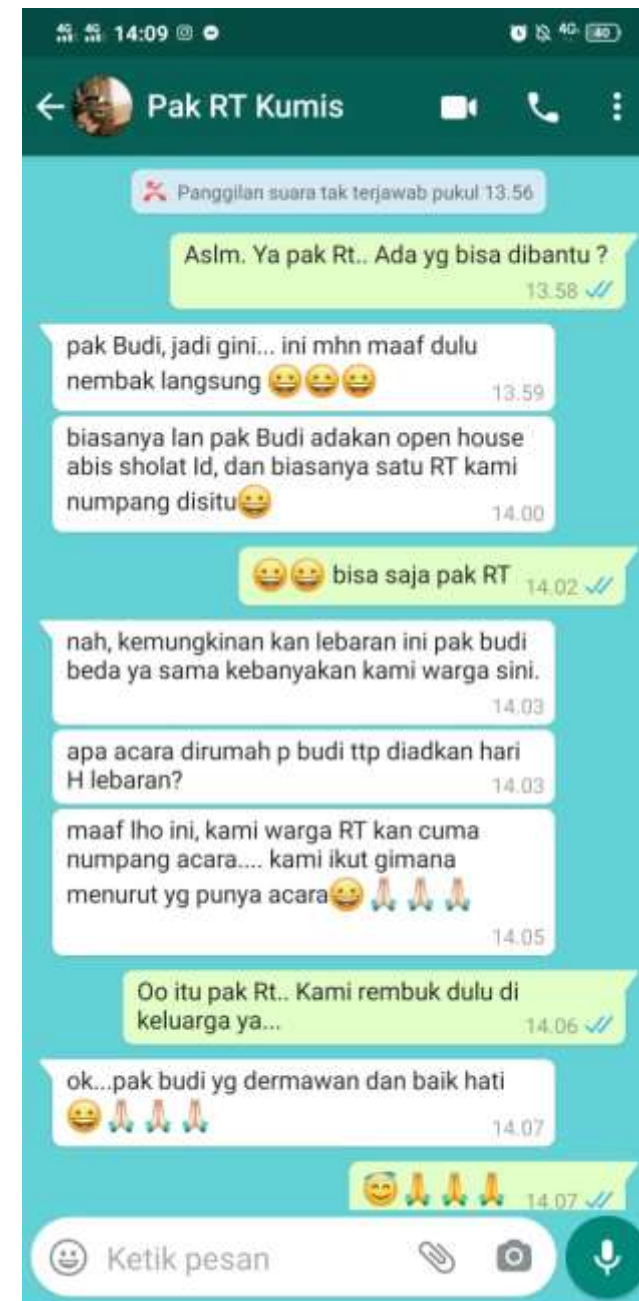
ARTIKEL/NARASI

Kebaharuan, kontekstual, orisinal

# INFOGRAFIS



# GAMBAR/KOMIK/POSTER/SS



# NARASI/DIALOK/ARTIKEL

## Pasar *Game* Indonesia Meningkat

Perkembangan *game developer* sedang ramai diberitakan media. Kemkominfo tengah menggelar *Indonesia Game Developer Exchange* (IGDX) 2022 sebagai upaya mewujudkan potensi besar industri *game* di Indonesia. Dirjen Aptika Kemkominfo, menyatakan peluang pasar industri *game* nasional sangat besar. Oleh karena itu, pemerintah memfasilitasi pengembangan ekosistem *game* nasional. "Hal itu untuk mewujudkan Indonesia yang benar-benar mandiri dan menjadi tuan rumah di negara sendiri dengan kemajuan teknologi dan inovasi dalam industri *game* nasional. Saatnya *Game Developer* Indonesia naik level untuk Indonesia terkoneksi makin digital, makin maju," ujarnya dikutip dari sebuah media nasional. Dirjen Aptika mengakui pelaku industri lokal hanya menguasai 2 persen dari pasar *game* Indonesia berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kemkominfo bersama Asosiasi *Game* Indonesia (AGI) pada 2020. Maka dari itu, Kemkominfo terus memantau perkembangan kondisi ekosistem industri *game* Indonesia, serta menciptakan inisiatif yang dapat mendorong laju pertumbuhan para pelaku industri *game* di Indonesia. (sumber : [aptika.kominfo.go.id](http://aptika.kominfo.go.id))

# NARASI/DIALOK/ARTIKEL

## Persiapan Lebaran

Suatu sore, Bu Mutiah dan Bu Asih sedang mengobrol di pendopo.

Bu Mutiah : Bu Asih, kok melamun saja. Ada apa?

Bu Asih : Ah nggak bu Mutiah, Cuma sedang kepikiran saja, dua bulan lagi kan lebaran. Kira-kira uang saya cukup atau tidak menghadapi puasa dan lebaran.

Bu Mutiah : Ya biasanya kan cukup-cukup saja bu, tidak perlu risau.

Bu Asih : Bukan begitu bu., biasanya menjelang puasa kan harga sembako pada naik, belum lagi persiapan kue lebaran. Pusing juga, terutama harga sembako tuh...

Bu Mutiah : Ya biasanya memang begitu, sebaiknya kita persiapkan.

Bu Asih : Kalau ibu sih enak, tabungan banyak, kalau uang saya kan tiap bulan minus.

Bu Mutiah : Bukan masalah tabungan banyak, kalau saya memang enam bulan sebelum masuk puasa sudah menghemat, ketatkan pengeluaran, dan mulai lebih giat jualan, cari-cari sumber pendapatan lain supaya bisa menabung.

Bu Asih : kalau rencana saya mau ambil pinjaman di koperasi saja, nanti setelah lebaran baru dicicil, pusing nyari tambahan, gak dapat-dapat.



# Bentuk Soal



## Pilihan Ganda

Bentuk soal yang jawabannya dipilih dari alternatif jawaban terdiri atas satu jawaban yang benar (sebagai kunci jawaban) dan beberapa pengecoh.



## Pilihan Ganda Kompleks

Bentuk soal dengan memilih jawaban yang tepat lebih dari satu pilihan jawaban yang benar.



## Benar-Salah;

Bentuk soal yang menyediakan hanya dua pilihan jawaban yang berlawanan; Cluster Benar-salah.



## Menjodohkan

Bentuk soal yang terdiri dari dua daftar paralel kata atau frasa yang cocok meliputi premis dan respon.



## Isian Singkat

Bentuk soal dalam kalimat belum lengkap yang perlu direspon sehingga kalimat menjadi lengkap.



# Pilihan Ganda

- Terdapat Stimulus
- Terdiri dari stem (pokok soal) dengan beberapa pilihan jawaban dan terdapat satu jawaban yang benar serta distraktor
- Stem (pokok soal):
  - Pertanyaan Langsung
  - Pernyataan tidak lengkap

- MI (4 pilihan); MTs (4 pilihan); MA (5 pilihan)

# KAIDAH PENULISAN SOAL PILIHAN GANDA

## MATERI

- 1** Soal harus sesuai dengan Indikator
- 2** Pilihan jawaban harus homogen dan logis
- 3** Setiap soal harus mempunyai satu jawaban yang benar

## KONSTRUKSI

- 4** Pokok soal harus dirumuskan secara jelas dan tegas
- 5** Rumusan pokok soal dan pilihan jawaban harus merupakan pernyataan yang diperlukan saja
- 6** Pokok soal jangan memberi petunjuk ke arah jawaban yang benar

# KAIDAH PENULISAN SOAL PILIHAN GANDA

**7**

Pokok soal jangan mengandung pernyataan yang bersifat negatif ganda

**8**

Panjang rumusan pilihan jawaban harus relatif sama

**9**

Pilihan jawaban jangan mengandung pernyataan, “semua pilihan jawaban di atas salah” atau “semua pilihan jawaban di atas benar”

**10**

Pilihan jawaban yang berbentuk angka atau waktu harus disusun berdasarkan urutan besar kecilnya nilai angka tersebut atau kronologisnya.

**11**

Gambar, grafik, tabel, diagram, dan sejenisnya yang terdapat pada soal harus jelas dan berfungsi

**12**

Butir soal jangan bergantung pada jawaban soal sebelumnya

# KAIDAH PENULISAN SOAL PILIHAN GANDA

## BAHASA

**13**

Setiap soal harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia

**14**

Jangan menggunakan bahasa yang berlaku setempat jika soal akan digunakan untuk daerah lain atau nasional

**15**

Setiap soal harus menggunakan bahasa yang komunikatif

**16**

Setiap pilihan jawaban jangan mengulang kata atau frase yang bukan merupakan satu kesatuan pengertian

# Pilihan Ganda Kompleks

- Terdapat stimulus
- Terdiri dari stem (pokok soal) dengan beberapa pernyataan (minimal 4)
- Pernyataan diberi tanda centang pada kotak yang disediakan (pada kolom pilihan yang sesuai)

- MI (4 pilihan; 2 jawaban benar)  
MTs (4 pilihan; 2 jawaban benar)  
MA (5 pilihan; 3 jawaban benar)



# KAIDAH PENULISAN SOAL PG KOMPLEKS

**7**

Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negatif ganda.

**8**

Gambar, grafik, tabel, diagram, dan sejenisnya yang terdapat pada soal harus jelas dan berfungsi.

## BAHASA

**9**

Setiap soal harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

**10**

Setiap soal harus menggunakan bahasa yang komunikatif.

**11**

Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat, terutama jika soal akan digunakan untuk daerah lain atau nasional.

# *Benar Salah*

- Item yang menyediakan hanya dua opsi respon
- peserta memilih respon/jawaban untuk item (butir soal) dari dua pilihan tanggapan/jawaban yang disediakan



# Menjodohkan

- Terdiri dari dua daftar paralel kata atau frasa yang cocok
- Entri dalam daftar yang mencari kecocokan disebut sebagai premis
- Entri dalam daftar yang cocok disebut sebagai respon



## Premis

- \_\_\_ 1. Premis 1
- \_\_\_ 2. Premis 2
- \_\_\_ 3. Premis 3
- \_\_\_ 4. Premis 4
- \_\_\_ 5. Premis 5

## Respon

- A. Respon 1
- B. Respon 2
- C. Respon 3
- D. Respon 4
- E. Respon 5
- F. Respon 6
- G. Respon 7

	Premis	Respon
MI	2	3
MTs	2	4
MA	3	5

# KAIDAH PENULISAN SOAL MENJODOHKAN

## MATERI

- 1** Soal harus sesuai dengan Indikator
- 2** Gunakan daftar yang homogen
- 3** Setiap soal harus mempunyai satu jawaban yang benar

## KONSTRUKSI

- 4** Gunakan daftar yang relatif singkat, letakkan kata atau frasa yang lebih pendek di sebelah kanan
- 5** Urutkan tanggapan secara logis
- 6** Tempatkan semua premis dan respon pada satu halaman

# KAIDAH PENULISAN SOAL MENJODOHKAN

**7**

Stimulus/Premis berupa kalimat/phrasa sedangkan jawaban/respons berupa kata, bilangan, gambar /simbol

**8**

Jumlah respon lebih dari jumlah stimulus/premis

**9**

Penggunaan nomor (premis yang terdapat di sebelah kiri/atas harus menggunakan angka (1,2,3...) sebagai nomor butir soal & respon yang terdapat di sebelah kanan/bawah menggunakan abjad (A,B, C,...)

## BAHASA

**10**

Setiap soal harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.

**11**

Setiap soal harus menggunakan bahasa yang komunikatif.

**12**

Petunjuk pengerjaan jelas & mudah dipahami

**MADRASAH**  
**MANDIRI BERPRESTASI**



---

*Terima Kasih*