

**PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ALAT
EVALUASI PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA NEGERI 1 PUNGGING MOJOKERTO**

SKRIPSI



Oleh:

Kurnia Rahayu

NIM: 17130038

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni,2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PUNGGING MOJOKERTO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Kurnia Rahayu

NIM: 17130038

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2021

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PUNGGING MOJOKERTO**

SKRIPSI

Oleh:



Kurnia Rahayu

NIM. 17130038

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 197312122006042001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA NEGERI 1 PUNGGING MOJOKERTO

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Kurnia Rahayu (17130038)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Juni 2021 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)


Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Drs. Muh. Yunus, M.Si

NIP. 196903241996031002

: 

Sekretaris Sidang

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si


NIP. 197312122006042001

: 

Pembimbing

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 197312122006042001

: 

Penguji Utama

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT, Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan karya yang paling sederhana kepada orang-orang yang sangat berarti dalam perjalanan hidupku.

Kedua orang tua tercinta Bapak Yugi Purnomo dan Ibu Sunarti

Kakak tercinta Lia Nunuk Hariati

Bapak ibu guruku semua

Dosen- dosenku jurusan Pendidikan IPS UIN Malang

Keluarga Besar UKM Teater Komedi Kontemporer

Seseorang yang selalu kusebut dalam doaku

Teman-teman yang telah membantuku dalam mengerjakan skripsi

HALAMAN MOTTO

"Kalula mung saderma, mobak mosik kersaning hyang sukmo"

(Lakukan yang kita bisa, setelahnya serahkan kepada Tuhan)

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Kurnia Rahayu

Malang, 6 Juni 2021

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

di Malang

Assalamua'alaikum Wr. Wb

Sudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi hal isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Kurnia Rahayu

NIM : 17130038

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

NIP. 197312122006042001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 6 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Kurnia Rahayu
NIM. 17130038

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto" ini dapat diselesaikan.

Shalawat serta salam kami curahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW, yang telah menghantarkan kita kejalan yang di ridhoi oleh Allah SWT. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir yang harus ditempuh di Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti mengungkapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A selaku Ketua Jurusan pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku wali dosen.

5. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
6. Bapak dan ibu Dosen Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Terimakasih kepada kedua orang tuaku, ayahanda Yugi Purnomo dan ibunda Sunarti yang telah mendidik, membesarkan dan bekerja keras supaya anaknya bisa menempuh pendidikan yang lebih tinggi.
8. Kakakku Lia Nunuk Hariati yang telah memberikan waktu dan dukungan sehingga adikmu menjadi pribadi yang lebih dewasa.
9. Bapak ibu guru SMP Negeri 1 Pungging yang telah membantu dan memberikan izin penelitian.
10. Keluarga besar UKM Teater Komedi Kontemporer yang telah membentuk saya menjadi pribadi yang lebih baik.
11. Seseorang yang selalu kusebut dalam doa, yang selalu memberikan dukungan, dan meluangkan waktu untuk menemani selama mengerjakan skripsi ini.
12. Teman-teman yang telah membantu selama mengerjakan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Malang, 6Juni 2021



Kurnia Rahayu

NIM. 17130038

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 1558 tahun 198 dan no.0543b/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ف = r
ب = b	س = s	ق = q
ت = t	ش = sy	ك = k
ث = ts	ص = sh	ل = l
ج = j	ض = dl	م = m
ح = h	ط = th	ن = n
د = d	ظ = zh	و = w
ذ = dz	ع = ‘	ه = h
ر = r	غ = gh	ء = ’
		ي = y

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= a
Vokal (i) panjang	= i
Vokal (u) panjang	= u

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbedaan penelitian dengan penelitian sebelumnya.....	11
Tabel 2 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media	57
Tabel 3 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi	58
Tabel 4 Kisi-kisi instrumen penilaian guru mata pelajaran IPS.....	58
Tabel 5 Kisi-kisi instrumen respon siswa	59
Tabel 6 Kriteria kelayakan untuk para ahli	60
Tabel 7 Skala Kelayakan.....	60
Tabel 8 Skor respon siswa.....	61
Tabel 9 Skala Responden	61
Tabel 10 Skala Tingkat Koefisien.....	62
Tabel 11 Skala Kriteria Kesukaran	63
Tabel 12 Skala Kriteria Daya Pembeda	64
Tabel 13 Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Materi Permintaan, Penawaran, Pasar dan harga kelas VII.....	67
Tabel 14 Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Materi Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian & Perdagangan Antardaerah anatau antarpulau dan Perdagangan Internasional kelas VIII.....	68
Tabel 15 Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Materi Perdagangan Internasional & Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah Kelas IX ...	69
Tabel 16 Indikator dan Tujuan Pembelajaran kelas VII	70
Tabel 17 Indikator dan Tujuan Pembelajaran kelas VIII.....	71
Tabel 18.Indikator dan Tujuan Pembelajaran kelas IX.....	72
Tabel 19. Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 20. Komentar dari Ahli Materi.....	77
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 22. Komentar dari Ahli Materi.....	78
Tabel 23. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	79
Tabel 24. Komentar dari guru mata pelajaran IPS.....	79
Tabel 25. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Awal	80

Tabel 26. Hasil Uji Validitas Butir Soal Uji Coba Awal	81
Tabel 27. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Awal	82
Tabel 28. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba Awal.....	83
Tabel 29. Nilai Uji Coba Awal Kelas 7A	84
Tabel 30. Nilai Uji Coba Awal Kelas 8A	85
Tabel 31. Nilai Uji Coba Awal Kelas 9A	85
Tabel 32. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Lapangan	87
Tabel 33. Hasil Uji Validitas Butir Soal Uji Lapangan	88
Tabel 34. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Lapangan.....	90
Tabel 35. Hasil Uji Daya Pembeda Uji Lapangan	91
Tabel 36. Nilai Siswa Kelas 7 (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol).....	92
Tabel 37. Nilai Siswa Kelas 8 (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol).....	93
Tabel 38. Nilai Siswa Kelas 9 (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol).....	94
Tabel 39. Skala Kelayakan.....	95
Tabel 40. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	96
Tabel 41. Analisis Hasil Validasi Ahli Media	97
Tabel 42. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS.....	98
Tabel 43. Analisis Angket Respon Siswa pada Uji Coba Awal	99
Tabel 44. Analisis Angket Respon Siswa pada Uji Lapangan Utama	100
Tabel 45. Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal Kelas 7A.....	102
Tabel 46. Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal Kelas 8A.....	104
Tabel 47. Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal Kelas 9A.....	106
Tabel 48. Analisis Validitas Butir Soal Kelas 7F	108
Tabel 49. Analisis Validitas Butir Soal Kelas 8C	110
Tabel 50. Analisis Validitas Butir Soal Kelas 9F	112
Tabel 51. Skala Tingkat Koefisien.....	113
Tabel 52. Skala Kriteria Kesukaran	116
Tabel 53. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 7A Uji Coba Awal.....	117
Tabel 54. Analisi Tingkat Kesukaran Soal Kelas 8A Uji Coba Awal	119
Tabel 55. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 9A Uji Coba Awal.....	121
Tabel 56. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 7F.....	123
Tabel 57. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 8C	125

Tabel 58. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 9F.....	127
Tabel 59. Skala Kriteria Daya Pembeda	128
Tabel 60. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 7A Uji Coba Awal	129
Tabel 61. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 8A Uji Coba Awal	131
Tabel 62. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 9A Uji Coba Awal	133
Tabel 63. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 7F	135
Tabel 64. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 8C.....	137
Tabel 65. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 9F	139
Tabel 66. Revisi Produk Validasi Ahli Materi.....	143
Tabel 67. Revisi Produk Validasi Ahli Media	146
Tabel 68. Revisi Produk Validasi Guru IPS.....	146
Tabel 69. Revisi Produk Angket Respon Siswa.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tes Diagnostik.....	34
Gambar 2 Tes Formatif	36
Gambar 3 tes sumatif	39
Gambar 4 Kerangka Berpikir	48
Gambar 5 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D	50
Gambar 6 Alur Prosedur Pengembangan.....	51
Gambar 7. Tampilan awal aplikasi Kahoot.....	73
Gambar 8. Tampilan home Kahoot.....	74
Gambar 9. Tampilan halaman untuk membuat soal pada Kahoot	75
Gambar 10. Tampilan untuk mengatur judul	75
Gambar 11. Tampilan halaman hasil	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin survey	163
Lampiran 2 Surat Pemberian Izin Survey/ Studi Pendahuluan	164
Lampiran 3 surat Izin Penelitian	165
Lampiran 4 surat Bukti Konsultasi Skripsi	166
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media	168
Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	170
Lampiran 7 Lembar Anget Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	173
Lampiran 8 Lembar Respon siswa	175
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal Kelas 7F (Uji Lapangan)	179
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal Kelas 8C (Uji Lapangan)	180
Lampiran 11 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal Kelas 9F (Uji Lapangan)	181
Lampiran 12 Soal Kelas 7	182
Lampiran 13 Soal Kelas 8	187
Lampiran 14 Soal Kelas 9	192
Lampiran 15 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas 7F (Uji Lapangan)	198
Lampiran 16 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas 8C (Uji Lapangan)	200
Lampiran 17 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas 9F (Uji Lapangan)	202
Lampiran 18 Daya Pembeda Soal Kelas 7F (Uji Lapangan)	204
Lampiran 19 Daya Pembeda Soal Kelas 8C (Uji Lapangan)	206
Lampiran 20 Daya Pembeda Soal Kelas 9F (Uji Lapangan)	207
Lampiran 21 Silabus Kelas 7	209
Lampiran 22 Silabus Kelas 8	217
Lampiran 23 Silabus Kelas 9	226
Lampiran 24 Produk	235

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Originalitas Penelitian	8
I. Definisi Operasional.....	14
J. Sistematika Pembahasan	15
BAB II.....	18
KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Pengertian Media.....	18
2. Media Kahoot	19
3. Pengertian Evaluasi	27

4. Alat Evaluasi	29
B. Kerangka Berfikir.....	48
BAB III	49
METODE PENELITIAN.....	49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Model Pengembangan	49
C. Prosedur Pengembangan	51
D. UJI COBA	52
1. Desain Uji Coba	52
2. Subyek Uji Coba	54
3. Jenis Data	55
4. Teknik Pengumpulan Data	55
5. Instrumen Pengumpulan Data	56
6. Analisis Data Penelitian	59
BAB IV	65
HASIL PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN	65
A. Proses Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot	65
B. Analisa Data.....	85
C. Revisi Produk.....	142
BAB V.....	148
PEMBAHASAN	148
A. Perencanaan Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto.....	148
B. Implementasi Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto.....	151
C. Hasil Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto.....	153
BAB VI	155
PENUTUP.....	155

A. Kesimpulan1.....	155
B. Kajian Produk yang Telah di Revisi	158
c. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 158	
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	160

ABSTRAK

Rahayu, Kurnia. 2021. Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

Dalam rangka mewujudkan pendidikan yang lebih baik maka diperlukannya kegiatan evaluasi pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Di zaman yang semakin modern ini, maka kegiatan evaluasi pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari pengaruh kemajuan teknologi. Dengan diterapkannya media Kahoot sebagai alat ini guru akan lebih mudah dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran, serta siswa tidak merasa bosan dalam mengerjakan soal evaluasi. Pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi ini didasarkan pada fakta bahwa perlunya alat evaluasi yang efektif dalam penggunaannya dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pungging, Mojokerto.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan perencanaan pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto, (2) Mendeskripsikan implementasi pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto (3) Dan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model Borg and Gall. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, angket respon siswa, dan hasil post test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran yang diberikan oleh validator.

Hasil dari penelitian ini adalah (1) pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi melalui tujuh tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan, dan revisi produk akhir, (2) berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS diperoleh tingkat kelayakan yaitu ahli materi 74% dengan kategori layak, ahli media 75% dengan kategori layak, guru mata pelajaran IPS 93% dengan kategori sangat layak. (3) dan keefektifan media diperoleh dari pengukuran hasil nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS dan juga berdasarkan hasil angket respon siswa. Pada kelas 7 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,008, kelas 8 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,022, dan kelas 9 diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,048 yang artinya pada kelas 7,8, dan 9 terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan hasil angket respon siswa adalah 89% dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci: Pengembangan, Alat Evaluasi, Kahoot

ABSTRACT

Rahayu, Kurnia. 2021. Development of Kahoot Media as an Evaluation Tool in Social Science Subjects at State Junior High School 1 Pungging Mojokerto. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor, Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

In order to realize a better education, it is necessary to evaluate learning activities that can support the learning process. In this increasingly modern era, learning evaluation activities cannot be separated from the influence of technological advances. With the implementation of the Kahoot media as a tool, it will be easier for teachers to carry out learning evaluation activities, and students will not feel bored in working on evaluation questions. The development of the Kahoot media as an evaluation tool is based on the fact that there is a need for an effective evaluation tool in its use in social studies learning at SMP Negeri 1 Pungging, Mojokerto.

The aims of this study are (1) to describe the planning for developing Kahoot media as an evaluation tool for social science subjects at the state junior high school 1 Pungging Mojokerto, (2) to describe the implementation of Kahoot media development as an evaluation tool in social science subjects at high school. The first is Negeri 1 Pungging Mojokerto (3) And to describe the results of the development of the Kahoot media as an evaluation tool for social science subjects at the State Junior High School 1 Pungging Mojokerto.

This type of research is research and development using the Borg and Gall model. Quantitative data were obtained from the assessment questionnaire of material experts, media experts, social studies subject teachers, student response questionnaires, and post test results between the experimental class and the control class. As for the qualitative data obtained from comments and suggestions given by the validator.

The results of this study are (1) the development of Kahoot media as an evaluation tool through seven stages, namely research and data collection, planning, initial product development, initial trial, product revision, field testing, and final product revision, (2) based on the results the validation test of material experts, media experts, and social studies subject teachers obtained the feasibility level, namely material experts 74% in the appropriate category, media experts 75% in the appropriate category, social science subject teachers 93% in the very feasible category. (3) and the effectiveness of the media obtained from the measurement of the results of the posttest scores between the experimental class and the control class using SPSS and also based on the results of the student response questionnaire. In grade 7 the significance value (2-tailed) was 0.008, in grade 8 the significance value (2-tailed) was 0.022, and in grade 9 the significance value (2-tailed) was 0.048, which means that in grades 7.8 and 9 there were differences in results. learning between the experimental class and the control class. While the results of the student response questionnaire were 89% with a very interesting category.

Keywords: Development, Evaluation Tool, Kahoot

نبذة مختصرة

SMP فيموضوعاتالدراساتالاجتماعيةفي Kahoot تطوير أداةتقييمباستخداموسائط. 2021. راهابو،كورنيا
أطروحة Negeri 1 Pungging Mojokerto.
قسمتعليمالعلومالاجتماعية،كليةالتربيةوتدريبالمعلمين،جامعةمولانامالكابراهمالحكوميةالإسلاميةفيمالانج.
نعمتوزرهره،م. المستشارد.

هذا في .التعلم عملية تدعم أن يمكن التي التعلم أنشطة تقييم الضروري من ، أفضل تعليم تحقيق أجل من تطبيق مع .التكنولوجية التطورات تأثير عن التعلم تقييم أنشطة فصل يمكن لا ، متزايد بشكل الحديث العصر الطلاب يشعر ولن ، التعلم تقييم أنشطة تنفيذ المعلمين على الأسهل من سيكون ، كأداة Kahoot وسائط إلى حاجة هناك أن حقيقة على تقييم كأداة Kahoot وسائط تطوير يعتمد .التقييم أسئلة على العمل عند الملل SMP Negeri 1 Pungging في الاجتماعية الدراسات تعليم في استخدامها في فعالة تقييم أداة Mojokerto.

العلوم لموضوعات تقييم كأداة Kahoot وسائط لتطوير التخطيط وصف (١) هي الدراسة هذه أهداف تطوير تنفيذ لوصف (٢) ، 1 Pungging Mojokerto الحكومية الإعدادية المدرسة في الاجتماعية Negeri 1 هو الأول .الثانوية المدرسة في الاجتماعية العلوم مواد في أداة كتقييم Kahoot وسائط العلوم لموضوعات تقييم كأداة Kahoot وسائط تطوير نتائج ووصف (٣) Pungging Mojokerto في الاجتماعية State Junior High School 1 Pungging Mojokerto.

البيانات على الحصول تم Borg and Gall نموذج باستخدام والتطوير البحث هو البحث من النوع هذا واستبيانات الاجتماعية الدراسات مادة ومعلمي الإعلام وخبراء المواد لخبراء التقييم استبيان من الكمية التي النوعية للبيانات بالنسبة .الضابطة والفئة التجريبي الفصل بين البعدي الاختبار ونتائج الطلاب استجابة المدقق قدمها التي والاقتراحات التعليقات من عليها الحصول تم

وجمع البحث وهي ، مراحل سبع خلال من تقييم كأداة Kahoot وسائط تطوير (١) هي الدراسة هذه نتائج ، الميداني والاختبار ، المنتج ومراجعة ، الأولية والتجربة ، الأولي المنتج وتطوير ، والتخطيط ، البيانات الإعلام وخبراء المواد خبراء من التحقق اختبار حصل ، النتائج على بناء (٢) ، النهائي المنتج ومراجعة ، المناسبة الفئة في ٧٤٪ المواد خبراء أي ، الجدوى مستوى على الاجتماعية الدراسات مادة ومعلمي وفعالية (٣) .جدوى فئة في ٩٣٪ الاجتماعية العلوم مادة ومعلمي ، المناسبة الفئة في ٧٥٪ الإعلام وخبراء الضابطة والفئة التجريبي الصنف بين البعدي الاختبار درجات نتائج قياس من عليها المتحصل الوسائط (الذيل-٢) الأهمية قيمة كانت 7 الصف في .الطالب إجابة استبيان نتائج على بناء وأيضًا SPSS باستخدام (الذيل-٢) الأهمية قيمة كانت ٩ الصف وفي ، ٠,٠٢٢ (الذيل-٢) الأهمية قيمة كانت ٨ الصف وفي ٠,٠٠٨ ، التجريبية الطبقة بين التعلم .النتائج في اختلافات هناك كانت ٩ و ٧.٨ الصنفين في أنه يعني مما ٠,٠٤٨ ، للغاية شيقة بفئة ٨٩٪ الطالب إجابة استبيان نتائج كانت بينما .الضابطة والطبقة

التنمية، أداة التقييم، كاهوت :لكلمات المفتاحية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Evaluasi adalah bagian dari pembelajaran yang pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Evaluasi adalah salah satu tahap pembelajaran yang sangat penting untuk dilakukan. Karena dengan hal ini maka pendidik dapat mengukur dan juga mengetahui tingkat pemahaman yang telah dicapai oleh peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, dengan adanya kegiatan evaluasi ini, maka tujuan dari adanya pembelajaran dapat terlihat secara meyakinkan dan akurat.¹ Maka setelah adanya evaluasi bisa membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan datang. Sehingga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi-materi yang akan disampaikan. Evaluasi yang baik dan cermat akan memberikan deskripsi proses dan output hasil belajar yang objektif. Sehubungan dengan itu Menurut Mardapi sistem penilaian yang digunakan dilembaga pendidikan harus mampu: (1) memberikan informasi yang akurat, (2) mendorong peserta didik belajar, (3) memotivasi tenaga pendidik mengajar, (4) meningkatkan kinerja lembaga, dan (5) meningkatkan kualitas pendidikan.² Evaluasi adalah suatu kegiatan dalam proses belajar mengajar yang merupakan kegiatan untuk mengumpulkan fakta dan juga dokumen belajar dari siswa yang nantinya untuk memperbaiki program pembelajaran. Sehingga dari hasil dan informasi yang

¹ Idrus, *Evaluasi dalam proses Pembelajaran*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 9 No. 2 th.2019, hlm. 109.

² Sukadar Kete, *Implementasi Evaluasi Program Model Formatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada SMP Negeri 4 Kendari Kota Kendari*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol. 10 No. 1 th. 2017, hlm. 109

terkumpul inilah yang nantinya akan membantu guru untuk memperbaiki dalam perencanaan pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan informasi yang beraneka ragam dari setiap siswa maupun kelompok siswa. Guru bisa melakukan penilaian dengan melalui banyak cara, mulai dari catatan pertemuan, portofolio, observasi, produk, catatan harian, survei, data hasil interview, dan lain sebagainya. Penilaian yang sesuai maka dapat membantu guru untuk memahami bagaimana peristiwa pembelajaran yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian bukan hanya menggambarkan dan menunjukkan perilaku siswa secara lengkap, namun juga bagaimana perilaku siswa dalam kehidupan yang nyata. Perilaku siswa saat berkomunikasi dengan guru, bekerja sama dengan orang lain, menghadapi teman, saat istirahat, menghasilkan produk, mengerjakan projek dan kondisi lainnya sehingga guru benar-benar mendapatkan gambaran lengkap dari siswa.³

Seseorang dapat mengatakan sesuatu itu baik, buruk, orang itu cantik, orang itu tampan dan sejenisnya pasti ada sesuatu yang dijadikan bandingan, tanpa adanya suatu bandingan kita sulit untuk menentukan atau memutuskan sesuatu itu baik, buruk, cantik, tampan, atau yang lainnya. Hal demikian juga berlaku bagi kita dalam rangka mengambil keputusan penilaian hasil belajar siswa, misalnya siswa tertentu lulus atau sebagian yang lain tidak lulus. Lulus dan tidak lulus, atau kita sedang menilai sikap siswa kita, misalnya sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik, pertanyaannya kapan atau bilamana kesimpulan tersebut akan kita berikan? Jawabannya adalah kalau kita sudah memiliki sesuatu yang dapat kita jadikan standar atau kriteria yang dapat kita jadikan bandingan

³ Ridwan abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 201

, sehingga kesimpulan atau keputusan dapat kita buat.⁴ Oleh karena itu sangatlah penting dilakukannya evaluasi dalam pembelajaran.

Evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih semangat belajar secara terus menerus selain peserta didik, juga bisa membantu guru untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Sistem evaluasi sendiri memiliki dua makna, yaitu yang pertama sistem evaluasi mampu memberikan informasi yang optimal. Yang kedua manfaat dari evaluasi. Manfaat dari evaluasi yang utama adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.⁵

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini mengalami kemajuan yang sangat besar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi hampir mempengaruhi semua sendi kehidupan manusia. Di era modern ini, masyarakat cenderung menggunakan teknologi baik handphone maupun laptop untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Internet yang telah berkembang dengan pesat menjadikan setiap orang mudah untuk mengakses berbagai informasi yang bermanfaat. Bahkan beragam informasi yang terkini yang terdapat di internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Di era modern ini, menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar siswa memiliki kemampuan untuk bekerja sama, kreatif dan berfikir kritis. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Dengan

⁴ Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi & Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2014), hlm. 31

⁵ Idrus, *op. cit.*, hlm. 921

demikian, dibutuhkan kesiapan guru sebagai sumber daya pendidik yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui penguasaan model, metode dan media pembelajaran untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran.⁶

Tidak menutup kemungkinan, teknologi yang semakin canggih juga bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi cenderung akan menciptakan suasana tegang bagi siswa. Namun, masih belum banyak guru yang melaksanakan evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi yang ada. Sehingga perlu dikembangkan alat evaluasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Jadi, guru harus memiliki kreatifitas dalam memanfaatkan teknologi tersebut sebagai alat evaluasi.

Dengan semakin berkembangnya alat teknologi, banyak berbagai aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh seorang guru sebagai alat evaluasi. Dengan media yang menarik mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah guru dalam melakukan evaluasi. Salah satu media yang dikembangkan sebagai alat evaluasi adalah *aplikasi Kahoot*.

Kahoot merupakan website di internet yang mampu menghadirkan suasana kuis yang menyenangkan dan meriah. Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran bersama dengan bantuan laptop, gawai dan proyektor. Penggunaan Kahoot memerlukan koneksi internet karena hanya bisa dimainkan secara online dan dapat diakses di www.kahoot.com dengan terhubung oleh jaringan internet. Pembelajaran dengan kahoot ini, pembelajaran menjadi sangat menyenangkan sehingga membuat para peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran

⁶ Yhadi firdiansyah dan Heni Purwa Pamungkas, *Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol. 4 No. 1 th. Januari 2020. hlm. 1

yang sangat sulit dimengerti.⁷ Dalam penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi ini, haruslah memiliki jaringan internet yang memadai. Karena dalam prakteknya Kahoot harus terhubung ke jaringan internet. Namun, masih banyak sekolah yang memiliki peraturan bagi siswanya untuk tidak membawa handphone ketika berada dilingkungan sekolah. Namun itu bukan menjadi hambatan dalam memanfaatkan teknologi termasuk juga media Kahoot sebagai alat evaluasi. Karena sudah banyak sekolah yang sudah memiliki fasilitas memadai seperti laboratorium komputer yang lengkap dengan jaringan internet yang memadai. Fasilitas yang ada inilah harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh guru sebagai media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging yaitu Pak Gundari Yanto, M.Pd mengatakan bahwasanya selama kegiatan pembelajaran dalam melakukan kegiatan evaluasi selalu menggunakan tes tulis. Dan pada masa pandemi Covid-19, evaluasi biasanya mengerjakan soal di buku paket ataupun guru mengirim soal dalam bentuk soft file kemudian siswa akan mengumpulkan ke sekolah. Selain itu, terkadang guru juga menggunakan google form dalam memberikan tugas kepada siswa. Namun dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh guru, seperti siswa yang tidak mengumpulkan tepat waktu, banyak siswa yang mengerjakan tidak sungguh-sungguh sehingga nilai yang diperolehnya rendah, ataupun ada beberapa siswa yang memiliki jawaban yang sama persis dengan siswa lainnya. Sehingga dari guru IPS SMP Negeri 1 Pungging mendukung jika digunakan alat evaluasi terbaru yang memanfaatkan teknologi yang telah ada supaya kegiatan evaluasi pembelajaran bisa berjalan dengan

⁷ Eka Fenny. "*Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*". Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa. 2019. hlm. 109

efektif. Selain itu, SMP Negeri 1 Pungging adalah salah satu sekolah yang memiliki fasilitas yang mendukung untuk dimanfaatkan. Terdapat 2 ruang laboratorium komputer yang setiap ruangan terdiri dari 32 unit komputer dan dilengkapi dengan jaringan wifi yang memadai. Sehingga memang perlu adanya inovasi-inovasi baru yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dalam kegiatan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan alat evaluasi dari hasil perkembangan teknologi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengadakan suatu penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto?
2. Bagaimana implementasi pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto?
3. Bagaimana hasil pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maa tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto.
2. Untuk mendeskripsikan implementasi pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto.
3. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging Mojokerto.

D. Manfaat Pengembangan

Terdapat 2 manfaat dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat memberikan informasi bagi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan. Khususnya yang berhubungan dengan evaluasi pembelajaran. Guna membantu mempermudah dalam melakukan evaluasi dalam pembelajaran.
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat meningkatkan kualitas di bidang pendidikan khsuusnya dalam memanfaatkan teknologi dalam hal evaluasi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk proses pembelajaran yang lebih efektif dan mudah khususnya dalam hal evaluasi pembelajaran.
- 2) Dapat menambah kreatifitas dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Sehingga dalam pelaksanaannya evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan.

b. Bagi siswa

- 1) Memberikan hal baru dalam kegiatan yang pembelajaran.
- 2) Siswa tidak merasa tegang dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan alat evaluasi ini didasari oleh asumsi sebagai berikut:

1. Guru yang menggunakan media Kahoot sebagai alat evaluasi akan lebih efektif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran jika dibandingkan dengan menggunakan media kertas (konvensional)
2. Siswa merasa tertarik menggunakan media Kahoot sebagai alat evaluasi sehingga tidak merasa bosan dan juga tegang dalam mengerjakan soal-soal penilaian harian.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Peneliti melakukan pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPS.

2. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa soal *quis* dan *true or false* yang terbatas pada materi permintaan, penawaran pasar dan harga untuk kelas 7, keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian dan materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional untuk kelas 8, dan juga materi perdagangan internasional dan mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kelas 9.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan alat evaluasi ini adalah pengembangan media Kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SMP Negeri 1 Pungging, yang mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Alat evaluasi yang dikembangkan melalui media Kahoot dengan soal sejumlah 30 butir, yaitu 20 soal *quis* dan 10 soal *true or false*
2. Alat evaluasi berisi pertanyaan dengan materi permintaan, penawaran pasar dan harga untuk kelas 7, keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian dan materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional untuk kelas 8, dan juga materi perdagangan internasional dan mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk kelas 9.

H. Originalitas Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang telah peneliti lakukan, berikut beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan membahas tentang pengembangan alat evaluasi, diantaranya:

1. Penelitian Cahya Kurnia Dewi pada tahun 2018 yang berjudul "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X". Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada mata pelajaran matematika kelas X, dan mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan alat evaluasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat evaluasi yang dikembangkan layak untuk digunakan. Produk telah divalidasi oleh ahli materi dan mendapat persentase akhir sebesar 82% , ahli media mendapat persentase akhir sebesar 83% dan ahli bahasa mendapat persentase akhir 81%. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pelajaran matematika. Dan aplikasi Kahoot merupakan alat evaluasi yang praktis dan mudah di download oleh guru.
2. Penelitian Dimas Amrullah pada tahun 2020 yang berjudul "Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah". Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi kahoot berbasis web sebagai alat evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot berbasis web efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi dan terlaksana dengan baik karena dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik. Dibuktikan dengan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan.

3. Penelitian Lucia Vita Desyana pada tahun 2019 yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta". Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and development). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur keefektifan media kahoot pada kegiatan penutup pembelajaran matematika. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media kahoot pada kegiatan penutup efektif ditinjau dari hasil pengerjaan kuis dan tes tertulis di kelas MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta. Selain itu angket tertutup siswa menunjukkan 97% siswa berada pada kategori respon siswa yang baik dan sangat baik didukung dengan respon positif siswa pada angket terbuka dan wawancara.
4. Penelitian Clara Ayu Setya Kurniawati pada tahun 2019 yang berjudul "Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi media Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Kahoot sebagai alat evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh implementasi media kahoot dalam proses pembelajaran tematik kelas V untuk

meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri.

5. Penelitian Anida Rosita pada tahun 2019 yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA PGRI Wirosari". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrumen evaluasi dengan memanfaatkan aplikasi kahoot. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwasanya nilai rata-rata peserta didik 92,1. Dan media dinyatakan layak berdasarkan penilaian dari ahli materi sebesar 94% dan 89, 8% dari ahli media.
6. Penelitian Khabidin pada tahun 2019 yang berjudul "Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara". Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan aplikasi kahoot untuk diterapkan dalam mengkondisikan kelas. Berdasarkan pengembangan tersebut, diperoleh hasil bahwa adanya perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

Tabel 1 Perbedaan penelitian dengan penelitian sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Penelitian Cahya Kurnia Dewi, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi. • menggunakan metode 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran matematika. 	Menggunakan media Kahoot sebagai alat evaluasi dengan

	Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X", 2018	penelitian dan pengembangan (<i>Research and development</i>)		materi IPS yang ditujukan kepada siswa SMP Negeri 1 Pungging
2.	Penelitian Dimas Amrullah yang berjudul "Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran sejarah Kelas X di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah ", 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti pengembangan alat evaluasi. • Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and development</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran sejarah. 	
3.	Penelitian Lucia Vita Desyanayang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Kahoot Pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta ", 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti keefektifan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran • Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and development</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kahoot dikembangkan sebagai media pada kegiatan penutupan pembelajaran. • Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran matematika. 	
4.	Penelitian Clara Ayu Setya	<ul style="list-style-type: none"> • Meneiliti media kahoot sebagai alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menekankan tentang 	

	Kurniawati yang berjudul "Implementasi Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri", 2019	evaluasi.	pengaruh pengimplementasian media kahoot sebagai alat evaluasi terhadap hasil belajar siswa.	
5.	Penelitian Anida Rosita, yang berjudul "Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMA PGRI Wirosari ", 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti pengembangan alat evaluasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Meneliti mata pelajaran akuntansi 	
6.	Penelitian Khabidin, yang berjudul " Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara ", 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Persamaan dari peneltian ini adalah meneliti keefektifan penggunaan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran . 	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengembangkan kahoot untuk mengukur keefektifan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas. 	

I. Definisi Operasional

1. Alat evaluasi

Alat Evaluasi adalah suatu proses atau kegiatan, pengumpulan data, dan informasi yang dimiliki banyak dimensi dalam rancangan program pembelajaran bersifat sistematis, dan berkelanjutan yang dibuat oleh guru digunakan sebagai pertimbangan dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan, maupun menyusun program pembelajaran mengenai keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran⁸.

2. Media Kahoot

Media sendiri dapat dipahami sebagai alat bantu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan sehingga mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Arsyad mendeskripsikan "Media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran."⁹ Sedangkan Kahoot adalah suatu teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan pengalaman evaluasi pembelajaran dengan mengkombinasikan melalui game interaktif dan dilengkapi sistem monitoring aktifitas para peserta didik. Inovasi Kahoot ini mampu membantu aktifitas evaluasi pembelajaran menjadi menarik, interaktif, kondusif dan mudah dalam memonitoring hasil belajar.¹⁰ Sehingga media Kahoot adalah suatu alat bantu yang berupa aplikasi game kuis yang dapat dimanfaatkan dalam suatu pembelajaran guna menyampaikan pesan dan mencapai satu tujuan yang telah dibuat.

⁸ Yunita Dwi Ermawati dan Riza Yonisa Kurniawan, *Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet*. Jurnal Pendidikan. Vol. 7 No.2 ,th. 2019, hlm 67

⁹ Nurdiyansyah, *Fungsi Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm. 45

¹⁰ Yhadi Firdiansyah & Heni Purwa Pamungkas, *op. cit.*, hlm. 2

3. IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah materi yang diambil dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang dijadikan sebagai bahan baku bagi pelaksanaan program pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar dan menengah.¹¹

J. Sistematika Pembahasan

Pada Penulisan hasil penelitian ini tersusun dalam beberapa bab yaitu:

Bab 1 Pendahuluan

Pendahuluan akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Kajian Pustaka

Pada bab kajian teori ini akan mengkaji tentang landasan teori tentang pengertian media, media Kahoot, pengertian evaluasi, dan alat evaluasi. Selain tentang kajian teori akan dibahas juga tentang kerangka berfikir dalam penelitian.

Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini akan menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk.

¹¹ Henni Endayani, *Pengembangan Materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Vol. 1, No. 1, th. 2017, hlm. 4

Bab 4 Hasil Pengembangan

Pada bab ini akan disajikan beberapa sub bab yaitu penyajian data, analisa data, dan juga revisi produk.

Bab 5 Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai perencanaan pengembangan alat evaluasi menggunakan media Kahoot pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging, implementasi pengembangan alat evaluasi menggunakan media Kahoot pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging, dan hasil pengembangan alat evaluasi menggunakan media Kahoot pada mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging.

Bab 6 Penutup

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kajian produk yang telah direvisi, dan saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media

AECT (1997) merupakan suatu organisasi yang bergerak dalam bidang teknologi pendidikan dan juga komunikasi, yang mengartikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk penyaluran informasi. Demikian juga Molenda dan Russel (1990) mengungkapkan bahwa "*media is a channel of communication. Derived from the latin word for "between", the term refers to anything that carries information between a source and a receiver.*" Robert Hanick, Dkk (1986) mengungkapkan media adalah sesuatu yang membawa sebuah informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.¹²

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami, media merupakan perantara dari sumber informasi ke penerima dari informasi tersebut. Contoh dari media adalah komputer, televisi, dan video. Benda tersebut bisa dikatakan sebagai media ketiga dioperasikan untuk menyampaikan informasi. Misalnya seorang kepala desa ingin mengajak kerja bakti kepada warganya pada hari dan waktu tertentu, maka ia menuliskan ajakan tersebut di papan pengumuman desa. Dalam konteks ini, papan pengumuman merupakan media bagi kepala desa. Seorang presiden memberitahukan kenaikan harga BBM, pemberitahuan itu ia sampaikan melalui televisi,

¹² Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), hlm 57

radio atau surat kabar. Alat-alat tersebut dapat dikatakan sebagai media. Dari penjelasan tersebut, maka media itu adalah suatu perantara untuk menyampaikan suatu pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media pertama kali digunakan sebagai alat bantu penyalur pesan.¹³

2. Media Kahoot

Kahoot merupakan aplikasi atau platform yang disediakan oleh penyedia aplikasi yaitu yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and science pada Maret 2013. Yang kemudian pada bulan September 2013 kahoot dibuka secara publik.¹⁴ Dengan tujuan untuk membantu guru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dalam pengoperasiannya, Kahoot adalah aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat evaluasi, dimana soal-soal evaluasi yang nantinya dibagikan ke siswa adalah soal yang dibuat oleh guru secara pribadi dan dimasukkan ke dalam aplikasi. Kahoot merupakan sebuah game yang didesain secara sederhana, tetapi dalam penggunaannya sangat menyenangkan dan dapat dioperasikan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan dalam pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat digunakan disemua mata pelajaran. Kahoot didesain dengan mempertimbangkan kenyamanan dari pengguna, baik pendidik maupun

¹³*Ibid.*, hlm 57-58

¹⁴ Zera Ilhami, *Persepsi Siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019*. Vol. 1, No. 2, th. April 2019

peserta didik. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran alternatif pilihan dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang mampu menjadikan kegiatan dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik dari peserta didik maupun pengajar karena aplikasi Kahoot didesain dengan menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi. Yaitu antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya akan berpartisipasi secara kompetitif terhadap pembelajaran dipelajari.

Penggunaan Kahoot biasanya digunakan untuk penialain formatif , untuk memantau setiap kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah di mana siswa akan mendapatkan manfaat lebih dari satu pembelajaran, lebih menantang kesempatan belajar, atau review dari pengetahuan dasar, pengguna juga lebih berpengalaman juga mengintegrasikan Kahoot ke dalam kurikulum mereka untuk memperkenalkan topik baru, meningkatkan retensi fakta-fakta baru, merevisi sebelum ujian, kelas tantangan di seluruh dunia, pendapat survei, mengumpulkan wawasan, memfasilitasi diskusi, atau untuk menghargai dan mengembalikan energi peserta didik dalam belajar.¹⁵

Kahoot didesain berupa game untuk permainan secara berkelompok, tetapi juga dapat dimainkan secara individu. Dalam penggunaannya, pengguna Kahoot tidak perlu menginstal *software*, karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi hanya diperlukan pendaftaran

¹⁵ Herwina Bahar, dkk, *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah dasar*. Jurnal Pengabdian pada Masyarakat. Vol. 3 No. 2, th. Juli 2020, hlm. 157.

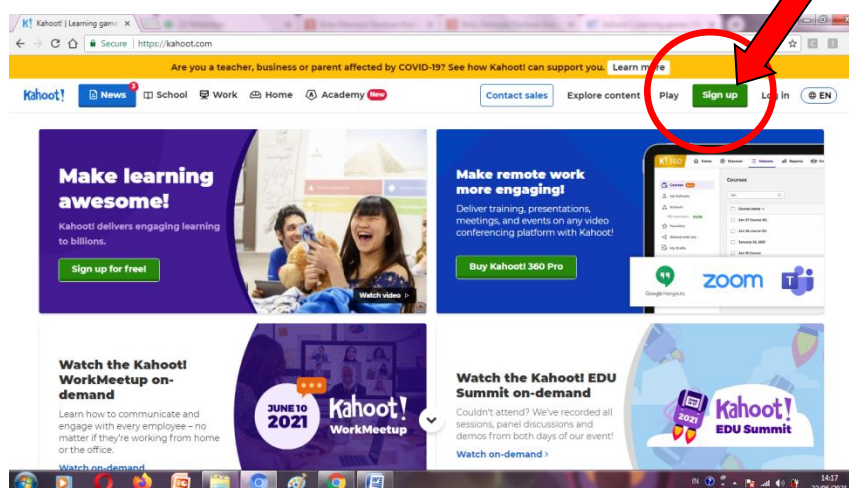
akun sebagai pendidik atau trainer melalui akun kahoot.com. Akan lebih mudah untuk melakukan pendaftaran akun jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail. Sedangkan untuk peserta didik hanya menggunakan alamat URL kahoot.it dan tidak perlu membuat akun sendiri, cukup dengan memasukan PIN yang didapat dari pendidik ketika kahoot diterapkan. Khusus di smartphone difasilitasi dengan adanya mobile app yang dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. Peserta yang memainkan Kahoot, akan diberikan pertanyaan yang ditampilkan di layar, kemudian para peserta diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan dilayar, sedangkan di akhir game kahoot hanya menampilkan urutan poin tiga besar.

Kahoot merupakan media pembelajaran jenis visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi atensi. Fungsi atensi adalah media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot bisa menjadi sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Penggunaan aplikasi kahoot juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan memotivasi mereka. Aplikasi Kahoot adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media Kahoot ini dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar yang

menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad bahwa dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Dalam penggunaan aplikasi Kahoot ini peserta didik akan bersemangat dalam menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang muncul dilayar gawai maupun laptop mereka. Kemudian, mereka juga selalu ingin berada diposisi paling atas sehingga pada akhirnya mereka dapat mengingat kembali materi yang sudah diberikan setelah mengerjakan aktivitas ini.¹⁶

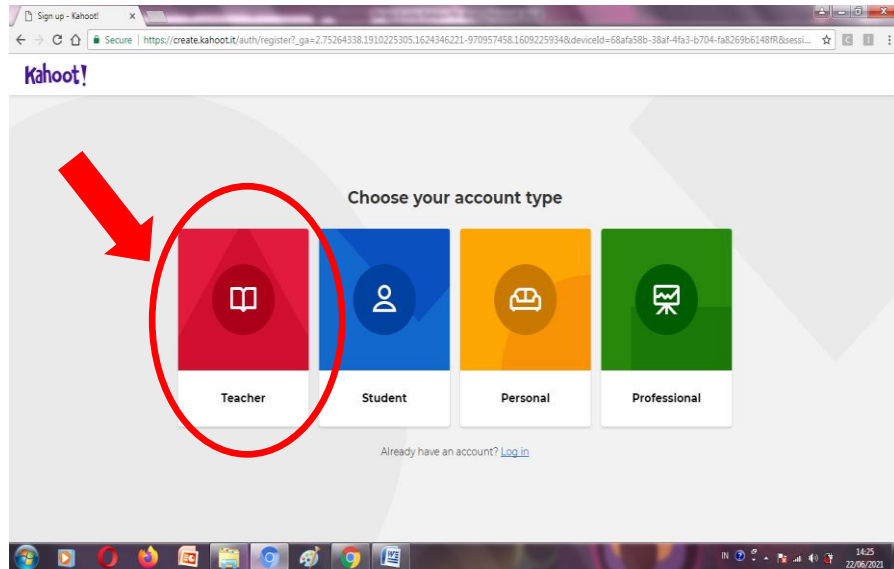
Sebelum menggunakan Kahoot, guru harus mendaftar akun dengan beberapa tahap yang harus dilakukan oleh guru, yaitu:

- a. Guru masuk ke web kahoot.com terlebih dahulu. Maka akan tampil seperti gambar 1. Yang merupakan tampilan awal Kahoot. Bagi pemula maka harus klik "*sign up*"

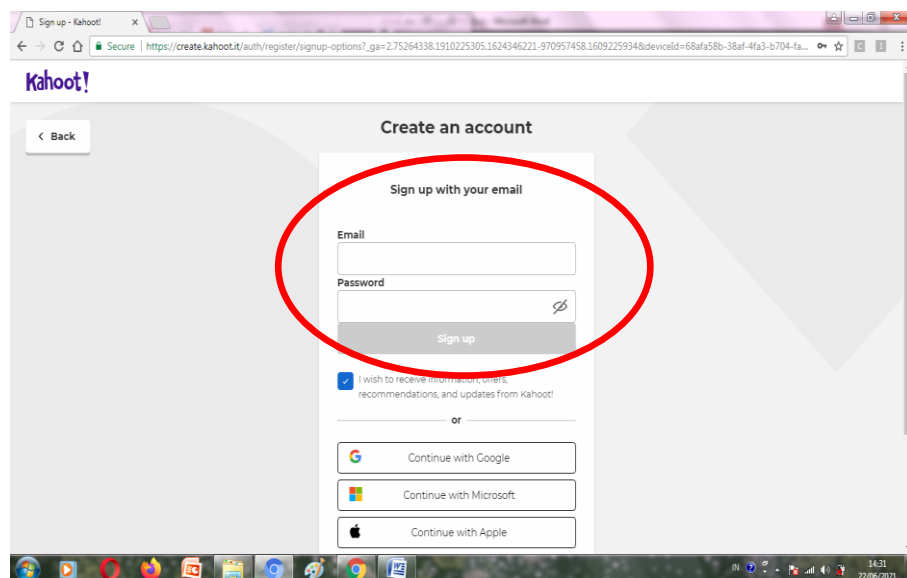


¹⁶ Eka Fenny, *op. cit.*, hlm. 99

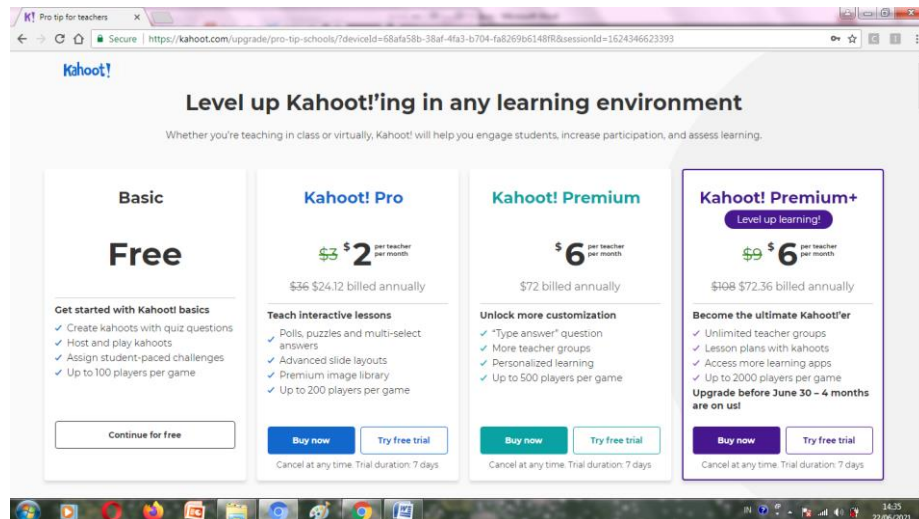
- b. Setelah diklik "*sign up*", akan tampil seperti gambar 2. Karena dalam penelitian ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran, maka guru harus memilih pada kotak bertuliskan "*Teacher*".



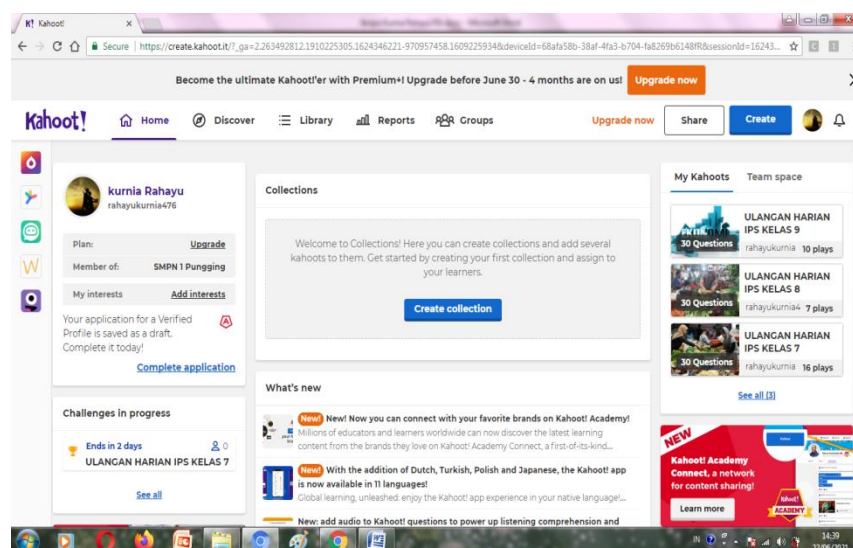
- c. Tahap selanjutnya adalah, guru memasukan email dan password seperti gambar 3 yang nantinya menjadi akun dari guru.



- d. Jika sudah memasukan alamat email dan password, akan muncul pilihan untuk guru memilih level Kahoot yang akan digunakan.

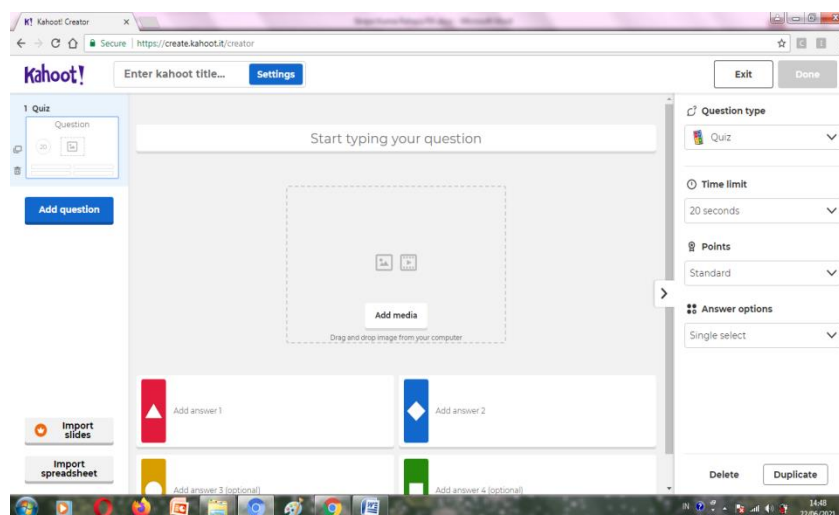


- e. Pada halaman utama dari Kahoot yang berisi berbagai pilihan ikon yang dapat digunakan oleh guru.
- 1) Disebelah kiri terdapat identitas lengkap dari pemilik akun yaitu guru.
 - 2) Ketika guru akan membuat soal maka harus memilih ikon "Create"
 - 3) Sedangkan ikon "Library" merupakan ikon yang berisi kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru.
 - 4) Untuk ikon "Reports" merupakan tempat untuk mengetahui hasil nilai yang diperoleh siswa setelah mengerjakan soal evaluasi.

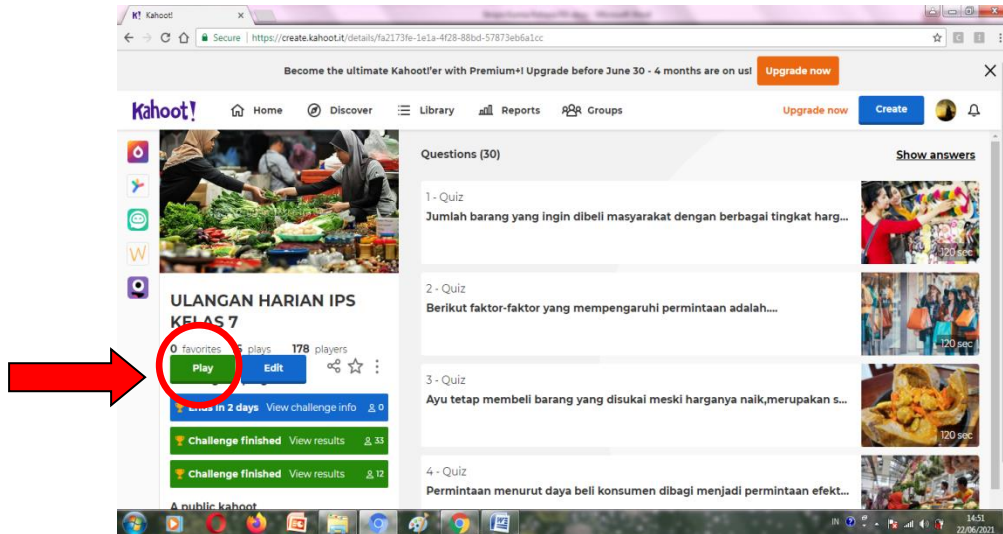


f. Di halaman membuat soal. Yang didalamnya terdapat beberapa ikon yang nantinya digunakan untuk mengatur soal yang dibuat.

- 1) *Question type* merupakan ikon yang didalamnya terdapat beberapa pilihan model soal yang dapat digunakan.
- 2) *Time limit* digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan per item soal.
- 3) *Points* digunakan untuk menentukan poin yang digunakan per item soal.
- 4) Jika soal telah dibuat, maka klik "*Done*" maka otomatis soal akan tersimpan.



g. Soal yang sudah dibuat dan disimpan dapat dilihat pada ikon "*Library*". Ketika guru akan membagikan soal maka klik pada ikon "*play*". Maka akan muncul link dan PIN dari soal yang bisa di kirim kepada siswa.



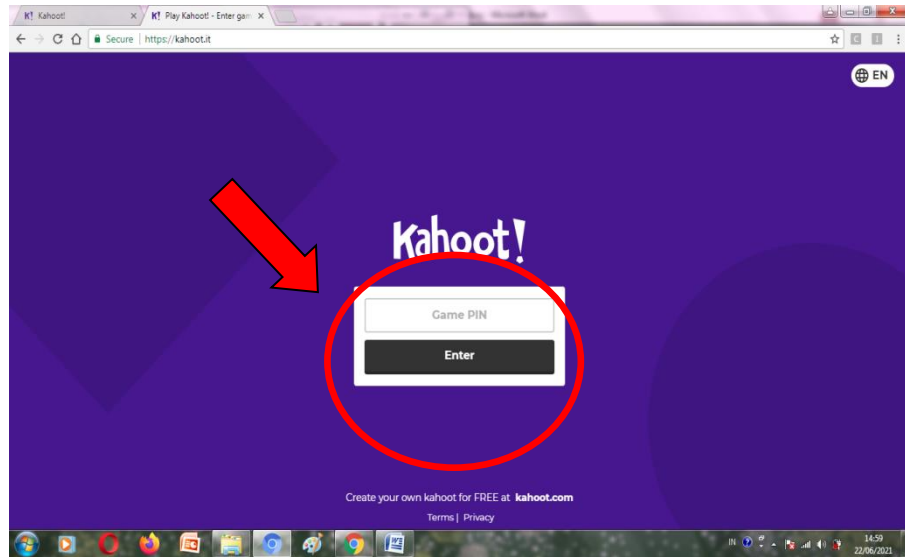
h. Nilai dari siswa dapat dilihat pada ikon "Reports". Maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.

The screenshot shows the Kahoot! Reports page with a table of student performance. The table includes columns for Nickname, Rank, Correct answers, Unanswered, and Final score.

Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
aidie fahri	1	100%	—	29 707
Agustino F	2	100%	—	29 692
Nabilia Nur	3	97%	1	28 773
Agus David	4	97%	—	28 739
Sheren Ramadhan	5	97%	1	28 727
Nurrudin	6	97%	—	28 674
Sri Intan	7	93%	—	27 763
AJI SAPUTRA	8	93%	—	27 746
Serly.Dwi.N	9	93%	—	27 745

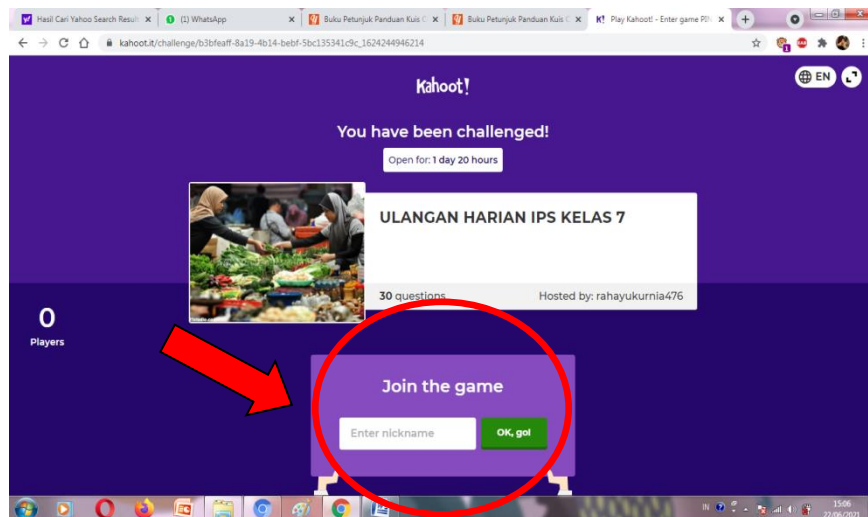
Sedangkan untuk siswa cukup membuka web "kahoot.it". Yang kemudian langsung memasukan PIN yang telah dikirim oleh guru.

a. PIN dimasukan pada kolom bertuliskan "Game PIN" sesuai dengan PIN yang telah dikirim guru.



b. Dan muncul kolom yang harus diisi identitas dari siswa secara individu.

Dan soal evaluasi sudah bisa dikerjakan oleh siswa.



3. Pengertian Evaluasi

Secara etimologi "evaluasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu *evaluation* dari akar kata *value* yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa Arab disebut *al-qiamah* atau *al-taqdir'* yang bermakna penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harfiah, evaluasi pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut dengan *al-taqdiraltarbiyah* yang artinya sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal-hal yang

berkaitan dengan kegiatan pendidikan.¹⁷ Secara Umum Evaluasi dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek, dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria umum, dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian membandingkan dengan kriteria tertentu.¹⁸

Evaluasi adalah sebuah kegiatan untuk menyimpulkan kemudian menafsirkan dan juga untuk membuat pertimbangan guna mengambil suatu kebijakan berdasarkan informasi yang telah didapatkan. Proses belajar siswa dapat dievaluasi dengan memahami bagaimana perkembangan dari hasil dan prestasi yang didapatkan siswa. Selain itu, juga perlu dilakukan perbandingan dengan tingkat usia kelompoknya. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk memenuhi tuntutan atau merupakan proses refleksi dari program belajar. Oleh karena itu, kedalaman evaluasi program belajar siswa akan ditentukan oleh kebutuhan laporan. Namun, secara umum, guru mampu membuat format evaluasi yang dapat membantu menjelaskan informasi tentang pencapaian tujuan belajar atau kompetensi agar guru mampu mengelola program belajar siswanya.¹⁹

Evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan juga bertujuan. Kegiatan evaluasi akan dilakukan dengan sadar oleh guru

¹⁷*Ibid.*, hlm. 922

¹⁸ Mahirah B, *Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa)*. Jurnal Idaarah. Vol. 1, No. 2, th. Desember 2017, hlm. 258

¹⁹ Ridwan abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm . 202

yang bertujuan untuk memperoleh kepastian mengenai sejauh mana tingkat keberhasilan belajar peserta didik dan dapat memberikan masukan untuk guru mengenai apa yang dia lakukan dalam kegiatan pengajaran. Dengan kata lain, evaluasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui bahan-bahan pelajaran yang disampaikan apakah sudah dikuasai oleh peserta didik ataukah belum. Dan selain itu, apakah kegiatan pengajaran yang dilaksanakannya itu sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.²⁰

Dalam melaksanakan evaluasi terdapat pertimbangan untuk ementukan nilai suatu program yang sedikit banyak mengandung unsur subjektif. Evaluasi dengan demikian memerlukan data hasil pengukuran dan informasi hasil penilaian yang multi-dimensi, dan antara lain mencakup dimensi kemampuan, kreativitas, sikap, minat, keterampilan, dan lain-lain. Evaluasi juga dimaknai sebagai suatu proses pengumpulan, analisis, dan penafsiran yang sistematis untuk menetapkan sampai sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran seperti yang dinyatakan dalam kurikulum.²¹

4. Alat Evaluasi

Dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Kata "alat" biasa disebut juga dengan istilah "instrumen". Dengan demikian, alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi. Alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu

²⁰*Ibid.*, hlm. 924

²¹ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 9

mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi. Dalam menggunakan alat tersebut evaluator menggunakan cara atau teknik, maka dikenal dengan teknik evaluasi. Terdapat dua teknik evaluasi, yaitu teknik nontes dan teknik tes.²²

a. Teknik Nontes

1) Skala bertingkat (*rating scale*)

Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap sesuatu hasil pertimbangan. Seperti Oppenheim mengatakan: *Rating gives a numerical value to some kind of judgement*, maka suatu skala selalu disajikan dalam bentuk angka.

2) Kuesioner (*questionair*)

Kuesioner (*questionair*) juga sering dikenal sebagai angket. Pada dasarnya, kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (*responden*). Dengan kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya, dan lain-lain.

3) Daftar cocok (*check list*)

Yang dimaksud dengan daftar cocok (*check list*) adalah deretan pernyataan (yang biasanya singkat-singkat), dimana *responden* yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok (✓) di tempat yang sudah disediakan.

4) Wawancara (*interview*)

²² Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi aksara, 2015), hlm. 40

Wawancara atau interviu (*interview*) adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena dalam wawancara ini responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan. Pertanyaan hanya diajukan oleh subjek evaluasi.

wawancara dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara, yaitu:

- a) Wawancara bebas, dimana responden mempunyai kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya, tanpa dibatasi oleh patokan-patokan yang telah dibuat oleh subjek evaluasi.
- b) Wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan oleh subjek evaluasi dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun terlebih dahulu. Dalam hal ini, responden tinggal memilih jawaban yang sudah dipersiapkan oleh penanya. Pertanyaan itu kadang-kadang bersifat sebagai yang memimpin dan mengarahkan, dan enjawab sudah dipimpin oleh sebuah daftar cocok, sehingga dalam menuliskan jawaban, ia tinggal membubuhkan tanda cocok di tempat yang sesuai dengan keadaan responden.

5) Pengamatan (*observation*)

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.

Macam-macam observasi:

- a) Observasi partisipan, yaitu observasi yang dilakukan oleh pengamat, dalam hal ini pengamat memasuki dan mengikuti kegiatan kelompok yang sedang diamati. Observasi partisipan dilaksanakan sepenuhnya jika pengamat betul-betul mengikuti kegiatan kelompok, bukan hanya pura-pura. Dengan demikian, ia dapat menghayati dan merasakan seperti apa yang dirasakan orang-orang dalam kelompok yang diamati.
- b) Observasi sistematis, yaitu observasi dimana faktor-faktor yang diamati sudah didaftar secara sistematis dan sudah diatur menurut kategorinya. Berbeda dengan observasi partisipan, maka dalam observasi sistematis ini pengamat berada di luar kelompok. Dengan demikian, pengamat tidak dibingungkan oleh situasi yang melingkungi dirinya.
- c) Observasi eksperimental terjadi jika pengamat tidak berpartisipasi dalam kelompok. Dalam hal ini, ia dapat mengendalikan unsur-unsur penting dalam situasi demikian rupa sehingga situasi itu dapat diatur sesuai dengan tujuan evaluasi.

6) Riwayat hidup

Riwayat hidup adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama masa kehidupannya. Dengan mempelajari riwayat hidup, maka subjek evaluasi akan dapat menarik suatu kesimpulan tentang kepribadian, kebiasaan, dan sikap dari objek yang dinilai.

b. Teknik Tes

Menurut Amir Daien Indrakusuma, tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan-keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat. Sedangkan menurut Muchtar Bukhori, tes ialah percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil-hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau kelompok murid.²³

Sehingga dapat dipahami tes merupakan suatu alat pengumpul informasi, tetapi jika dibandingkan dengan alat-alat yang lain, tes bersifat lebih resmi karena penuh dengan batasan-batasan. Apabila rumusan yang telah disebutkan di atas dikaitkan dengan evaluasi yang dilakukan di sekolah, khususnya di suatu kelas, maka tes mempunyai fungsi ganda, yaitu untuk mengukur siswa dan untuk mengukur keberhasilan program pengajaran.²⁴

Gronlund & Linn menggolongkan evaluasi ke dalam 4 kelompok, yaitu evaluasi penempatan, evaluasi formatif, evaluasi diagnostik, dan evaluasi sumatif.²⁵

1) Evaluasi Penempatan dimaksudkan untuk menentukan kemampuan siswa di awal pembelajaran. Evaluasi jenis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan: (1) Apakah siswa telah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memulai

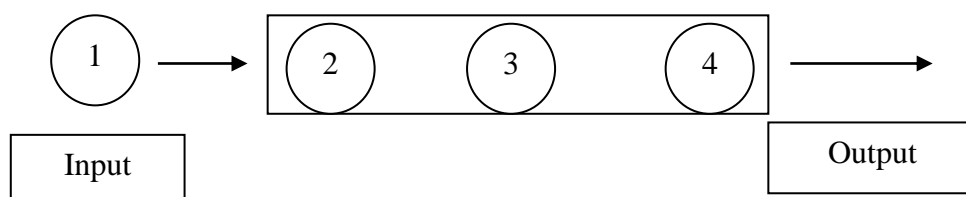
²³*Ibid.*, hlm 46

²⁴*Ibid.*, hlm 47

²⁵ Kusaeri, Suprananto, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 10

pembelajaran yang telah direncanakan?, (2) Seberapa jauh siswa menguasai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah direncanakan?, dan (3) seberapa jauh minat siswa, kebiasaan bekerja, dan karakteristik personalnya yang membedakan dengan siswa lainnya?²⁶

2) Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dilakukan penanganan yang tepat.²⁷ Dengan demikian, evaluasi jenis ini sangat terkait dengan evaluasi formatif karena berbagai kendala yang dialami siswa dideteksi melalui evaluasi formatif.²⁸ Dengan mengingat bahwa sekolah sebagai sebuah transformasi, maka letak tes diagnostik dapat dilihat pada gambar di bawah ini:²⁹



Gambar 1 Tes Diagnostik

Tes diagnostik ke-1 dilakukan terhadap calon siswa sebagai input, untuk mengetahui apakah calon siswa sudah menguasai pengetahuan yang merupakan dasar untuk menerima pengetahuan di sekolah. Dalam pembicaraan tes secara umum, tes ini disebut tes peninjauan masuk. Dalam penggalan kecil, tes diagnostik ke-1 dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan pengetahuan dasar untuk dapat menerima pengetahuan lanjutannya. Pengetahuan dasar

²⁶ Ibid., hlm 10

²⁷ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 48

²⁸ Kusaeri, Suprananto, *op.cit.*, hlm. 11

²⁹ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm 49

ini biasa disebut dengan pengetahuan bahan prasyarat. Oleh karena itu, tes ini disebut juga tes prasyarat.

Tes diagnostik ke-2 dilakukan terhadap calon siswa yang akan mulai mengikuti program. Apabila cukup banyak calon siswa yang diterima sehingga lebih dari satu kelas, maka untuk pembagian kelas diperlukan suatu pertimbangan khusus. Apakah anak yang baik akan disatukan di satu kelas, atau semua kelas akan diisi dengan campuran anak baik, sedang, atau kurang. Ini semua memerlukan informasi yang dapat diperoleh dengan cara mengadakan tes diagnostik. Dengan demikian, tes diagnostik telah berfungsi sebagai tes penempatan.

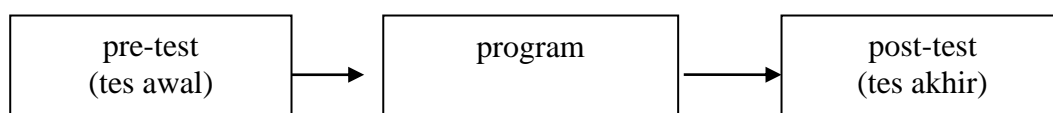
Tes diagnostik ke-3 dilakukan terhadap siswa yang sedang belajar. Tidak semua siswa dapat menerima pelajaran yang diberikan oleh guru dengan lancar. Sebagai guru yang bijaksana, sebaiknya sesekali melakukan tes diagnostik untuk mengetahui bagian mana dan materi pelajaran yang diberikan belum dikuasai oleh siswa. Selain itu, ia harus dapat mendeteksi apa penyebabnya. Berdasarkan hasil tes diagnostik tersebut, guru dapat memberikan bantuan yang diperlukan.

Tes diagnostik ke-4 diadakan pada waktu siswa akan mengakhiri pelajaran. dengan tes ini guru akan dapat mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan yang ia berikan.

3) Tes formatif

Dari kata form yang merupakan dasar dari istilah formatif, maka evaluasi formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa

telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu.³⁰ Tujuan evaluasi formatif untuk memberikan umpan balik (feedback) secara kontinu kepada siswa maupun guru terkait dengan keberhasilan dan kegagalan pembelajaran. Umpan balik kepada siswa memberikan penguatan tentang keberhasilan pembelajaran dan mengidentifikasi kesalahan-kesalahan yang mungkin selama pembelajaran dan harus dibetulkan. Umpan balik kepada guru memberikan informasi untuk memperbaiki proses pembelajaran dan memebrikan resep untuk remedial kelompok maupun individu.³¹Selain itu tes formatif juga digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa setelah menyelesaikan satu atau lebih kompetensi yang menjadi target tercapainya program pembelajaran.³²Dalam hal ini, tes formatif dapat juga dipandang sebagai tes diagnostik pada akhir pelajaran. Evaluasi formatif atau tes formatif diberikan pada akhir setiap program. Tes ini merupakan post-test atau tes akhir proses.³³



Gambar 2 Tes Formatif

³⁰ *ibid.*, hlm 50

³¹ Kusaeri dan Suprananto, *loc.cit.*

³² Susanti Faipri Selegi, *Model Evaluasi Formatif- sumatif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi*. Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017

³³ Suharsimi Arikunto, *loc.cit.*

Evaluasi formatif mempunyai manfaat, baik bagi siswa, guru, maupun program itu sendiri.

a) Manfaat bagi siswa

- (1) Digunakan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai materi program secara menyeluruh.
- (2) Merupakan penguatan bagi siswa. Dengan mengetahui bahwa tes yang dikerjakan sudah menghasilkan skor yang tinggi sesuai yang diharapkan, maka siswa merasa mendapat "anggukan kepala" dari guru, dan ini merupakan suatu tanda bahwa apa yang sudah dimiliki merupakan pengetahuan yang sudah benar. Dengan demikian, maka pengetahuan itu akan bertambah membekas diingatan. Di samping itu, tanda keberhasilan suatu pelajaran akan memperbesar motivasi siswa untuk belajar giat, agar dapat mempertahankan atau memperoleh nilai yang lebih baik lagi.
- (3) Usaha perbaikan. Dengan umpan balik yang diperoleh setelah melakukan tes, siswa mengetahui kelemahan-kelemahannya. Bahkan dengan teliti siswa mengetahui bab atau bagian mana yang belum dikuasainya. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk meningkatkan pengetahuan materi pelajaran.
- (4) Sebagai diagnosis. Bahan pelajaran yang sedang dipelajari oleh siswa merupakan serangkaian pengetahuan, keterampilan, atau konsep. Dengan mengetahui hasil tes formatif, siswa dengan jelas dapat mengetahui bagian mana dari materi pelajaran yang masih dirasakan sulit.

b) Manfaat bagi guru

Dengan telaah mengetahui hasil tes formatif yang diadakan, maka guru:

- (1) Mengetahui sampai sejauh mana materi yang diajarkan sudah dapat diterima oleh siswa. Hal ini juga akan menentukan apakah guru perlu mengganti metode pengajaran (strategi) yang lama.
- (2) Mengetahui bagian-bagian mana dari materi pelajaran yang belum dikuasai siswa. Apabila bagian yang belum dikuasai merupakan materi dasar bagi pelajaran yang lain, maka bagian itu harus diterangkan lagi, dan barangkali memerlukan cara atau media lain untuk memperjelas. Apabila tidak diulangi, maka akan mengganggu kelancaran pemberian materi pelajaran selanjutnya, dan siswa akan semakin tidak menguasai.
- (3) Dapat meramikan sukses dan tidaknya seluruh program yang akan diberikan.

c) Manfaat bagi program

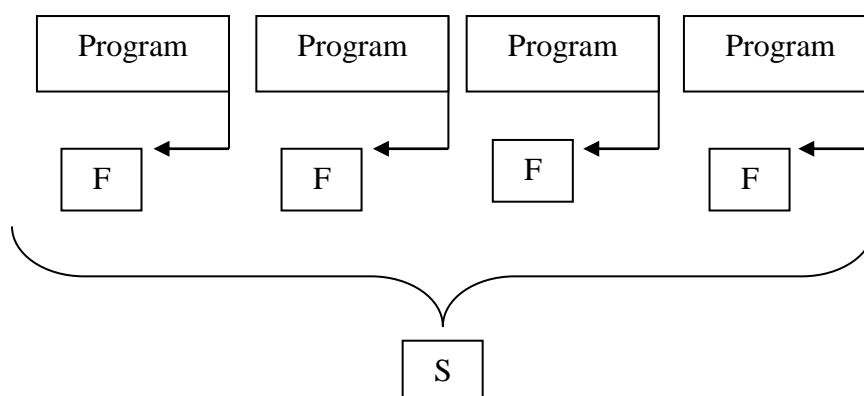
Setelah diadakan tes formatif maka diperoleh hasil. Dari hasil tersebut dapat diketahui:

- (1) Apakah program yang telah diberikan merupakan program yang tepat dalam arti sesuai dengan kecakapan anak.
- (2) Apakah program tersebut membutuhkan pengetahuan-pengetahuan prasyarat yang belum diperhitungkan.
- (3) Apakah diperlukan alat, sarana, dan prasarana untuk mempertinggi hasil yang akan dicapai.

(4) Apakah metode, pendekatan, dan alat evaluasi yang digunakan sudah tepat.

4) Tes sumatif

Evaluasi sumatif atau tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar. Dalam pengalaman di sekolah, tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian, sedangkan tes sumatif ini dapat disamakan dengan ulangan umum yang biasanya dilaksanakan pada tiap akhir semester.³⁴ Evaluasi jenis ini didesain untuk menentukan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai. Evaluasi jenis ini umumnya digunakan untuk menetapkan nilai suatu mata pelajaran atau menyatakan penguasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁵ Secara diagramis maka hubungan antara tes formatif dengan tes sumatif ini tergambar sebagai berikut:



Gambar 3 tes sumatif

³⁴ *ibid.*, hlm 53

³⁵ Kusaeri dan Suprananto, *loc.cit.*

Keterangan:

F = tes formatif

S = tes sumatif

Manfaat tes sumatif

Ada beberapa manfaat tes sumatif, dan 3 diantaranya yang terpenting adalah:

- a) Untuk menentukan nilai. Apabila tes formatif digunakan terutama untuk memberikan informasi demi perbaikan penyampaian, dan tidak untuk memberikan nilai atau penentuan kedudukan seorang anak di antara teman-temannya, maka nilai dari tes sumatif ini digunakan untuk menentukan kedudukan anak. Dalam penentuan nilai ini setiap anak dibandingkan dengan anak-anak lain. Asumsi yang mendasari pandangan ini adalah bahwa prestasi belajar siswa-siswi dalam sebuah kelas akan tergambar dalam sebuah kurva normal.
- b) Untuk menentukan seseorang anak dapat atau tidaknya mengikuti kelompok dalam menerima program berikutnya. Dalam hal ini, tes sumatif berfungsi sebagai tes prediksi.

Contoh:

Pada saat kenaikan kelas, guru mempertimbangkan siapa saja yang kira-kira mampu mengikuti program di kelas berikutnya. Sebagai bahan pertimbangan adalah nilai-nilai yang diperoleh, terutama dari tes sumatif. Siswa yang sekiranya tidak mampu mengikuti program di kelas berikutnya dipersilahkan tinggal kelas.

Untuk mengisi catatan kemajuan belajar siswa yang akan berguna bagi:

- (1) Orang tua siswa
- (2) Pihak bimbingan dan penyuluhan di sekolah
- (3) Pihak-pihak lain apabila siswa tersebut akan pindah ke sekolah lain, melanjutkan sekolah, atau memasuki lapangan kerja.

Selain teknik evaluasi, guru juga harus mengetahui syarat-syarat dalam menyusun tes atau alat evaluasi, yaitu:³⁶

1. Validitas

Validitas sering diartikan dengan kesahihan. Suatu tes dikatakan valid apabila mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penyelidikan ilmiah, validitas pernyataan merupakan seberapa besar derajat diperolehnya bukti empirik guna mendukung kebenaran dan kesesuaian pernyataan tersebut. Lebih spesifik pada pengukuran, sebuah pengukuran disebut valid bila betul-betul mengukur apa yang hendak diukur. Dapat dikatakan juga bahwa validitas memiliki makna sejauh mana ketepatan ukur atau kecermatan alat ukur dalam mengukur atribut yang menjadi tujuan ukurnya. Dengan demikian, validasi merupakan aspek paling penting dalam menentukan kualitas hasil pengukuran. Validitas dapat juga memiliki makna seberapa besar derajat keberartian sebuah tes. Dari pernyataan ini dapat dijabarkan bahwa validitas mengacu pada kecocokan dan kegunaan dari sebuah tes. Dalam mengembangkan sebuah tes, dua isu penting yang perlu dipertimbangkan adalah: (1) konstruk

³⁶ Idrus, *op. cit.*, hlm. 929-931

yang diukur (misalnya kecerdasan) harus dideskripsikan secara akurat dilihat dari sudut pandang teoritik, dan (2) pertanyaan-pertanyaan atau pernyataan-pernyataan yang harus direspon oleh subjek harus dikembangkan agar mampu mengukur dengan sebaik-baiknya.³⁷

Secara garis besar ada dua macam validitas, yaitu validitas logis dan validitas empiris.

a. Validitas Logis

Istilah "validitas logis" mengandung kata "logis" yang berasal dari kata "logika", yang berarti penalaran. Dengan makna demikian maka validitas logis untuk sebuah instrumen evaluasi menunjuk pada kondisi bagi sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran. Kondisi valid tersebut dipandang terpenuhi karena instrumen yang bersangkutan sudah dirancang secara baik, mengikuti teori dan ketentuan yang ada. Sebagaimana pelaksanaan tugas lain misalnya membuat sebuah karangan, jika penulis sudah mengikuti aturan mengarang, tentu secara logis karangannya sudah baik. Berdasarkan penjelasan tersebut maka instrumen yang sudah disusun berdasarkan teori penyusunan instrumen, secara logis sudah valid. Dari penjelasan tersebut kita dapat memahami bahwa validitas logis dapat dicapai apabila instrumen disusun mengikuti ketentuan yang ada. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa validitas logis tidak perlu diuji kondisinya, tetapi langsung diperoleh sesudah instrumen tersebut selesai disusun.³⁸

b. Validitas Empiris

³⁷ Wahidmurni, dkk, *op. cit.*, hlm. 84

³⁸ Suharsimi Arikunto, *op.cit.*, hlm. 80-81

Istilah "validitas empiris" memuat kata "empiris" yang artinya "pengalaman". Sebuah instrumen dapat dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman. Sebagai contoh sehari-hari, seseorang dapat diakui jujur oleh masyarakat apabila dalam pengalaman dibuktikan bahwa orang tersebut memang jujur. Contoh lain, seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dari pengalaman dibuktikan bahwa orang tersebut sudah banyak menghasilkan ide-ide baru yang diakui berbeda dari hal-hal yang sudah ada. Dari penjelasan dan contoh-contoh tersebut diketahui bahwa validitas empiris tidak dapat diperoleh hanya dengan menyusun instrumen berdasarkan ketentuan seperti halnya validitas logis, tetapi harus dibuktikan melalui pengalaman.

Menurut Suharsimi Arikunto terdapat 4 (empat) macam validitas yang berasal dari dasar pembagian jenisnya yaitu:

Pertama, validitas isi, suatu tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur kesejajaran antara tujuan khusus pembelajaran atau indikator pembelajaran dengan materi pokok atau isi pelajaran yang diberikan. Misalnya bila ingin mengukur kemampuan pemahaman mata pelajaran fiqih pada kurikulum kelas yang kita ajar. Karena aitem-aitem tes yang dibuat mengacu pada kurikulum validitas isi sering disebut dengan validitas kurikuler.

Kedua, validitas konstruksi, yaitu suatu tes dikatakan memiliki validitas konstruk apabila aitem-aitem tes yang membangun tes tersebut mengukur semua aspek berfikir dari tujuan pembelajaran khusus atau indikator pembelajaran. Misalnya indikator pembelajaran dalam mata

pelajaran fiqih maka perintah soal harus menunjukkan pada materi pelajaran fiqih.

Ketiga, validitas ada sekarang atau validitas pengalaman atau empiris. Suatu tes memiliki validitas empiris apabila hasil tes dipasangkan dengan pengalaman akan menghasilkan hasil yang sama. Misalnya untuk mengetahui valid atau tidaknya tes yang dibuat sekarang dibandingkan dengan hasil ujian semester atau hasil ujian tahun yang lalu dengan cara membandingkan aitem-aitem tes yang dibuat dengan aitem-aitem tes yang telah dibuat pada masa lalu.

Keempat, validitas prediksi, suatu tes dikatakan memiliki validitas prediksi apabila tes tersebut memiliki kemampuan untuk memprediksi prestasi yang akan dicapai seseorang di masa yang akan datang. Misalnya hasil seleksi masuk keperguruan tinggi. Dari hasil tes tersebut dapat diperkirakan tingkat kesuksesan seseorang diperguruan tinggi sebagai mahasiswa pada masa yang akan datang.

2. Reliabilitas

Reliabilitas didefinisikan sebagai korelasi kuadrat antara skor perolehan dan skor sebenarnya, yang juga merupakan rasio antara variansi skor sebenarnya dengan variansi skor perolehan.³⁹ Reliabilitas sering disebut juga tarap kepercayaan dan sering disebut juga dengan keterandalan. Suatu tes dikatakan memiliki reliabilitas apabila tes tersebut dipergunakan untuk mengukur secara berulang-ulang memberikan hasil yang tetap atau sama. Penilaian yang reliable

³⁹*Ibid*, hlm. 96

(terpercaya) memungkinkan perbandingan yang reliable dan menjamin konsistensi. Misalnya, guru menilai kompetensi siswa dalam melakukan eksperimen kimia dalam laboratorium. Tiga puluh siswa melakukan eksperimen dan masing-masing menulis laporannya. Penilaian ini reliable jika guru dapat membandingkan taraf penguasaan 30 siswa itu dengan kompetensi eksperimen yang dituntut dalam kurikulum. Penilaian ini reliable jika 30 siswa yang sama mengulangi eksperimen yang sama dalam kondisi yang sama dan hasilnya ternyata sama.

3. Daya Beda Butir

Beda butir terdiri dalam dua kategori, yaitu beda atau analisis butir soal secara kuantitatif dan secara kualitatif. Analisis butir soal secara kuantitatif menekankan pada analisis karakteristik internal tes melalui data yang dieproleh secara empirik. Karakteristik internal yang dimaksud meliputi para meter butir soal tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilits. Daya beda butir dimaksudkan mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan siswa yang memiliki kemampuan rendah dengan siswa yang memiliki kemampuan tinggi. Surapranata menyatakan bahwa salah satu tujuan dilakukannya analisis adalah untuk meningkatkan kualitas soal, yaitu apakah suatu soal (1) dapat diterima karena telah didukung oleh data statistik yang emmadai (2) diperbaiki, karena terbukti terdapat beberapa kelemahan, atau bahkan (3) tidak digunakan sama sekali, karena terbukti secara empiris tidak berfungsi sama sekali.

4. Efektifitas

Yang dimaksud dengan efektifitas suatu tes adalah pelaksanaan tes/penilaian tersebut tidak membutuhkan ongkos/ biaya yang mahal, tenaga yang banyak dan waktu yang lama. Dalam pelaksanaan tes ada target yang dicapai serta melihat berbagai kondisi yang dihadapi, seperti kondisi keuangan suatu institusi, lokasi waktu yang diatur oleh pihak pengelola, dan lain-lain, seorang guru yang baik dan arif selalu mempertimbangkan semua hal-hal yang ingin direncanakan.

5. Obyektifitas

Penilaian harus dilaksanakan secara obyektif. Untuk itu, penilaian harus adil, terencana, berkesinambungan, menggunakan bahasa yang dapat dipahami siswa, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pembuatan keputusan atau pemberian angka (skor). Seorang guru dalam memberikan tes pada siswanya betul-betul ada target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Begitu pula dalam membuat dan memberi penilaian dalam tes ia bersikap netral.

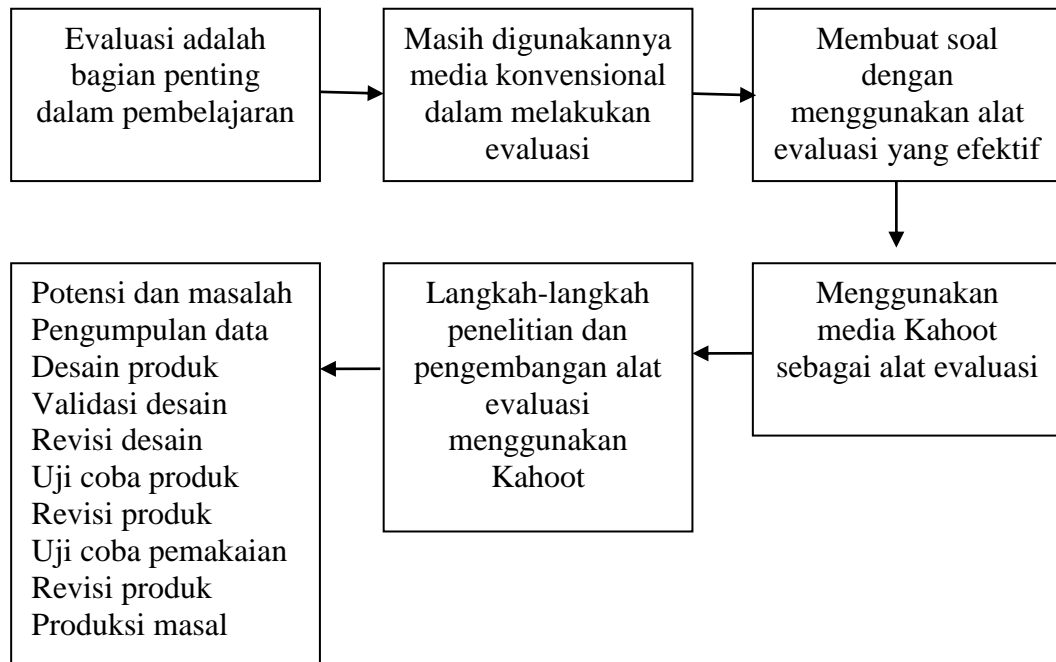
Dalam pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi, penilaian harus berfokus pada pencapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan), bukan pada penguasaan materi (pengetahuan). Penilaian harus menyeluruh dengan menggunakan beragam cara dan alat untuk menilai beragam kompetensi atau kemampuan siswa, sehingga tergambar profil kemampuan siswa.

Penilaian dilakukan bukan untuk mendiskriminasikan siswa (lulus atau tidak lulus) atau menghukum siswa tetapi untuk mendiferensiasi

siwa (sejauh mana seorang siswa membuat kemajuan atau posisi masing-masing dalam rentang cakupan pencapaian suatu kompetensi). Berbagai aktivitas penilaian harus memberikan gambaran kemampuan siswa, bukan gambaran ketidakmampuan.

B. Kerangka Berfikir

Evaluasi adalah salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Karena dengan melakukan sebuah evaluasi seorang guru akan mengetahui tingkat pemahaman tentang materi yang telah dipelajari. Sehingga dari evaluasi tersebut juga berguna untuk memperbaiki proses pembelajaran supaya peserta didik lebih mudah untuk memahami materi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, diharapkan guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Selain lebih efektif, supaya peserta didik lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran karena digunakannya media yang menarik. Berbagai aplikasi online sudah mulai bermunculan, dan banyak pula yang mampu dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah aplikasi Kahoot. Kahoot adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat kuis yang nantinya dapat digunakan sebagai media evaluasi. Kahoot adalah games yang menarik dan dapat menuntun siswa untuk berfikir cepat. Selain itu, Kahoot akan menampilkan secara langsung hasil jawaban dari siswa. Disitulah siswa akan memiliki rasa semangat dan bersaing yang tinggi dengan teman-temannya.



Gambar 4 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* merupakan sebuah metode dalam penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁰ Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁴¹

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).⁴²

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall. Borg and Gall menyatakan ada sepuluh langkah dalam sebuah pelaksanaan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dari yang sangat awal sifatnya hingga yang bersifat diseminasi hasil penelitian.

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 297

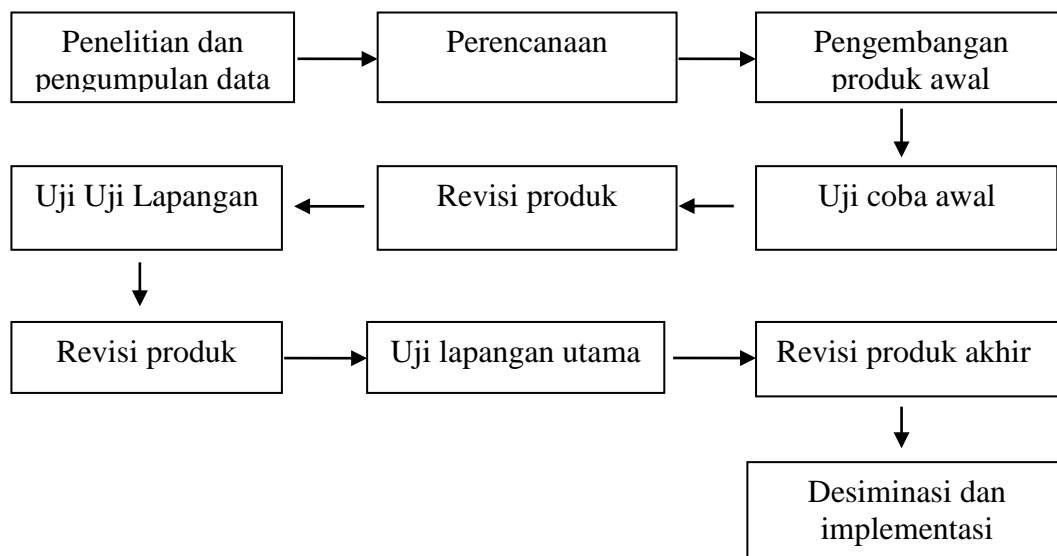
⁴¹ Hanafi, *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. Jurnal kajian Keislaman*. Vol. 4, No. 2, th. Juli- Desember 2017, hlm. 130.

⁴² Sugiyono, *op. cit.*, hlm. 297

Berikut 10 langkah - langkh dalam penelitian *Research and Development*:

1. Penelitian dan pengumpulan data
2. Perencanaan
3. Pengembangan produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk
8. Uji lapangan utama
9. Revisi produk akhir
10. Desiminasi dan implementasi

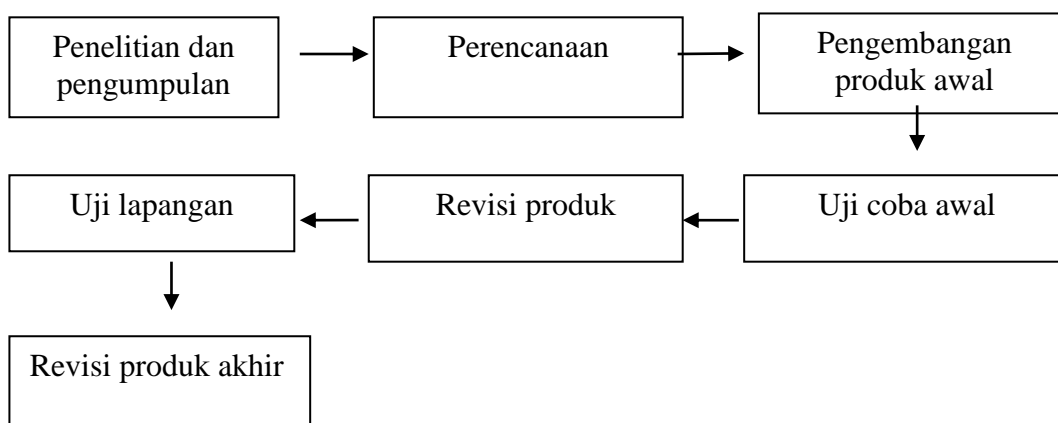
Jika ditunjukkan pada gambar adalah sebagai berikut:



Gambar 5 Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R&D

C. Prosedur Pengembangan

Karena kegiatan pembelajaran masih dilaksanakan secara daring, sehingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran dilaksanakan secara online. Sehingga siswa mengerjakan soal evaluasi dengan handphone dan memakai paketan data pribadi. sehingga dalam kegiatan penelitian ini tidak memungkinkan untuk dilakukannya uji coba secara berulang ulang. Selain itu karena adanya keterbatasan waktu. Karena penelitian yang dilaksanakan di semester genap, dan di semester genap tersebut sekolah sudah mulai mempersiapkan untuk ujian akhir bagi kelas 9. Sehingga tidak memungkinkan dilaksanakan penelitian sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah, karena dikhawatirkan akan mengganggu proses pembelajaran khususnya di kelas 9. Maka, peneliti hanya mengadopsi langkah-langkah penelitian model Borg and Gall menjadi 7 langkah. Berikut akan dipaparkan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan:



Gambar 6 Alur Prosedur Pengembangan

Penjelasan dari alur prosedur pengembangan adalah:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

- a. Melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS untuk memperoleh data dan informasi yang lebih mendalam.
- b. Menentukan solusi yang digunakan dalam mengatasi masalah yang terjadi.

2. Perencanaan

- a. Menentukan materi yang akan digunakan dalam penelitian
- b. Melakukan identifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi yang akan digunakan dalam penelitian.
- c. Membuat indikator dan tujuan pembelajaran.
- d. Membuat soal evaluasi.

3. Pengembangan Produk Awal

- a. Membuat desain produk awal
- b. Membuat angket penilaian untuk validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan angket respon siswa.
- c. Menentukan validator ahli materi dan ahli media.
- d. Melakukan validasi untuk materi dan media kepada validator.

4. Uji Coba Awal

- a. Melakukan uji coba yang dilakukan untuk mengetahui kevalidan butir soal, reliabilitas butir soal, kesukaran dan daya pembeda. Untuk tahap uji coba awal dilakukan di 3 kelas yaitu kelas 7A, 8A, dan 9A.
- b. Menyebar angket respon siswa untuk mengetahui kekurangan dari produk sebagai acuan revisi produk sebelum dilakukannya uji lapangan.

5. Revisi Produk

Dilakukan revisi produk berdasarkan penilaian dan masukan dari validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran, dan juga respon siswa setelah menggunakan produk.

6. Uji Lapangan

- a. Uji lapangan dilakukan di kelas 7F, 8C, dan 9F.
- b. Penyebaran angket respon siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan dari produk yang dikembangkan.

7. Revisi produk akhir

Melakukan revisi produk akhir jika perlu dilakukannya revisi sesuai dengan hasil yang diperoleh dari uji coba awal tersebut.

D. UJI COBA

Tahap uji coba dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Pada tahap uji coba ini jika diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang digunakan adalah instrumen validasi oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan juga angket respon siswa sebagai pengguna dari produk. Tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah untuk memperoleh penilaian, komentar, dan tanggapan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifan dari produk alat evaluasi menggunakan media Kahoot. Sehingga dari hasil penilaian tersebut bisa digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

2. Subyek Uji Coba

a. Ahli Materi

Yang dijadikan sebagai validator ahli materi adalah seseorang yang menguasai materi IPS serta memiliki pendidikan minimal S2. Pada penelitian ini, validator ahli materi adalah Bapak Yhadi Firdiansyah, M.Pd.

b. Ahli Media

Yang dijadikan sebagai validator ahli media adalah seseorang yang menguasai dan berpengalaman dalam mendesain media serta memiliki pendidikan minimal S2. Pada penelitian ini, validator ahli media adalah Bapak Yhadi Firdiansyah, M.Pd.

c. Guru

Yang dijadikan sebagai guru dalam penelitian ini adalah seseorang yang memiliki pengalaman dalam kegiatan mengajar yaitu guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pungging. Karena guru lebih mengetahui permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pungging. Pada penelitian ini, validator dari guru mata pelajaran IPS adalah Bapak Drs. Gundari Yanto, M.Pd.

d. Siswa

Siswa dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Pungging yang nantinya akan menggunakan produk secara langsung yaitu alat evaluasi menggunakan media Kahoot. Siswa yang terlibat dalam tahap uji coba awal adalah siswa kelas 7A,8A, dan 9A yang masing-masing kelas terdiri dari 12 siswa. Sedangkan pada tahap uji lapangan, siswa yang terlibat

adalah dari kelas 7F, 8C, 9F untuk kelas eksperimen dan kelas 7B, 8E, dan 9D untuk kelas kontrol.

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh nantinya akan digunakan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan produk yaitu alat evaluasi menggunakan media Kahoot. Berikut penjabaran dari data kualitatif dan kuantitatif yang akan digunakan:

a. Kualitatif

Data kualitatif ini akan diperoleh dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS mengenai media yang digunakan pada saat kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain itu data juga diperoleh komentar, dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media, dan guru mata pelajaran.

b. Kuantitatif

Data kuantitatif akan diperoleh dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media mengenai tingkat kelayakan dari materi dan media yang telah dibuat. Serta penilaian dari guru mata pelajaran IPS dan angket respon siswa sebagai pengguna alat evaluasi menggunakan media Kahoot.

4. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa wawancara.

a. Wawancara

Instrumen pengumpulan data yang pertama adalah wawancara. Wawancara akan dilakukan pada tahap penelitian dan pengumpulan data. Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh data kualitatif mengenai media apa yang biasanya digunakan pada saat kegiatan evaluasi pembelajaran IPS. Serta masalah yang ada dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pada saat ini.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Pada kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu berupa tes dan angket.

a) Tes

Data tes ini berupa pemberian tugas atau soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Tes ini berupa tes formatif atau biasa disebut juga ulangan harian. Tes ini dikerjakan dengan menggunakan media Kahoot yang telah didesain sebagai alat evaluasi. Tes atau soal terdiri dari 20 soal kuis, 10 soal *true or false*. Untuk kelas 7 materi tes tentang permintaan dan penawaran, pasar dan harga, untuk kelas 8 materi tes tentang keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian dan materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional, untuk kelas 9 materi tes adalah perdagangan internasional dan mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah

b) Angket

Teknik pengumpulan data yang kedua berupa kuesioner (angket). Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup. Dalam instrumen angket ini akan melibatkan beberapa sumber data, yaitu ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Dari hasil angket ini yang nantinya akan diperoleh informasi mengenai kelayakan dan keefektifan dari penggunaan media Kahoot sebagai alat evaluasi.

Tabel 2 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli media

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Penyajian	Keruntutan konsep	1
		Sajian soal menarik	2
		Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3
2.	Desain isi	Variasi isi kuis	4
		Kualitas foto/ gambar	5
		Kesesuaian karakter atau huruf	6
3.	Desain	Penampilan tata letak	7
		Tampilan aplikasi menarik	8
		Memberi motivasi belajar	9
4.	Penggunaan	Kemudahan mengakses aplikasi	10
		Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	11
		Menu kuis mudah dimengerti	12

Tabel 3 Kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	1
		Kelengkapan butir soal dengan materi	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah- istilah	4
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	5
		Kejelasan penyajian gambar	6
		Kesesuaian kategori soal	7
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	8
		Komunikatif	9
3.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	10
		Keefektifan kalimat	11
		Kebakuan istilah	12
		Ketepatan tata bahasa	13
		Ketepatan ejaan	14

Tabel 4 Kisi-kisi instrumen penilaian guru mata pelajaran IPS

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1.	Isi	Kesesuaian butir soal dengan KD	1
		Kelengkapan butir soal dengan materi	2
		Keakuratan gambar	3
		Keakuratan istilah- istilah	4
2.	Penyajian	Keruntutan konsep	5
		Kejelasan penyajian gambar	6
		Kesesuaian kategori soal	7
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	8
		Komunikatif	9
3.	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	10
		Keefektifan kalimat	11
		Kebakuan istilah	12
		Ketepatan tata bahasa	13
		Ketepatan ejaan	14

Tabel 5 Kisi-kisi instrumen respon siswa

No	Aspek	Indikator	No Pertanyaan
1	Keefektifan produk alat evaluasi menggunakan media Kahoot	a. Kemenaraikan tampilan soal menggunakan Kahoot	1
		b. Kemenarikan tampilan visual (foto, gambar) pada Kahoot	2
		c. Tingkat ketertarikan siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai alat evaluasi	3
		d. Menambah rasa semangat dalam mengerjakan soal	4
		e. Penyajian materi soal mudah dipahami	5
		f. Kesesuaian soal dengan materi	6
		g. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	7
		h. Kalimat yang digunakan mudah dipahami	8
		i. Kemudahan dalam mengerjakan soal menggunakan Kahoot	9
		j. Kemudahan dalam mengakses Kahoot	10

6. Analisis Data Penelitian

Analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui komentar, wawancara, dan juga saran. Sedangkan data kuantitatif akan diperoleh melalui analisis kevalidan dari validator dan respon tentang kemenarikan media yang digunakan dari siswa.

a. Analisis Angket validasi

Analisis angket validasi ini untuk mengetahui kelayakan media alat evaluasi yang digunakan. Analisis ini menggunakan skala *likert*. Skala likert merupakan skala yang mengukur persepsi, sikap ataupun pendapat

seseorang maupun kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial.⁴³ yaitu:

Tabel 6 Kriteria kelayakan untuk para ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Dari hasil angket, kemudian dianalisis dengan rumus

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k = Nilai Kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Nilai skala kelayakan adalah sebagai berikut:

Tabel 7 Skala Kelayakan

Skala Kelayakan	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Angket Responden

Pada analisis angket responden ini untuk mengetahui respon terhadap media yang dibuat.

⁴³ Viktor Handrianus Pranatawijaya, dkk, *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. No. 2, Vol.5, th. 2019, hlm. 129

Tabel 8 Skor respon siswa

Pernyataan	Skor
Sangat Menarik	5
Menarik	4
Ragu-ragu	3
Kurang Menarik	2
Sangat Kurang Menarik	1

Dari hasil angket, kemudian dianalisis dengan rumus:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k = Nilai Kategori skala kelayakan

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor ideal

Tabel 9 Skala Responden

Skala Kelayakan	Kriteria
81-100%	Sangat menarik
61-80%	Menarik
41-60%	Ragu-ragu
21-40%	Kurang Menarik
0-20%	Sangat kurang menarik

c. Analisis Butir Soal

Pada tahap analisis butir soal ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari item soal yang dibuat. Dalam analisis ini terbagi menjadi beberapa hal yaitu:

1) Validasi Item Soal

Dalam pembuatan tes, tes dapat dikatakan apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Validasi item soal ini akan dianalisis dengan menggunakan uji validitas product moment di SPSS. Dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas akan menggunakan perbandingan antara nilai r hitung dengan nilai r tabel.

Jika nilai r hitung $>$ r tabel, maka item soal dinyatakan valid, namun jika nilai r hitung $<$ r tabel, maka item soal dinyatakan tidak valid.

2) Reliabilitas Item Soal

Tes dikatakan reliabel apabila tes yang dibuat dapat memberikan hasil yang tetap ketika digunakan secara berulang-uang. Untuk mengetahui reliabilitas tes menggunakan tes Alpha's Cronbach dengan SPSS 16.0.

Dengan kriteria reliabilitas soal sebagai berikut:

Tabel 10 Skala Tingkat Koefisien

Indeks	Tingkat Koefisien
0	Tidak Memiliki Reliabilitas
> 70	Reliabilitas Dapat Diterima
> 80	Reliabilitas Baik
90	Reliabilitas Sangat Baik
1	Reliabilitas Sempurna

3) Tingkat Kesukaran Butir Soal

Untuk melakukan analisis tingkat kesukaran butir soal menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Du Bois, yaitu:⁴⁴

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

⁴⁴ Laela Umi Fatimah dan khairudding Alfath, *Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, vol. 8, no. 2, th. 2019, hlm. 43

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah seluruh siswa

Untuk kriteria indeks kesukaran soal menurut Robert L. Thorndike dan Elizabeth Hagen adalah sebagai berikut:⁴⁵

Tabel 11 Skala Kriteria Kesukaran

Indeks	Tingkat Kesukaran
< 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
> 0,70	Mudah

4) Daya Pembeda Butir Soal

Untuk melakukan analisis daya pembeda butir soal menggunakan rumus yaitu:

$$DB = PA - PB$$

Keterangan:

DB = Daya beda

PA = Proporsi kelompok atas

PB = Proporsi kelompok bawah

Untuk memperoleh proporsi atas dan proporsi bawah dihitung dengan rumus:

$$PA = \frac{BA}{JA} \text{ dan } PB = \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

⁴⁵ Ibid., hlm. 44

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Banyaknya peserta kelompok atas

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah

Sedangkan untuk mengetahui sebesar manakah sebuah soal dapat dinyatakan memiliki daya pembeda yang baik, digunakan patokan skala kriteria daya pembeda sebagai berikut:⁴⁶

Tabel 12 Skala Kriteria Daya Pembeda

Indeks	Kriteria
< 20	Jelek
0,20 - 0,40	Sedang
0,40 - 0,70	Baik
0,7 - 1,00	Baik sekali
Negatif	Jelek Sekali

⁴⁶ Ibid., hlm. 52

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN PENELITIAN

A. Proses Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot

Pada pengembangan ini, peneliti melakukan suatu pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 7 tahapan. Berikut tahapan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan ini adalah mengidentifikasi masalah pada siswa SMP Negeri 1 Pungging. Berdasarkan hasil wawancara kepada pihak sekolah, peneliti memperoleh informasi bahwasanya terdapat beberapa masalah yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah kegiatan evaluasi pembelajaran. Dalam kegiatan evaluasi pembelajaran sebelum terjadinya pandemi Covid-19 guru hanya menggunakan tes tulis (konvensional) yang berupa lembaran soal, sedangkan ketika masa pandemi guru biasanya mengirimkan soal dalam bentuk soft file yang dikirim dalam bentuk word dan juga pdf. Terkadang guru juga memanfaatkan google form, seperti yang dijelaskan oleh Bapak Drs. Gundari Yanto, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPS sekaligus Wakil kurikulum SMP Negeri 1 Pungging:

"Kalau dalam pelaksanaan ulangan harian biasanya saya menggunakan google form sebagai mediannya begitupun dengan guru IPS yang lain. Namun terkadang juga mengirim soal ulangan berbentuk soft file di grup WA yang nantinya mereka harus mengumpulkan langsung ke sekolah secara individu atau

dikumpulkan ke ketua kelas kemudian ketua kelas akan mengumpulkan ke sekolah."

Selain itu, pelaksanaan evaluasi pembelajaran juga tidak berjalan dengan baik, banyak siswa yang mengumpulkan jawaban tidak sesuai dengan jadwal. Seperti yang dijelaskan oleh Bapak Drs. Gundari Yanto, M.Pd:

"Namun sayangnya kegiatan evaluasi pembelajaran khususnya di tengah pandemi seperti ini banyak anak-anak yang mengumpulkan jawaban ulangan telat ketika diberi soal dalam bentuk word atau pdf tadi. Bahkan sering jawaban mereka sama ataupun asal mengerjakan sehingga nilainya ya rendah. Begitupun dengan google form, banyak yang tidak langsung mengerjakan hari itu juga seperti mengabaikan yang namanya ulangan harian. Sehingga banyak nilai yang masih kosong. Bahkan tidak jarang wali kelas sampai datang ke rumah mereka ketika banyak tugas-tugas bahkan ulangan harian yang tidak mereka kerjakan."

Dari hasil wawancara tersebut, dapat kita ketahui bahwasanya masih banyak masalah dan kendala dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Sehingga diperoleh solusi untuk masalah tersebut yaitu, dengan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran menggunakan media Kahoot pada mata pelajaran IPS kelas 7,8, dan 9. Karena media Kahoot ini merupakan salah satu media yang menarik. Terdapat *background* ketika aplikasi ini digunakan, waktu yang bisa diatur untuk tiap nomornya, dan pastinya skor yang otomatis keluar bahkan akan muncul 5 nama siswa yang memperoleh skor tertinggi. Selain itu, yang pada awalnya Kahoot adalah aplikasi yang hanya bisa digunakan di kelas, sekarang Kahoot sudah bisa digunakan secara jarak jauh. Sehingga Kahoot ini dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi selama pandemi bahkan juga ketika proses pembelajaran tatap muka. Dengan fasilitas laboratorium komputer yang

dilengkapi dengan jaringan wifi yang memadai, mampu menunjang kegiatan evaluasi menggunakan media kahoot ketika tatap muka.

2. Perencanaan

Tahap selanjutnya adalah perencanaan. Pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi IPS kelas 7,8, dan 9. Untuk materi tiap kelas tersebut adalah, kelas 7 materi "Permintaan, Penawaran, Pasar dan Harga". Kelas 8 materi "Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang Serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian" dan materi "Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional". Kelas 9 materi "Perdagangan Internasional" dan materi "Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah".

Berikut Kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan dalam materi tersebut:

Tabel 13 Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Materi Permintaan, Penawaran, Pasar dan harga kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	3.3 Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.

<p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	
--	--

Tabel 14 Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Materi Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian & Perdagangan Antardaerah anatau antarpulau dan Perdagangan Internasional kelas VIII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p> <p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan</p>	<p>3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.</p>

<p>rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	
--	--

Tabel 15 Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Materi Perdagangan Internasional & Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah Kelas IX

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.</p> <p>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.</p> <p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi,</p>	<p>3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi.</p>

<p>seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	
--	--

Selanjutnya adalah menyusun indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Berikut indikator dan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 16 Indikator dan Tujuan Pembelajaran kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3.3.1 Menjelaskan pengertian permintaan	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian dari permintaan dengan benar.
3.3.2 Menjelaskan faktor-faktor permintaan	2. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dengan benar.
3.3.3 Menjelaskan macam-macam permintaan	3. Siswa dapat menjelaskan macam-macam permintaan dengan benar.
3.3.4 Menjelaskan kurva permintaan	4. Siswa dapat menjelaskan kurva permintaan dengan benar.
3.3.5 Menjelaskan pengertian penawaran	5. Siswa dapat menjelaskan pengertian penawaran dengan benar.
3.3.6 Menjelaskan faktor-faktor penawaran	6. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi penawaran dengan benar.
3.3.7 Menjelaskan kurva penawaran	
3.3.8 Menjelaskan pengertian pasar	
3.3.9 Menjelaskan fungsi pasar	
3.3.10 Menyebutkan macam-macam pasar	

3.3.11 Menjelaskan pengertian harga	<p>7. Siswa dapat menjelaskan kurva penawaran dengan benar.</p> <p>8. Siswa dapat menjelaskan pengertian pasar dengan benar.</p> <p>9. Siswa dapat menjelaskan fungsi pasar dengan benar.</p> <p>10. Siswa dapat menjelaskan macam-macam pasar dengan benar.</p> <p>11. Siswa dapat menjelaskan pengertian harga dengan benar.</p>
-------------------------------------	--

Tabel 17 Indikator dan Tujuan Pembelajaran kelas VIII

Indikator	Kompetensi Dasar
3.3.1 Menjelaskan pengertian pelaku ekonomi	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pelaku ekonomi dengan benar
3.3.2 Menjelaskan peran rumah tangga konsumen	2. Siswa dapat menjelaskan peran rumah tangga konsumen dengan benar
3.3.3 Menyebutkan faktor produksi dalam rumah tangga konsumen	3. Siswa dapat menyebutkan faktor produksi dalam rumah tangga konsumen dengan benar
3.3.4 Menjelaskan peran rumah tangga produsen	4. Siswa dapat menjelaskan peran rumah tangga produsen dengan benar
3.3.5 Menjelaskan pengertian perdagangan	5. Siswa dapat menjelaskan pengertian perdagangan dengan benar
3.3.6 Menyebutkan tujuan perdagangan antarpulau	6. Siswa dapat menyebutkan tujuan perdagangan antarpulau
3.3.7 Menyebutkan faktor pendorong dan manfaat perdagangan antarpulau	7. Siswa dapat menyebutkan faktor pendorong dan manfaat perdagangan antarpulau
3.3.8 Menjelaskan ruang lingkup perdagangan antarnegara	8. Siswa dapat menjelaskan ruang lingkup perdagangan antarnegara dengan benar
3.3.9 Menjelaskan aktivitas perdagangan antarnegara	9. Siswa dapat menjelaskan aktivitas perdagangan antarnegara dengan benar
3.3.10 Menjelaskan faktor pendorong perdagangan antar negara	

	10. Siswa dapat menjelaskan faktor pendorong perdagangan antarnegara dengan benar
--	---

Tabel 18. Indikator dan Tujuan Pembelajaran kelas IX

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3.3.1 Menjelaskan pengertian perdagangan internasional	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian perdagangan internasional dengan benar.
3.3.2 Menjelaskan faktor pendorong perdagangan internasional	2. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mendorong terjadinya perdagangan internasional dengan benar.
3.3.3 Menyebutkan manfaat perdagangan internasional	3. Siswa dapat menyebutkan manfaat dengan adanya perdagangan internasional.
3.3.4 Menjelaskan hambatan perdagangan internasional	4. Siswa dapat menjelaskan hambatan dalam kegiatan perdagangan internasional dengan benar
3.3.5 Menjelaskan mengenai konsep ekonomi kreatif	5. Siswa dapat menjelaskan mengenai konsep dalam ekonomi kreatif dengan benar.
3.3.6 Menjelaskan ruang lingkup industri kreatif	6. Siswa dapat menjelaskan ruang lingkup dalam ekonomi kreatif dengan benar.
3.3.7 Menjelaskan upaya dalam meningkatkan ekonomi kreatif	7. Siswa dapat menjelaskan upaya dalam meningkatkan kegiatan ekonomi kreatif dengan benar.
3.3.8 Menjelaskan manfaat persaingan dalam meraih keunggulan ekonomi	8. Siswa dapat menjelaskan manfaat persaingan dalam meraih keunggulan ekonomi dengan benar.

Setelah dibuat indikator dan tujuan pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat evaluasi menggunakan media Kahoot dengan soal berjumlah 30 butir.

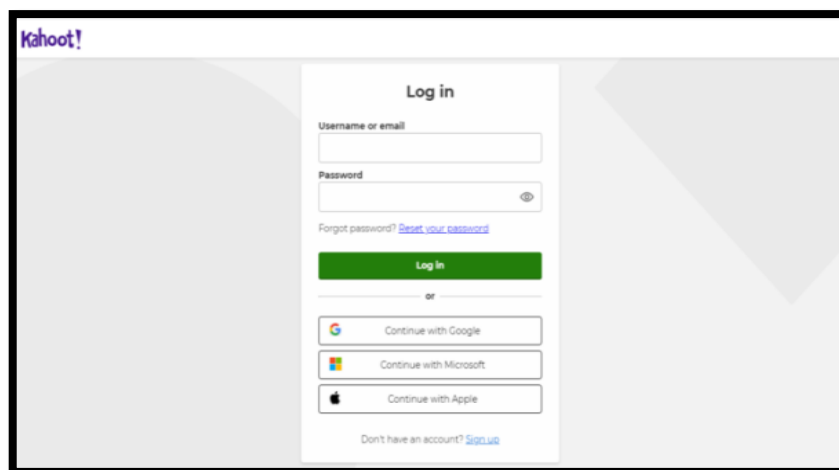
3. Pengembangan Produk Awal

Setelah dibuat rancangan pengembangan alat evaluasi menggunakan media Kahoot, makatahap selanjutnya adalah melakukan pengembangan rancangan produk awal yang berupa pengembangan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Di dalam aplikasi Kahoot sendiri terdapat beberapa komponen yang dijelaskan pada uraian dibawah ini:

a. Tampilan Awal

Untuk tampilan awal aplikasi Kahoot adalah halaman yang digunakan untuk login. pada tampilan login ini terdapat dua kolom yang berfungsi untuk memasukan email dan juga password dari pengguna Kahoot.

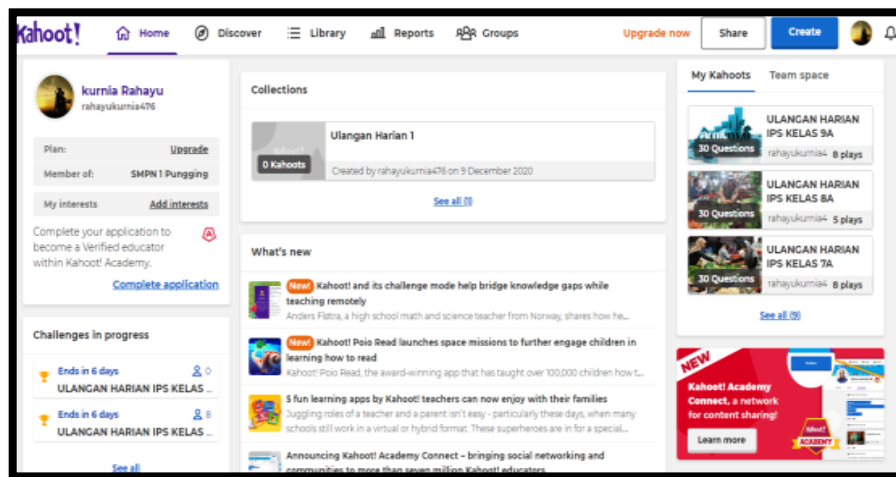
Gambar 7. Tampilan awal aplikasi Kahoot



b. Tampilan *home* (halaman awal Kahoot)

Pada tampilan home (halaman awal Kahoot) merupakan halaman yang didalamnya terdapat beberapa ikon dengan memiliki fungsi masing-masing. Untuk membuat soal maka pengguna bisa membuka menu yang bertuliskan "*create*". Hasil soal yang sudah dibuat dan disimpan bisa dibuka pada menu yang bertuliskan "*my kahoot*". Guru dapat mengetahui hasil kerja siswa melalui menyang bertuliskan "*Challenges in progress*".

Gambar 8. Tampilan home Kahoot

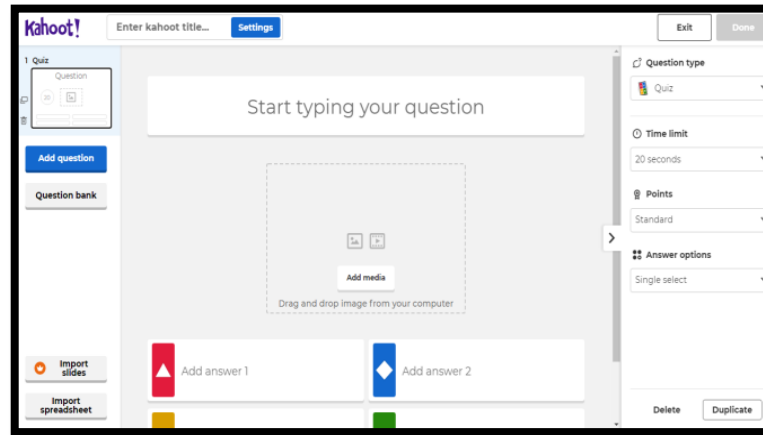


c. Halaman untuk membuat soal

Setelah guru membuka menu "*create*", maa akan muncul halaman untuk membuat soal baru. Seperti halaman awal, pada halaman ini juga terdapat beberapa menu yang dapat digunakan guru dalam membuat soal. menu "*add question*" adalah menu yang dapat dimanfaatkan ketika guru akan menambah jumlah soal, menu "*question type*" berisi model soal yang bisa dipilih untuk membuat soal, "*time limit*" untuk menentukan

durasi per item soal, "points" untuk menentukan skor maksimal yang digunakan dalam setiap butir soal.

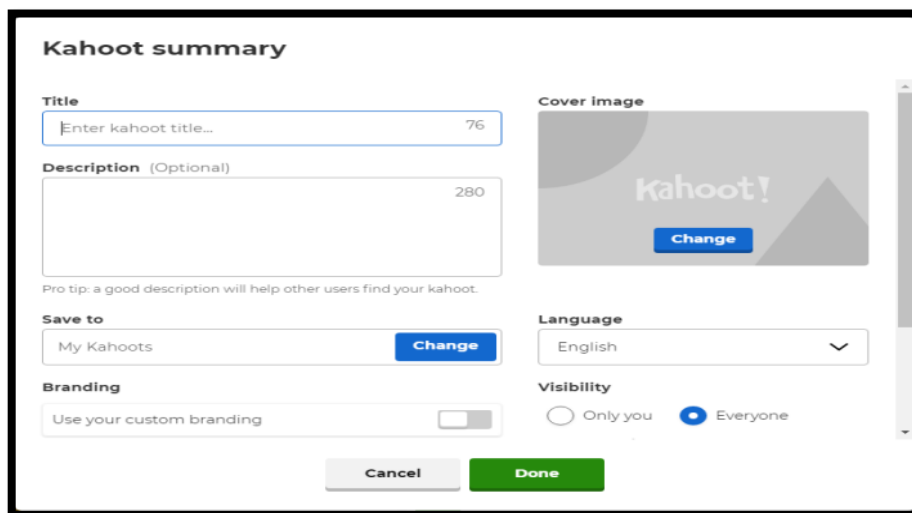
Gambar 9. Tampilan halaman untuk membuat soal pada Kahoot



d. Halaman judul dan deskripsi

Halaman ini bertujuan untuk memberi judul pada kegiatan yang akan dilaksanakan, misalnya "Ulangan Harian IPS", dan juga kolom deskripsi.

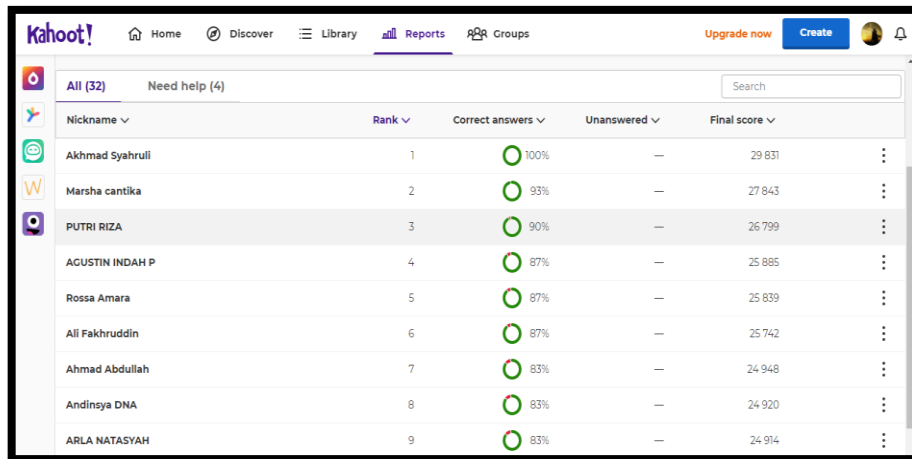
Gambar 10. Tampilan untuk mengatur judul



e. Halaman hasil

Merupakan halaman yang berfungsi untuk melihat skor yang diperoleh oleh siswa. Selain skor, guru juga bisa melihat rincian lengkap dari hasil kerja siswa.

Gambar 11. Tampilan halaman hasil



Nickname	Rank	Correct answers	Unanswered	Final score
Akhmad Syahrul	1	100%	—	29 831
Marsha cantika	2	93%	—	27 843
PUTRI RIZA	3	90%	—	26 799
AGUSTIN INDAH P	4	87%	—	25 885
Rossa Amara	5	87%	—	25 839
Alli Fakhruddin	6	87%	—	25 742
Ahmad Abdullah	7	83%	—	24 948
Andinsya DNA	8	83%	—	24 920
ARLA NATASYAH	9	83%	—	24 914

Setelah soal telah dibuat, maka langkah selanjutnya peneliti membuat angket atau instrumen untuk validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan juga angket respon siswa. Validasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan meminimalisir kesalahan sebelum media digunakan dalam uji lapangan utama. Berikut hasil dari validasi kepada ahli materi, ahli media, dan juga guru mata pelajaran IPS:

a. Validasi Ahli Materi

Untuk materi dalam produk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini divalidasi oleh Bapak Yhadi Firdiansyah selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 19. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	S	N	P (%)
1	Isi	Kesuaian butir soal dengan KD	4	5	80%
		Kelengkapan butir soal dengan materi	4	5	80%
		Keakuratan gambar	3	5	60%
		Keakuratan istilah-istilah	4	5	80%
2	Penyajian	Keruntutan konsep	4	5	80%
		Kejelasan penyajian gambar	3	5	60%
		Kesesuaian kategori soal	4	5	80%
		Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	4	5	80%
		Komunikatif	3	5	60%
3	Bahasa	Ketepatan struktur kalimat	4	5	80%
		Keefektifan kalimat	3	5	60%
		Kebakuan istilah	4	5	80%
		Ketepatan tata bahasa	4	5	80%
		Ketepatan ejaan	4	5	80%
TOTAL			52	70	74%

Sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli materi. Berikut komentar dan saran dari validator ahli materi:

Tabel 20. Komentar dari Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1	Model soal harus seragam
2	Kalimat soal lebih kritis
3	Narasi soal harus jelas
4	Waktu pengerjakan lebih panjang
5	Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus

b. Validasi Ahli Media

Untuk validasi ahli media dalam produk alat evaluasi menggunakan media Kahoot ini juga divalidasi oleh Bapak Yhadi Firdiansyah selaku

Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan hasil dari validasi ahli media diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	S	N	P (%)
1	Penyajian	1. Keruntutan konsep	4	5	80%
		2. Sajian soal menarik	3	5	60%
		3. Kejelasan tampilan nilai yang didapat	3	5	60%
2	Desain Isi	4. Variasi isi kuis	4	5	80%
		5. Kualitas foto/ gambar	3	5	60%
		6. Kesesuaian karakter atau huruf	4	5	80%
3	Desain	7. Penampilan tata letak	3	5	60%
		8. Tampilan aplikasi menarik	5	5	100%
		9. Memberi motivasi belajar	4	5	80%
4	Penggunaan	10. Kemudahan mengakses aplikasi	4	5	80%
		11. Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	4	5	80%
		12. Menu kuis mudah dimengerti	4	5	80%
TOTAL			45	60	75%

Sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari ahli materi. Berikut komentar dan saran yang dituliskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 22. Komentar dari Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1	Media mudah digunakan
2	Bisa digunakan tanpa revisi

c. Validasi Guru Pelajaran IPS

Untuk validasi guru mata pelajaran IPS divalidasi oleh Bapak Gundari Yanto selaku guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging. Berdasarkan hasil dari validasi guru mata pelajaran IPS diperoleh data kuantitatif sebagai berikut:

Tabel 23. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No	Pernyataan	S	N	P%
1	Kesuaian butir soal dengan KD	5	5	100%
2	Kelengkapan butir soal dengan materi	5	5	100%
3	Keakuratan gambar	5	5	100%
4	Keakuratan istilah-istilah	4	5	80%
5	Keruntutan konsep	4	5	80%
6	Kejelasan penyajian gambar	5	5	100%
7	Kesesuaian kategori soal	5	5	100%
8	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	4	5	80%
9	Komunikatif	5	5	100%
10	Ketepatan struktur kalimat	5	5	100%
11	Keefektifan kalimat	4	5	80%
12	Kebakuan istilah	5	5	100%
13	Ketepatan tata bahasa	4	5	80%
14	Ketepatan ejaan	5	5	100%
Total		65	70	93%

Sedangkan untuk data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran dari guru mata pelajaran IPS. Berikut komentar dan saran yang dituliskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 24. Komentar dari guru mata pelajaran IPS

No	Komentar dan Saran
1	Naskah soal sudah memenuhi kaidah penyusunan soal, namun perlu ditambah soal pada level penalaran

4. Uji Coba Awal

Tahap selanjutnya adalah uji coba awal. Pada uji coba awal ini, dilaksanakan kelas 7A, 8A, dan 9A yang masing-masing kelas berjumlah 12 siswa. Dan diperoleh data hasil dari pelaksanaan uji coba awal seperti berikut:

Tabel 25. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Awal

No	Pernyataan	S	N	P(%)
1	Tampilan soal IPS menggunakan aplikasi KAHOOT ini menarik	149	180	83
2	Tampilan visual (foto, gambar) pada aplikasi KAHOOT	149	180	83
3	Saya tertarik menggunakan aplikasi KAHOOT sebagai alat evaluasi	145	180	81
4	Dengan aplikasi KAHOOT ini saya lebih semangat dalam mengerjakan ulangan harian	147	180	82
5	Materi soal yang disajikan mudah dipahami	144	180	80
6	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang saya pelajari	146	180	81
7	Bahasa yang digunakan dalam soal IPS ini sederhana dan mudah dipahami	150	180	83
8	Kalimat yang digunakan dalam soal IPS sederhana dan mudah dipahami	149	180	83
9	Saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan soal ulangan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT ini	145	180	81
10	Menurut saya aplikasi KAHOOT ini mudah diakses dan mudah digunakan	144	180	80
Jumlah		1468	1800	82

Untuk data kuantitatif diperoleh dengan cara menganalisis uji validitas soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, dan nilai

siswa. Berikut hasil dari perhitungan uji validitas soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda:

a. Uji Validitas Butir Soal

Tabel 26. Hasil Uji Validitas Butir Soal Uji Coba Awal

No Soal	Tingkat Validitas Kelas 7A	Tingkat Validitas Kelas 8A	Tingkat Validitas Kelas 9A
1	0,804	0,776	0,84
2	0,861	0,688	0,884
3	0,765	0,894	0,657
4	0,766	-0,435	0,712
5	-0,377	0,865	0,657
6	0,804	0,599	0,829
7	0,766	0,688	0,702
8	0,765	-0,149	0,072
9	0,888	0,776	0,884
10	-0,512	0,894	-0,302
11	0,804	-0,155	0,84
12	-0,5	0,894	-0,18
13	0,861	0,776	-0,302
14	-0,23	0,688	0,702
15	0,725	0,865	0,829
16	0,804	-0,305	0,84
17	0,888	-0,077	-0,388
18	-0,362	0,599	0,657
19	0,765	0,272	0,884
20	-0,137	-0,197	0,702
21	-0,561	0,599	-0,197
22	0,725	-0,432	-0,287
23	0,766	0,894	-0,295
24	-0,075	0,688	0,884
25	0,888	-0,435	0,829
26	-0,391	-0,435	-0,402
27	0,804	0,894	0,84
28	0,316	0,599	0,657
29	0,766	0,894	0,702
30	0,765	0,776	0,884

b. Uji Reliabilitas

1) Uji Reliabilitas kelas 7A

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	20

2) Uji Reliabilitas kelas 8A

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.973	20

3) Uji Reliabilitas kelas 9A

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	21

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 27. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Awal

No Soal	Tingkat Kesukaran Kelas 7A	Tingkat Kesukaran Kelas 8A	Tingkat Kesukaran Kelas 9A
1	0,92	0,92	0,92
2	0,83	0,83	0,83
3	0,75	0,83	0,83
4	0,83	0,33	0,75
5	0,75	0,75	0,83
6	0,92	0,75	0,75
7	0,83	0,83	0,83
8	0,75	0,42	0,67
9	0,75	0,92	0,83
10	0,5	0,83	0,75
11	0,91	0,75	0,92
12	0,33	0,83	0,58

13	0,83	0,92	0,75
14	0,5	0,83	0,83
15	0,67	0,75	0,75
16	0,91	0,42	0,92
17	0,75	0,5	0,5
18	0,67	0,75	0,83
19	0,75	0,33	0,83
20	0,67	0,92	0,83
21	0,25	0,75	0,42
22	0,67	0,33	0,33
23	0,83	0,83	0,83
24	0,59	0,83	0,83
25	0,75	0,33	0,75
26	0,41	0,33	0,42
27	0,91	0,83	0,92
28	0,75	0,75	0,83
29	0,83	0,83	0,83
30	0,75	0,92	0,83

d. Uji Daya Pembeda

Tabel 28. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba Awal

No Soal	Daya Pembeda Kelas 7A	Daya Pembeda Kelas 8A	Daya Pembeda Kelas 9A
1	0,17	0,17	0,17
2	0,33	0,33	0,33
3	0,5	0,33	0,33
4	0,33	0	0,5
5	-0,17	0,5	0,33
6	0,17	0,17	0,5
7	0,33	0,33	0,33
8	0,5	0,17	0,33
9	0,5	0,17	0,33
10	-0,33	0,33	-0,17
11	0,17	0,17	0,17
12	0	0,33	0,17
13	0,33	0,17	-0,17
14	0	0,33	0,33

15	0,33	0,5	0,5
16	0,17	0,17	0,17
17	0,5	0	0
18	0	0,17	0,33
19	0,5	0	0,33
20	0	-0,17	0,33
21	-0,17	0,17	0,17
22	0,33	0	0
23	0,33	0,33	-0,33
24	0	0,33	0,33
25	0,5	0	0,5
26	-0,5	0	-0,5
27	0,17	0,33	0,17
28	0,17	0,17	0,33
29	0,33	0,33	0,33
30	0,5	0,17	0,33

e. Nilai Siswa Pada Uji Coba Awal

Kelas 7A

Tabel 29. Nilai Uji Coba Awal Kelas 7A

No	Nama Siswa	Nilai
1	Adel Resti Losari	79
2	Ahmad Faizul Bahruddin Amin	69
3	Angelina Veby Ayuanah	79
4	Anjar Meilantika	83
5	Hanum Sekar Larasati	53
6	Kaila Animatus Sya'diyah	79
7	Laora Flora Permata	83
8	Muhammad Ainnur Al Fadly	80
9	Muhammad Alfino Firdaus	80
10	Muhammad Galang Najeril	30
11	Nasihah Al Sakinah	83
12	Rafi Wahyu Prasetiyo	60

Kelas 8A**Tabel 30. Nilai Uji Coba Awal Kelas 8A**

No	Nama Siswa	Nilai
1	Achmad Alfa Reza	50
2	Achmad Fabian Afrizal	80
3	Anita Dwi anggraini	76
4	Bagas Adam Prakasa	63
5	Dani Rizal Firman Syah	80
6	Devi Ayalla	35
7	Febri Yuliyas Saputra	70
8	Ferdinan Hari Nugraha	80
9	Mohammad Basyrul Aditya	70
10	Nur Sekar Sari	83
11	Wella Kurnia Pujianti	80
12	Zahratun Nadhiva Vista	76

Kelas 9A**Tabel 31. Nilai Uji Coba Awal Kelas 9A**

No	Nama Siswa	Nilai
1	Abhinaya Ramadhanta	86
2	Adila Nava Maura Ayu	80
3	Ayda Cahya Maulidina	86
4	Bella Ayunda	86
5	Choirun Nisa Wahyudianti	56
6	Dino Rizal Dwi Offiansyah	86
7	Dya anggi Natalia	86
8	Eka Wahyu Anggraeni	80
9	Elok Antavionatu Nur	73
10	Jeany Livia Salsabila	35
11	Jeanyta Hariyawati	86
12	Jelita Dwi Sabrina	70

5. Revisi Produk

Setelah melewati tahap penilaian oleh validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan angket respon siswa akan dilakukan

revisi terhadap media. Berdasarkan penilaian tersebut, revisi mengacu pada dua hal yaitu penilaian angket serta komentar. Akan dilakukan revisi jika hasil penilaian menyatakan belum memenuhi kriteria layak. Namun hasil dari penialain angket tersebut, peneliti memperoleh nilai yang masuk dalam kriteria layak. Sehingga revisi hanya dilakukan berdasarkan hasil komentar dari validator.

6. Uji Lapangan

Tahap ke enam yaitu uji lapangan. Pada tahap ini dilaksanakan pada 6 kelas, yaitu 3 kelas eksperimen dan 3 kelas kontrol. Dengan total semua siswa sebanyak terhadap 186 siswa, yaitu 32 siswa kelas 7F, 31 siswa kelas 8C, dan 30 siswa kelas 9F sebagai kelas eksperimen. Dan juga 32 siswa kelas 7B, 31 siswa kelas 8E, dan 30 siswa kelas 9D sebagai kelas kontrol. Uji lapangan ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam penggunaan media Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Untuk kelas eksperimen, pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan media kahoot, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan media konvensional. Berikut data hasil uji lapangan yang dapat dilihat pada uraian dibawah ini:

Tabel 32. Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Lapangan

No	Pernyataan	S	N	P(%)
1	Tampilan soal IPS menggunakan aplikasi KAHOOT ini menarik	411	465	88
2	Tampilan visual (foto, gambar) pada aplikasi KAHOOT	414	465	89
3	Saya tertarik menggunakan aplikasi KAHOOT sebagai alat evaluasi	408	465	88
4	Dengan aplikasi KAHOOT ini saya lebih semangat dalam mengerjakan ulangan harian	413	465	89
5	Materi soal yang disajikan mudah dipahami	426	465	92
6	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang saya pelajari	425	465	91
7	Bahasa yang digunakan dalam soal IPS ini sederhana dan mudah dipahami	420	465	90
8	Kalimat yang digunakan dalam soal IPS sederhana dan mudah dipahami	428	465	92
9	Saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan soal ulangan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT ini	409	465	88
10	Menurut saya aplikasi KAHOOT ini mudah diakses dan mudah digunakan	401	465	86
Jumlah		4155	4650	89

Sedangkan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil kerja siswa dianalisis untuk validitas butir soal, uji reliabilitas soal, uji tingkat kesukaran, uji daya pembeda, dan hasil post test siswa. Berikut dipaparkan hasil dari analisis tersebut:

a. Uji Validitas Butir Soal

Tabel 33. Hasil Uji Validitas Butir Soal Uji Lapangan

No Soal	Tingkat Validitas Kelas 7F	Tingkat Validitas Kelas 8C	Tingkat Validitas Kelas 9F
1	0,561	0,605	0,581
2	0,49	0,829	0,505
3	0,675	0,396	0,683
4	0,794	0,508	0,451
5	0,447	0,349	0,856
6	0,409	0,583	0,581
7	0,794	0,73	0,505
8	0,385	0,453	0,478
9	0,646	0,471	0,389
10	0,019	0,769	0,567
11	0,665	-0,303	0,872
12	0,49	-0,225	-0,358
13	0,466	0,498	0,67
14	-0,073	0,453	0,451
15	0,653	0,73	0,585
16	0,502	0,502	0,491
17	0,424	0,495	0,719
18	0,794	0,829	-0,324
19	0,59	0,758	0,51
20	-0,144	0,493	0,42
21	0,646	0,829	0,538
22	0,502	-0,316	0,371
23	0,015	0,502	0,613
24	0,246	0,454	0,581
25	0,561	-0,228	0,164
26	-0,083	0,502	0,872
27	0,794	0,55	-0,256
28	0,54	0,73	0,856
29	0,502	0,716	0,581
30	0,665	0,829	0,581

b. Uji Reliabilitas**1) Uji reliabilitas kelas 7F****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	24

2) Uji reliabilitas kelas 8C**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	25

3) Uji reliabilitas kelas 9F**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	26

c. Uji tingkat kesukaran

Tabel 34. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Uji Lapangan

No Soal	Tingkat Kesukaran Kelas 7F	Tingkat Kesukaran Kelas 8C	Tingkat Kesukaran Kelas 9F
1	0,91	0,81	0,8
2	0,78	0,84	0,77
3	0,81	0,74	0,73
4	0,75	0,74	0,77
5	0,8	0,77	0,83
6	0,81	0,74	0,8
7	0,75	0,71	0,77
8	0,7	0,71	0,73
9	0,81	0,74	0,73
10	0,84	0,84	0,8
11	0,9	0,74	0,83
12	0,8	0,84	0,6
13	0,69	0,68	0,73
14	0,91	0,71	0,77
15	0,69	0,71	0,67
16	0,88	0,71	0,77
17	0,81	0,81	0,77
18	0,75	0,9	0,57
19	0,72	0,74	0,8
20	0,88	0,77	0,7
21	0,81	0,84	0,8
22	0,88	0,71	0,7
23	0,97	0,71	0,83
24	0,8	0,77	0,8
25	0,9	0,74	0,67
26	0,8	0,71	0,83
27	0,75	0,81	0,67
28	0,75	0,71	0,83
29	0,9	0,81	0,8
30	0,94	0,9	0,8

d. Uji daya pembeda

Tabel 35. Hasil Uji Daya Pembeda Uji Lapangan

No Soal	Daya Pembeda Soal Kelas 7F	Daya Pembeda Soal Kelas 8C	Daya Pembeda Soal Kelas 9F
1	0,22	0,5	0,27
2	0,33	0,5	0,33
3	0,67	0,5	0,53
4	0,89	0,5	0,07
5	0,33	0,63	0,2
6	0,33	0,38	0,4
7	0,89	0,75	0,47
8	0,11	0,5	0,4
9	0,44	0,38	0,13
10	0,11	0,38	0,27
11	0,22	-0,38	0,33
12	0,33	-0,13	-0,4
13	0,56	0,75	0,4
14	0	0,5	0,07
15	0,67	0,75	0,4
16	0,33	0,5	0,2
17	0,33	0,25	0,2
18	0,89	0,38	-0,2
19	0,56	0,75	0
20	-0,1	0,5	0,47
21	0,44	0,5	0,13
22	0,33	-0,38	0,2
23	0	0,63	0,07
24	0,22	0,38	0,27
25	0,22	-0,13	0
26	0	0,5	0,33
27	0,89	0,38	-0,27
28	0,67	0,75	0,2
29	0,33	0,5	0,4
30	0,22	0,38	0,27

e. Nilai Siswa Pada Uji Lapangan

Tabel 36. Nilai Siswa Kelas 7 (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

No	Kelas 7F (Eksperimen)		Kelas 7B (Kontrol)	
	Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
1	Agustin Nur Zahira	82	Abilio Prasetyo	70
2	Agustino Firmansha	98	Achmad Arif Wibowo	76
3	Ahmad Aldie Al Fahri	100	Agustin Indah Pratama	75
4	Alfian Zidni F	30	Ahmad Abdullah Fairuz	80
5	Ali Akbar Febriansyah	86	Akhmad Syahrul Khamdani	80
6	Alma Dewi Riyanti	89	Andinsya Dwi Nur A	75
7	Annisha Fitri A	66	Angger Dwi Hardiyanti	80
8	Ascha Triyanti Oktavina	76	Arla Natasyah Amelia	70
9	Clarisha Dessya Setyana	83	Bintang Raditya P	70
10	Dwi Rizqy August Stevani	69	Bunga Anggun Putri	40
11	Felisa Artamevia	89	Dinni Aulia Safrina	50
12	Galuh Devid Febrian	86	Falia Nurlaila	80
13	Intan Dwi Ramadhani	86	Fuad Alawi	75
14	Kevin Zaky Prasetya	40	Hesta Rahma Amanda	70
15	Lindi Ita Wahyuni	76	Kirana Azhara Puspadiana	60
16	Mohammad Agus David	96	Marsha Cantika Putri	75
17	Mohammad Helmi Yanuar	66	Mochammad Adi Sampiro	75
18	Muhammad Dhikri R	86	Muhammad Affan Khaisan	60
19	Muhammad Dian Fahmi	89	Muhammad Ali F	75
20	Muhammad Rizky H	79	Muhammad Ichwan N	50
21	Muhammad Sheren R	96	Muhammad Nirwan H	60
22	Nabila Nur Aulia	96	Muhammad Yahya Ibaduz	75
23	Nisriina Ramadhani	89	Mukhammad Fahri Ezzah	80
24	Nur Ainun Nadiva	86	Nanik Chafidhotur R	83
25	Nurrudin Hasbi A	95	Natasya Agustin	70
26	Reka Nur Rahmadani	76	Putri Riza Aurellia	80
27	Reykhana Aji Saputra	92	Rasya Akbar Al Maliki	80
28	Serly Dwi Nur M	92	Rendi Saputra	70
29	Sri Intan Permadani	93	Rossa Amara Fisca A	75
30	Tegar Putra Sulaksono	73	Silvy Dwi Oktavia	80
31	Vino Farel Zellino	83	Tasya Dwi Wulanddari	60
32	Yasmin Zahrotus	30	Weyshang Prastyo K	50
	Jumlah	2.573	Jumlah	2.249
	Rata-Rata	80	Rata-rata	70

Tabel 37. Nilai Siswa Kelas 8 (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

No	Kelas 8C (Eksperimen)		Kelas 8E (Kontrol)	
	Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
1	Achmad Rendy R	93	Adrian Firmansyah	80
2	Adam Febriansyah	76	Ahmad aji Fatur Rahman	64
3	Aula Khusnul Yaqin	93	Ahmad Husain Musa	62
4	Auliya Ramadhani	36	Aisyah Zakkiyah Maghfiroh	74
5	Bima Eka Setiawan	89	Bagas Aditya Julio Caesar	80
6	Briyan Bayu Pasha	76	Bagus Rahmat Mulyana	64
7	Dhavin Fadhil Budi A	79	Desi Ramadiyah	90
8	Ebit Surya Anggun	89	Desty Ratna Tri andriani	80
9	Ega Satyo Praditya	30	Luky Danil Afriza	60
10	Eka Dandu Sudarto	83	Mohammad Zafi Adi Putra	70
11	Faiz Seger Wahyudi	86	Mohchamad Saifulah	60
12	Fajar Eko Prasetyo	93	Mokhamad Urfan Thohari	60
13	Fakhry Aditya Putra	79	Muhamad Andika Eka S	70
14	Fina Nur Aini	83	Muhammad Iqbal al Arif	72
15	Habyah Priandika Kistanto	69	Muhammad Adam Saputra	90
16	Hilda Lutfiah Mahika S	86	Muhammad Bima A	75
17	Ines Natasya Salsabella	35	Muhammad Dani Siswandi	55
18	Izza Salsabilla Al Mufidah	89	Muhammad Danys Eka S	65
19	Jihan Dewi Aprilia	93	Nisa Nur Vadhilah	60
20	Muhammad Afif Fajar	79	Nova Dwi Nur Rohmah	50
21	Muhammad Afif Zakaria	35	Putri Vidia sari	60
22	Muhammad Akbar I	79	Rahel Nazza Ramadani	50
23	Muhammad Alfiro Arizky	79	Setyo Budi	66
24	Muhammad Arsyad Davin	89	Siwi Aprilia Arofah	75
25	Muhammad Bagus Riski	63	Sri Intan Aprillyawati	60
26	Najwa Elvaretta	76	Suwaibatul Aslamiyah	73
27	Naomi Nafisa	86	Syalwa Aulia Salsabilah	60
28	Natasya Dwi Lyvia P	86	Tomih Aditia Sudrajat	90
29	Vindi Inka Andriani	76	Ulfa Elfiya Natali	50
30	Vita Nur Aini	83	Vela Diya Astutik	60
31	Widiya Denandra Putri	79	vVelin Veransyah Putri G	65
	Jumlah	2.367	Jumlah	2.090
	Rata Rata	76	Rata Rata	67

Tabel 38. Nilai Siswa Kelas 9 (Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol)

No	Kelas 9F (Eksperimen)		Kelas 9D (Kontrol)	
	Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
1	Anisa Fajar Pertiwi	79	Afrida Aulia Izana	64
2	Aprillia Ageng Wulandari	79	Agil Vindra Agustiyana	66
3	Arif Budiman	86	Agustian Hidayatur R	55
4	Firmansyah Hafidh S	93	Fitri Nur Aisyah	86
5	Fitri Nova Lita Sari	30	Franciska Apriliya Dewi	70
6	Frimansyah Dwinata	79	Galih Dwi Prasetyo	78
7	Husny Amirul Mu'minin	79	Juvian Sivandi	90
8	Icha Nur Kamelia	30	Kaka Ali Ramadhani	60
9	Im Fahmi Al Muzakky	86	Latifatul Siska Khofifah	78
10	Ike Yulianti	79	Lilik Qumairoh	68
11	Ilham Ilfianto	79	Lindah Mustika	52
12	Muhammad Rehan R	79	Livia Dwi Fibrianti	45
13	Muhammad Ridzat Akbar	35	Lucky Puspita Dewi	60
14	Mohammad Rizky H	83	Mirrawati	76
15	Muhammad salman	93	Muhammad Gozali	85
16	Muhammad Syechan	76	Muhammad Guntur Ochta	95
17	Muhammad Taufiq	76	Muhammad Habibul Malik	55
18	Nabila Putri Aulia	83	Muhammad Ilham Budi	60
19	Nabila Rohmatul Lillah	79	Muhammad Khoiri	50
20	Najwa Alaniah Salsabila	79	Muhammad Pebri R	50
21	Najwa Aulia Wardani	86	Nadia Putri Ayunda	60
22	Nur Ilyas Shodiqon	79	Nashwa Audhea Dinda	66
23	Nur Roudhotul Mareta	76	Nayla Zahira Putri	72
24	Rafi Dwi Yudiansyah	86	Nazal Hilman Abdallah	80
25	Risqy Awal Ramadan	79	Nesa Amelia Agista	76
26	Roni Hermawan	76	Nesa Hestia Putri	50
27	Rubben Malviano Mahia	43	Nila Dwi Mutiara	65
28	Saf. Widana	76	Niswan Aliyah An Umillah	50
29	Safitri Rimada Azhar	83	Rafi' Dliyaul Haq	88
30	Siti Nur Hanifa	89	Ridho Adityas Saputra	64
	Jumlah	2.255	Jumlah	2.014
	Rata Rata	75	Rata Rata	67

7. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil dari uji lapangan maka alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot akan direvisi. Sehingga alat evaluasi yang dikembangkan dapat digunakan menjadi alat evaluasi yang efektif oleh guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada saat pelaksanaan penilaian harian.

Adapun revisi produk tahap akhir ini adalah penambahan pada durasi waktu. Yang awalnya 60 detik maka direvisi menjadi 120 detik. Sehingga siswa memiliki waktu panjang untuk menelaah soal dan tidak terburu-buru.

B. ANALISA DATA

Analisa data bertujuan untuk mengetahui hasil dari penilaian validator, angket respon siswa, hasil perhitungan uji validitas soal, reliabilitas, kesukaran, uji daya beda soal, dan hasil nilai siswa.

Tabel 39. Skala Kelayakan

Skala Kelayakan	Kriteria
81-100%	Sangat layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Sangat Tidak Layak

1. Analisa Data Validasi Ahli Materi

Hasil perhitungan persentase untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian validator ahli materi adalah:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{52}{70} \times 100\%$$

$$P_k = 74\%$$

Tabel 40. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Tingkat Kelayakan
1	Kesuaian butir soal dengan KD	Layak
2	Kelengkapan butir soal dengan materi	Layak
3	Keakuratan gambar	Cukup Layak
4	Keakuratan istilah-istilah	Layak
5	Keruntutan konsep	Layak
6	Kejelasan penyajian gambar	Cukup Layak
7	Kesesuaian kategori soal	Layak
8	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	Layak
9	Komunikatif	Cukup Layak
10	Ketepatan struktur kalimat	Layak
11	Keefektifan kalimat	Cukup Layak
12	Kebakuan istilah	Layak
13	Ketepatan tata bahasa	Layak
14	Ketepatan ejaan	Layak
TOTAL		Layak

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 74%. Angka tersebut tergolong dalam tingkatan pencapaian interval 61% - 80% yang berarti dinyatakan "Layak".

1. Analisa Data Validasi Ahli Media

Hasil perhitungan persentase untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media adalah:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{45}{60} \times 100\%$$

$$P_k = 75\%$$

Tabel 41. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Tingkat Kelayakan
1	Keruntutan konsep	Layak
2	Sajian soal menarik	Cukup Layak
3	Kejelasan tampilan nilai yang didapat	Cukup Layak
4	Variasi isi kuis	Layak
5	Kualitas foto/ gambar	Cukup Layak
6	Kesesuaian karakter atau huruf	Layak
7	Penampilan tata letak	Cukup Layak
8	Tampilan aplikasi menarik	Sangat Layak
9	Memberi motivasi belajar	Layak
10	Kemudahan mengakses aplikasi	Layak
11	Kepraktisan penggunaan alat evaluasi	Layak
12	Menu kuis mudah dimengerti	Layak
	TOTAL	Layak

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian validator ahli media memperoleh persentase sebesar 75%. Angka tersebut tergolong dalam tingkatan pencapaian interval 61% - 80% yang berarti dinyatakan "Layak".

2. Analisa Data Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Hasil perhitungan persentase untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian validator ahli media adalah:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{65}{70} \times 100\%$$

$$P_k = 93\%$$

Tabel 42. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No	Pernyataan	Tingkat Kelayakan
1	Kesuaian butir soal dengan KD	Sangat Layak
2	Kelengkapan butir soal dengan materi	Sangat Layak
3	Keakuratan gambar	Sangat Layak
4	Keakuratan istilah-istilah	Layak
5	Keruntutan konsep	Layak
6	Kejelasan penyajian gambar	Sangat Layak
7	Kesesuaian kategori soal	Sangat Layak
8	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	Layak
9	Komunikatif	Sangat Layak
10	Ketepatan struktur kalimat	Sangat Layak
11	Keefektifan kalimat	Layak
12	Kebakuan istilah	Sangat Layak
13	Ketepatan tata bahasa	Layak
14	Ketepatan ejaan	Sangat Layak
TOTAL		Sangat Layak

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian validator guru mata pelajaran IPS memperoleh persentase sebesar 93%. Angka tersebut tergolong dalam tingkatan pencapaian interval 81% - 100% yang berarti dinyatakan "Sangat Layak".

3. Analisa Data Respon Siswa

a. Analisa Data Respon Siswa Uji Coba Tahap Awal

Hasil perhitungan persentase untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian angket respon siswa pada uji coba tahap awal adalah:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{1.468}{1.800} \times 100\%$$

$$P_k = 82\%$$

Tabel 43. Analisis Angket Respon Siswa pada Uji Coba Awal

NO	PERTANYAAN	TINGKAT KEMENARIKAN
1	Tampilan soal IPS menggunakan aplikasi KAHOOT ini menarik	Sangat Menarik
2	Tampilan visual (foto, gambar) pada aplikasi KAHOOT	Sangat Menarik
3	Saya tertarik menggunakan aplikasi KAHOOT sebagai alat evaluasi	Sangat Menarik
4	Dengan aplikasi KAHOOT ini saya lebih semangat dalam mengerjakan ulangan harian	Sangat Menarik
5	Materi soal yang disajikan mudah dipahami	Menarik
6	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang saya pelajari	Sangat Menarik
7	Bahasa yang digunakan dalam soal IPS ini sederhana dan mudah dipahami	Sangat Menarik
8	Kalimat yang digunakan dalam soal IPS sederhana dan mudah dipahami	Sangat Menarik
9	Saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan soal ulangan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT ini	Sangat Menarik
10	Menurut saya aplikasi KAHOOT ini mudah diakses dan mudah digunakan	Menarik
Jumlah		Sangat Menarik

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 82%. Angka tersebut tergolong dalam tingkatan pencapaian interval 81% - 100% yang berarti dinyatakan "Sangat Menarik".

b. Analisa Data Respon Siswa Uji Lapangan Utama

Hasil perhitungan persentase untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian angket respon siswa pada uji lapangan utama adalah:

$$P_k = \frac{S}{N} \times 100\%$$

$$P_k = \frac{4.155}{4.650} \times 100\%$$

$$P_k = 89\%$$

Tabel 44. Analisis Angket Respon Siswa pada Uji Lapangan Utama

NO	PERTANYAAN	TINGKAT KEMENARIKAN
1	Tampilan soal IPS menggunakan aplikasi KAHOOT ini menarik	Sangat Menarik
2	Tampilan visual (foto, gambar) pada aplikasi KAHOOT	Sangat Menarik
3	Saya tertarik menggunakan aplikasi KAHOOT sebagai alat evaluasi	Sangat Menarik
4	Dengan aplikasi KAHOOT ini saya lebih semangat dalam mengerjakan ulangan harian	Sangat Menarik
5	Materi soal yang disajikan mudah dipahami	Sangat Menarik
6	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang saya pelajari	Sangat Menarik
7	Bahasa yang digunakan dalam soal IPS ini sederhana dan mudah dipahami	Sangat Menarik
8	Kalimat yang digunakan dalam soal IPS sederhana dan mudah dipahami	Sangat Menarik
9	Saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan soal ulangan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT ini	Sangat Menarik
10	Menurut saya aplikasi KAHOOT ini mudah diakses dan mudah digunakan	Sangat Menarik
Jumlah		Sangat Menarik

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 89%. Angka tersebut tergolong dalam tingkatan pencapaian interval 81% - 100% yang berarti dinyatakan "Sangat Menarik".

4. Analisa Data Uji Validitas Butir Soal

Analisa data uji validitas butir soal untuk mengetahui tingkat kevalidan setiap butir soal. Untuk menentukan valid atau tidaknya butir soal, dengan melakukan perbandingan nilai r hitung dan r tabel.⁴⁷

Jika r hitung $<$ r tabel = tidak valid

⁴⁷ MODUL

Jika r hitung $>$ r tabel = valid

Untuk menguji validitas butir soal, peneliti menggunakan SPSS 16.0.

Berikut analisa hasil uji validitas butir soal pada uji coba tahap awal dan uji lapangan utama:

a. Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Coba Tahap Awal

1) Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Coba Tahap Awal

Kelas 7A

Tabel 45. Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal Kelas 7A

No	R Hitung	R tabel	Keterangan
1	0,804	0,576	Valid
2	0,861	0,576	Valid
3	0,765	0,576	Valid
4	0,766	0,576	Valid
5	-0,377	0,576	Tidak valid
6	0,804	0,576	Valid
7	0,766	0,576	Valid
8	0,765	0,576	Valid
9	0,888	0,576	Valid
10	-0,512	0,576	Tidak valid
11	0,804	0,576	Valid
12	-0,5	0,576	Tidak valid
13	0,861	0,576	Valid
14	-0,23	0,576	Tidak valid
15	0,725	0,576	Valid
16	0,804	0,576	Valid
17	0,888	0,576	Valid
18	-0,362	0,576	Tidak valid
19	0,765	0,576	Valid
20	-0,137	0,576	Tidak valid
21	-0,561	0,576	Tidak valid
22	0,725	0,576	Valid
23	0,766	0,576	Valid
24	-0,075	0,576	Tidak valid
25	0,888	0,576	Valid
26	-0,391	0,576	Tidak valid
27	0,804	0,576	Valid
28	0,316	0,576	Tidak Valid
29	0,766	0,576	Valid
30	0,765	0,576	Valid

Pada uji coba awal, di kelas 7A melibatkan siswa sejumlah 12 siswa, sehingga $N=12$ dan butir soal sebanyak 30 buah. Untuk $N=12$ ditemukan r tabel sebesar 0,576. Berdasarkan hasil perbandingan

antara r tabel dan r hitung maka terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 15, 16, 17, 19, 22, 23, 25, 27, 29, dan 30. Sedangkan 10 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel, yaitu pada butir soal 5, 10, 12, 14, 18, 20, 21, 24, 26, 28.

2) Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Coba Tahap Awal

Kelas 8A

Tabel 46. Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal Kelas 8A

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,776	0,576	Valid
2	0,688	0,576	Valid
3	0,894	0,576	Valid
4	-0,435	0,576	Tidak Valid
5	0,865	0,576	Valid
6	0,599	0,576	Valid
7	0,688	0,576	Valid
8	-0,149	0,576	Tidak Valid
9	0,776	0,576	Valid
10	0,894	0,576	Valid
11	-0,155	0,576	Tidak Valid
12	0,894	0,576	Valid
13	0,776	0,576	Valid
14	0,688	0,576	Valid
15	0,865	0,576	Valid
16	-0,305	0,576	Tidak Valid
17	-0,077	0,576	Tidak Valid
18	0,599	0,576	Valid
19	0,272	0,576	Tidak Valid
20	-0,197	0,576	Tidak Valid
21	0,599	0,576	Valid
22	-0,432	0,576	Tidak Valid
23	0,894	0,576	Valid
24	0,688	0,576	Valid
25	-0,435	0,576	Tidak Valid
26	-0,435	0,576	Tidak Valid
27	0,894	0,576	Valid
28	0,599	0,576	Valid
29	0,894	0,576	Valid
30	0,776	0,576	Valid

Pada uji coba awal, di kelas 8A melibatkan siswa sejumlah 12 siswa, sehingga $N=12$ dan butir soal sebanyak 30 buah. Untuk $N=12$ ditemukan r tabel sebesar 0,576. Berdasarkan hasil perbandingan

antara r tabel dan r hitung maka terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 28, 29, dan 30. Sedangkan 10 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel, yaitu pada butir soal 4, 8, 11, 16, 17, 19, 20, 22, 25, 26.

3) Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Coba Tahap Awal

Kelas 9A

Tabel 47. Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal Kelas 9A

No	R Hitung	R Hitung	Keterangan
1	0,84	0,576	Valid
2	0,884	0,576	Valid
3	0,657	0,576	Valid
4	0,712	0,576	Valid
5	0,657	0,576	Valid
6	0,829	0,576	Valid
7	0,702	0,576	Valid
8	0,072	0,576	Tidak Valid
9	0,884	0,576	Valid
10	-0,302	0,576	Tidak Valid
11	0,84	0,576	Valid
12	-0,18	0,576	Tidak Valid
13	-0,302	0,576	Tidak Valid
14	0,702	0,576	Valid
15	0,829	0,576	Valid
16	0,84	0,576	Valid
17	-0,388	0,576	Tidak Valid
18	0,657	0,576	Valid
19	0,884	0,576	Valid
20	0,702	0,576	Valid
21	-0,197	0,576	Tidak Valid
22	-0,287	0,576	Tidak Valid
23	-0,295	0,576	Tidak Valid
24	0,884	0,576	Valid
25	0,829	0,576	Valid
26	-0,402	0,576	Tidak Valid
27	0,84	0,576	Valid
28	0,657	0,576	Valid
29	0,702	0,576	Valid
30	0,884	0,576	Valid

Pada uji coba awal, di kelas 9A melibatkan siswa sejumlah 12 siswa, sehingga $N=12$ dan butir soal sebanyak 30 buah. Untuk $N=12$

ditemukan r tabel sebesar 0,576. Berdasarkan hasil perbandingan antara r tabel dan r hitung maka terdapat 21 butir soal yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 24, 25, 27, 28, 29, dan 30. Sedangkan 9 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel, yaitu pada butir soal 8, 10, 12, 13, 17, 21, 22, 23, dan 26.

b. Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama

1) Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama

Kelas 7F

Tabel 48. Analisis Validitas Butir Soal Kelas 7F

NO	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
1	0,561	0,349	Valid
2	0,49	0,349	Valid
3	0,675	0,349	Valid
4	0,794	0,349	Valid
5	0,447	0,349	Valid
6	0,409	0,349	Valid
7	0,794	0,349	Valid
8	0,385	0,349	Valid
9	0,646	0,349	Valid
10	0,019	0,349	Tidak Valid
11	0,665	0,349	Valid
12	0,49	0,349	Valid
13	0,466	0,349	Valid
14	-0,073	0,349	Tidak Valid
15	0,653	0,349	Valid
16	0,502	0,349	Valid
17	0,424	0,349	Valid
18	0,794	0,349	Valid
19	0,59	0,349	Valid
20	-0,144	0,349	Tidak Valid
21	0,646	0,349	Valid
22	0,502	0,349	Valid
23	0,015	0,349	Tidak Valid
24	0,246	0,349	Tidak Valid
25	0,561	0,349	Valid
26	-0,083	0,349	Tidak Valid
27	0,794	0,349	Valid
28	0,54	0,349	Valid
29	0,502	0,349	Valid
30	0,665	0,349	Valid

Pada uji lapangan utama, di kelas 7F melibatkan siswa sejumlah 32 siswa, sehingga $N=32$ dan butir soal sebanyak 30 buah. Untuk

$N=32$ ditemukan r tabel sebesar 0,349. Berdasarkan hasil perbandingan antara r tabel dan r hitung maka terdapat 24 butir soal yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 25, 27, 28, 29, dan 30. Sedangkan 6 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 10, 14, 20, 23, 24, 26.

2) Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 8C

Tabel 49. Analisis Validitas Butir Soal Kelas 8C

NO	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
1	0,605	0,355	Valid
2	0,829	0,355	Valid
3	0,396	0,355	Valid
4	0,508	0,355	Valid
5	0,349	0,355	Tidak valid
6	0,583	0,355	Valid
7	0,73	0,355	Valid
8	0,453	0,355	Valid
9	0,471	0,355	Valid
10	0,769	0,355	Valid
11	-0,303	0,355	Tidak Valid
12	-0,225	0,355	Tidak Valid
13	0,498	0,355	Valid
14	0,453	0,355	Valid
15	0,73	0,355	Valid
16	0,502	0,355	Valid
17	0,495	0,355	Valid
18	0,829	0,355	Valid
19	0,758	0,355	Valid
20	0,493	0,355	Valid
21	0,829	0,355	Valid
22	-0,316	0,355	Tidak Valid
23	0,502	0,355	Valid
24	0,454	0,355	Valid
25	-0,228	0,355	Tidak Valid
26	0,502	0,355	Valid
27	0,55	0,355	Valid
28	0,73	0,355	Valid
29	0,716	0,355	Valid
30	0,829	0,355	Valid

Pada uji lapangan utama, di kelas 8C melibatkan siswa sejumlah 31 siswa, sehingga $N=31$ dan butir soal sebanyak 30 buah. Untuk $N=31$ ditemukan r tabel sebesar 0,355. Berdasarkan hasil

perbandingan antara r tabel dan r hitung maka terdapat 25 butir soal yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29, dan 30. Sedangkan 5 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 5, 11, 12, 22, dan 25.

3) **Analisa Data Uji Validitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 9F**

Tabel 50. Analisis Validitas Butir Soal Kelas 9F

NO	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
1	0,581	0,361	Valid
2	0,505	0,361	Valid
3	0,683	0,361	Valid
4	0,451	0,361	Valid
5	0,856	0,361	Valid
6	0,581	0,361	Valid
7	0,505	0,361	Valid
8	0,478	0,361	Valid
9	0,389	0,361	Valid
10	0,567	0,361	Valid
11	0,872	0,361	Valid
12	-0,358	0,361	Tidak Valid
13	0,67	0,361	Valid
14	0,451	0,361	Valid
15	0,585	0,361	Valid
16	0,491	0,361	Valid
17	0,719	0,361	Valid
18	-0,324	0,361	Tidak Valid
19	0,51	0,361	Valid
20	0,42	0,361	Valid
21	0,538	0,361	Valid
22	0,371	0,361	Valid
23	0,613	0,361	Valid
24	0,581	0,361	Valid
25	0,164	0,361	Tidak Valid
26	0,872	0,361	Valid
27	-0,256	0,361	Tidak Valid
28	0,856	0,361	Valid
29	0,581	0,361	Valid
30	0,581	0,361	Valid

Pada uji lapangan utama, di kelas 9F melibatkan siswa sejumlah 30 siswa, sehingga $N=30$ dan butir soal sebanyak 30 buah. Untuk $N=30$ ditemukan r tabel sebesar 0,361. Berdasarkan hasil

perbandingan antara r tabel dan r hitung maka terdapat 26 butir soal yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 29, dan 30. Sedangkan 4 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid karena r hitung $<$ dari r tabel, yaitu pada butir soal nomor 12, 18, 25, 27.

5. Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal

Analisa data uji reliabilitas butir soal untuk mengetahui tingkat konsistensi pada alat ukur yang digunakan oleh peneliti.⁴⁸ Pada pengukuran uji reliabilitas butir soal ini, menggunakan tes Alpha's Cronbach dengan SPSS 16.0. Dalam menentukan nilai koefisien alpha (Manning & Munro,2006) adalah sebagai berikut:

Tabel 51. Skala Tingkat Koefisien

Indeks	Tingkat Koefisien
0	Tidak Memiliki Reliabilitas
> 70	Reliabilitas Dapat Diterima
> 80	Reliabilitas Baik
90	Reliabilitas Sangat Baik
1	Reliabilitas Sempurna

a. Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Coba Awal

1) Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Coba Awal Kelas 7A

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	20

⁴⁸ Dyah Budiastuti dan Agustinus Bandur, *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), hlm. 211

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal, diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,968 yang masuk pada indeks 90. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas "Sangat Baik".

2) Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Coba Awal Kelas 8A

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.973	20

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal, diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,973 yang masuk pada indeks 90. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas "Sangat Baik".

3) Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Coba Awal Kelas 9A

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.968	21

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal, diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,968 yang masuk pada indeks 90. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas "Sangat Baik".

b. Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama

1) Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 7F

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	24

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal, diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,918 yang masuk pada indeks 90. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas "Sangat Baik".

2) Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 8C

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	25

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal, diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,927 yang masuk pada indeks 90. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas "Sangat Baik".

3) Analisa Data Uji Reliabilitas Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 9F

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	26

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas butir soal, diperoleh hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,925 yang masuk pada indeks 90. Sehingga didapatkan kategori reliabilitas "Sangat Baik".

6. Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

Analisa data uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. Untuk mengetahui angka indeks kesukaran soal digunakan rumus yang dikemukakan oleh Du Bois, yaitu:⁴⁹

$$P = \frac{B}{JS}$$

⁴⁹ Laela Umi Fatimah dan Khairudding Alfath, *op.cit.*, hlm. 43

Sedangkan untuk menentukan kriteria indeks kesukaran soal digunakan kriteria indeks kesukaran soal menurut L Thorndike dan Elizabeth Hagen, yaitu:⁵⁰

Tabel 52. Skala Kriteria Kesukaran

Indeks	Tingkat Kesukaran
< 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
> 0,70	Mudah

⁵⁰*ibid.*, hlm. 52

a. Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Coba Awal

1) Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Coba Awal

Kelas 7A

Tabel 53. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 7A Uji Coba Awal

NO	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN
1	0,917	Mudah
2	0,833	Mudah
3	0,75	Mudah
4	0,833	Mudah
5	0,75	Mudah
6	0,916	Mudah
7	0,833	Mudah
8	0,75	Mudah
9	0,75	Mudah
10	0,5	Sedang
11	0,916	Mudah
12	0,333	Sedang
13	0,833	Mudah
14	0,5	Sedang
15	0,666	Sedang
16	0,916	Mudah
17	0,75	Mudah
18	0,666	Sedang
19	0,75	Mudah
20	0,666	Sedang
21	0,25	Sukar
22	0,666	Sedang
23	0,833	Mudah
24	0,583	Sedang
25	0,75	Mudah
26	0,416	Sedang
27	0,916	Mudah
28	0,75	Mudah
29	0,833	Mudah
30	0,75	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 1 butir soal yang masuk pada indeks 0,00 - 0,30 termasuk dalam kategori soal "Sukar" yaitu nomor 21. Selain itu terdapat 9 butir soal yang masuk

pada indeks 0,31 - 0,70 yang masuk pada kategori soal "Sedang" yaitu nomor 10, 12, 14, 15, 18, 20, 22, 24, 26. Dan juga terdapat 20 butir soal yang masuk pada indeks 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori soal "Mudah" yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 19, 23, 25, 27, 28, 29, dan 30.

2) Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Coba Awal
Kelas 8A

Tabel 54. Analisa Tingkat Kesukaran Soal Kelas 8A Uji Coba Awal

NO	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN
1	0,917	Mudah
2	0,833	Mudah
3	0,833	Mudah
4	0,333	Sedang
5	0,75	Mudah
6	0,75	Mudah
7	0,833	Mudah
8	0,417	Sedang
9	0,917	Mudah
10	0,833	Mudah
11	0,75	Mudah
12	0,833	Mudah
13	0,917	Mudah
14	0,833	Mudah
15	0,75	Mudah
16	0,417	Sedang
17	0,5	Sedang
18	0,75	Mudah
19	0,333	Sedang
20	0,917	Mudah
21	0,75	Mudah
22	0,333	Sedang
23	0,833	Mudah
24	0,833	Mudah
25	0,333	Sedang
26	0,333	Sedang
27	0,833	Mudah
28	0,75	Mudah
29	0,833	Mudah
30	0,917	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 8 butir soal yang masuk pada indeks 0,31 - 0,70 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 4, 8, 16, 17, 19, 22, 25, 26. Dan juga terdapat

22 butir soal yang masuk pada indeks 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori soal "Mudah" yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 21, 23, 24, 27, 28, 29, dan 30.

**3) Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Coba Awal
Kelas 9A**

Tabel 55. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 9A Uji Coba Awal

NO	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN
1	0,92	Mudah
2	0,83	Mudah
3	0,83	Mudah
4	0,75	Mudah
5	0,83	Mudah
6	0,75	Mudah
7	0,83	Mudah
8	0,67	Sedang
9	0,83	Mudah
10	0,75	Mudah
11	0,92	Mudah
12	0,58	Sedang
13	0,75	Mudah
14	0,83	Mudah
15	0,75	Mudah
16	0,92	Mudah
17	0,5	Sedang
18	0,83	Mudah
19	0,83	Mudah
20	0,83	Mudah
21	0,42	Sedang
22	0,33	Sedang
23	0,83	Mudah
24	0,83	Mudah
25	0,75	Mudah
26	0,42	Sedang
27	0,92	Mudah
28	0,83	Mudah
29	0,83	Mudah
30	0,83	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 6 butir soal yang masuk pada indeks 0,31 - 0,70 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 8, 12, 17, 21, 22, 26. Dan juga terdapat 24

butir soal yang masuk pada indeks 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori soal "Mudah" yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30.

**b. Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Lapangan
Utama**

**1) Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Lapangan
Utama Kelas 7F**

Tabel 56. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 7F

NO	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN
1	0,91	Mudah
2	0,78	Mudah
3	0,81	Mudah
4	0,75	Mudah
5	0,8	Mudah
6	0,81	Mudah
7	0,75	Mudah
8	0,7	Mudah
9	0,81	Mudah
10	0,84	Mudah
11	0,9	Mudah
12	0,8	Mudah
13	0,69	Sedang
14	0,91	Mudah
15	0,69	Sedang
16	0,88	Mudah
17	0,81	Mudah
18	0,75	Mudah
19	0,72	Mudah
20	0,88	Mudah
21	0,81	Mudah
22	0,88	Mudah
23	0,97	Mudah
24	0,8	Mudah
25	0,9	Mudah
26	0,8	Mudah
27	0,75	Mudah
28	0,75	Mudah
29	0,9	Mudah
30	0,94	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 2 butir soal yang masuk pada indeks 0,31 - 0,70 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 13 dan 15. Dan juga terdapat 28 butir soal yang masuk pada indeks 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori soal "Mudah" yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.

2) Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Lapangan
Utama Kelas 8C

Tabel 57. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 8C

NO	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN
1	0,81	Mudah
2	0,84	Mudah
3	0,74	Mudah
4	0,74	Mudah
5	0,77	Mudah
6	0,74	Mudah
7	0,71	Mudah
8	0,71	Mudah
9	0,74	Mudah
10	0,84	Mudah
11	0,74	Mudah
12	0,84	Mudah
13	0,68	Sedang
14	0,71	Mudah
15	0,71	Mudah
16	0,71	Mudah
17	0,81	Mudah
18	0,9	Mudah
19	0,74	Mudah
20	0,77	Mudah
21	0,84	Mudah
22	0,71	Mudah
23	0,71	Mudah
24	0,77	Mudah
25	0,74	Mudah
26	0,71	Mudah
27	0,81	Mudah
28	0,71	Mudah
29	0,81	Mudah
30	0,9	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 1 butir soal yang masuk pada indeks 0,31 - 0,70 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 13. Dan juga terdapat 29 butir soal yang masuk

pada indeks 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori soal "Mudah" yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.

**3) Analisa Data Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal pada Uji Lapangan
Utama Kelas 9F**

Tabel 58. Analisis Tingkat Kesukaran Soal Kelas 9F

NO	TINGKAT KESUKARAN	KETERANGAN
1	0,8	Mudah
2	0,77	Mudah
3	0,73	Mudah
4	0,77	Mudah
5	0,83	Mudah
6	0,8	Mudah
7	0,77	Mudah
8	0,73	Mudah
9	0,73	Mudah
10	0,8	Mudah
11	0,83	Mudah
12	0,6	Sedang
13	0,73	Mudah
14	0,77	Mudah
15	0,67	Sedang
16	0,77	Mudah
17	0,77	Mudah
18	0,57	Sedang
19	0,8	Mudah
20	0,7	Sedang
21	0,8	Mudah
22	0,7	Mudah
23	0,83	Mudah
24	0,8	Mudah
25	0,67	Sedang
26	0,83	Mudah
27	0,67	Sedang
28	0,83	Mudah
29	0,8	Mudah
30	0,8	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 6 butir soal yang masuk pada indeks 0,31 - 0,70 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 12, 15, 18, 20, 25, 27. Dan juga terdapat 29

butir soal yang masuk pada indeks 0,71 - 1,00 termasuk dalam kategori soal "Mudah" yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30.

7. Analisa Data Uji Daya Pembeda Butir Soal

Untuk mengetahui intensitas sebuah soal dalam hal kesukaran dibutuhkan sebuah daya pembeda, yaitu kemampuan antara butir soal dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan. Menurut Zainul, daya beda soal ialah indeks yang menunjukkan tingkat kemampuan butir soal membedakan kelompok yang berprestasi tinggi dan kelompok yang berprestasi rendah diantara para peserta tes.⁵¹ Untuk mengetahui indek daya pembeda soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$DB = PA - PB$$

Dan digunakan patokan untuk mengetahui besarnya angka indeks pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 59. Skala Kriteria Daya Pembeda

Indeks	Kriteria
< 20	Jelek
0,20 - 0,40	Sedang
0,40 - 0,70	Baik
0,7 - 1,00	Baik sekali
Negatif	Jelek Sekali

⁵¹*ibid.*, hlm. 51

a. Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Coba Awal

1) Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Coba Awal Kelas 7A

Tabel 60. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 7A Uji Coba Awal

NO	DAYA PEMBEDA	KETERANGAN
1	0,17	Jelek
2	0,33	Sedang
3	0,50	Baik
4	0,33	Sedang
5	-0,17	Jelek Sekali
6	0,17	Jelek
7	0,33	Sedang
8	0,50	Baik
9	0,50	Baik
10	-0,33	Jelek Sekali
11	0,17	Jelek
12	0	Jelek
13	0,33	Sedang
14	0	Jelek
15	0,33	Sedang
16	0,17	Jelek
17	0,50	Baik
18	0	Jelek
19	0,50	Baik
20	0	Jelek
21	-0,17	Jelek Sekali
22	0,33	Sedang
23	0,33	Sedang
24	0	Jelek
25	0,50	Baik
26	-0,50	Jelek Sekali
27	0,17	Jelek
28	0,17	Jelek
29	0,33	Sedang
30	0,50	Baik

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 11 butir soal yang masuk pada indeks < 20 termasuk dalam kategori soal "Jelek" yaitu nomor 1, 6, 11, 12, 14, 16, 18, 20, 24, 27, 28. Dan terdapat

8 butir soal yang masuk pada indeks 0,20-0,40 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 2, 4, 7, 13, 15, 22, 23, 29. Selain itu terdapat 7 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik" yaitu nomor 3, 8, 9, 17, 19, 25, 30. Yang terakhir, terdapat 4 butir soal yang masuk pada indeks negatif termasuk dalam kategori "Jelek Sekali" yaitu nomor 5, 10, 21, 26. Namun tidak ada butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik Sekali".

2) Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Coba Awal Kelas 8A

Tabel 61. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 8A Uji Coba Awal

NO	DAYA PEMBEDA	KETERANGAN
1	0,17	Jelek
2	0,33	Sedang
3	0,33	Sedang
4	0	Jelek
5	0,50	Baik
6	0,17	Jelek
7	0,33	Sedang
8	0,17	Jelek
9	0,17	Jelek
10	0,33	Sedang
11	0,17	Jelek
12	0,33	Sedang
13	0,17	Jelek
14	0,33	Sedang
15	0,50	Baik
16	0,17	Jelek
17	0	Jelek
18	0,17	Jelek
19	0	Jelek
20	-0,17	Jelek Sekali
21	0,17	Jelek
22	0	Jelek
23	0,33	Sedang
24	0,33	Sedang
25	0	Jelek
26	0	Jelek
27	0,33	Sedang
28	0,17	Jelek
29	0,33	Sedang
30	0,17	Jelek

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 17 butir soal yang masuk pada indeks < 20 termasuk dalam kategori soal "Jelek" yaitu nomor 1, 4, 6, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 25, 26, 28, 30. Dan terdapat 10 butir soal yang masuk pada indeks 0,20-0,40

termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 2, 3, 7, 10, 12, 14, 23, 24, 27, 29. Selain itu terdapat 2 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik" yaitu nomor 5 dan 15. Yang terakhir, terdapat 1 butir soal yang masuk pada indeks negatif termasuk dalam kategori "Jelek Sekali" yaitu nomor 20. Namun tidak ada butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik Sekali".

3) Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Coba Awal Kelas 9A

Tabel 62. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 9A Uji Coba Awal

NO	DAYA PEMBEDA	KETERANGAN
1	0,17	Jelek
2	0,33	Sedang
3	0,33	Sedang
4	0,50	Baik
5	0,33	Sedang
6	0,50	Baik
7	0,33	Sedang
8	0,33	Sedang
9	0,33	Sedang
10	-0,17	Jelek Sekali
11	0,17	Jelek
12	0,17	Jelek
13	-0,17	Jelek Sekali
14	0,33	Sedang
15	0,50	Baik
16	0,17	Jelek
17	0	Jelek
18	0,33	Sedang
19	0,33	Sedang
20	0,33	Sedang
21	0,17	Jelek
22	0	Jelek
23	-0,33	Jelek Sekali
24	0,33	Sedang
25	0,50	Baik
26	-0,50	Baik
27	0,17	Jelek
28	0,33	Sedang
29	0,33	Sedang
30	0,33	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 8 butir soal yang masuk pada indeks $< 0,20$ termasuk dalam kategori soal "Jelek" yaitu nomor 1, 11, 12, 16, 17, 21, 22, 27. Dan terdapat 14 butir soal yang masuk pada indeks 0,20-0,40 termasuk dalam kategori soal

"Sedang" yaitu nomor 2, 3, 5, 7, 8, 9, 14, 18, 19, 20, 24, 28, 29, 30. Selain itu terdapat 5 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik" yaitu nomor 4, 6, 15, 25, 26. Yang terakhir, terdapat 3 butir soal yang masuk pada indeks negatif termasuk dalam kategori "Jelek Sekali" yaitu nomor 10, 13, 23. Namun tidak ada butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik Sekali".

b. Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Lapangan Utama

1) Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 7F

Tabel 63. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 7F

NO	DAYA PEMBEDA	KETERANGAN
1	0,22	Sedang
2	0,33	Sedang
3	0,67	Baik
4	0,89	Baik Sekali
5	0,33	Sedang
6	0,33	Sedang
7	0,89	Baik Sekali
8	0,11	Jelek
9	0,44	Baik
10	0,11	Jelek
11	0,22	Sedang
12	0,33	Sedang
13	0,56	Baik
14	0	Jelek
15	0,67	Baik
16	0,33	Sedang
17	0,33	Sedang
18	0,89	Baik Sekali
19	0,56	Baik
20	-0,1	Jelek Sekali
21	0,44	Baik
22	0,33	Sedang
23	0	Jelek
24	0,22	Sedang
25	0,22	Sedang
26	0	Jelek
27	0,89	Baik Sekali
28	0,67	Baik
29	0,33	Sedang
30	0,22	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 5 butir soal yang masuk pada indeks < 20 termasuk dalam kategori soal "Jelek" yaitu nomor 8, 10, 14, 23, 26. Dan terdapat 13 butir soal yang

masuk pada indeks 0,20-0,40 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 1, 2, 5, 6, 11, 12, 16, 17, 22, 24, 25, 29, 30. Selain itu terdapat 7 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik" yaitu nomor 3, 9, 13, 15, 19, 21, 28. Dan, terdapat 4 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik Sekali" yaitu nomor 4, 7, 18, 27. Dan yang terakhir terdapat 1 butir soal yang masuk pada indeks negatif termasuk dalam kategori "Jelek Sekali" yaitu nomor 20.

2) Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 8C

Tabel 64. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 8C

NO	DAYA PEMBEDA	KETERANGAN
1	0,50	Baik
2	0,50	Baik
3	0,50	Baik
4	0,50	Baik
5	0,63	Baik
6	0,38	Sedang
7	0,75	Baik Sekali
8	0,50	Baik
9	0,38	Sedang
10	0,38	Sedang
11	-0,38	Jelek Sekali
12	-0,13	Jelek Sekali
13	0,75	Baik Sekali
14	0,50	Baik
15	0,75	Baik Sekali
16	0,50	Baik
17	0,25	Sedang
18	0,38	Sedang
19	0,75	Baik Sekali
20	0,50	Baik
21	0,50	Baik
22	-0,38	Jelek Sekali
23	0,63	Baik
24	0,38	Sedang
25	-0,13	Jelek Sekali
26	0,50	Baik
27	0,38	Sedang
28	0,75	Baik Sekali
29	0,50	Baik
30	0,38	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 8 butir soal yang masuk pada indeks 0,20-0,40 termasuk dalam kategori soal "Sedang" yaitu nomor 6, 9, 10, 17, 18, 24, 27, 30. Dan terdapat 13 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori

"Baik" yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 8, 14, 16, 20, 21, 23, 26, 29. Selain itu terdapat 5 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik Sekali" yaitu nomor 7, 13, 15, 19, 28. Dan yang terakhir terdapat 4 butir soal yang masuk pada indeks negatif termasuk dalam kategori "Jelek Sekali" yaitu nomor 11, 12, 22, 25. Namun tidak ada butir soal yang masuk pada indeks < 20 termasuk dalam kategori "Jelek".

3) Analisa Daya Pembeda Butir Soal pada Uji Lapangan Utama Kelas 9F

Tabel 65. Analisis Daya Pembeda Soal Kelas 9F

NO	DAYA PEMBEDA	KETERANGAN
1	0,27	Sedang
2	0,33	Sedang
3	0,53	Baik
4	0,07	Jelek
5	0,20	Sedang
6	0,40	Baik
7	0,47	Baik
8	0,40	Baik
9	0,13	Jelek
10	0,27	Sedang
11	0,33	Sedang
12	-0,40	Jelek Sekali
13	0,40	Baik
14	0,07	Jelek
15	0,40	Baik
16	0,20	Sedang
17	0,20	Sedang
18	-0,20	Jelek Sekali
19	0	Jelek
20	0,47	Baik
21	0,13	Jelek
22	0,20	Sedang
23	0,07	Jelek
24	0,27	Sedang
25	0	Jelek
26	0,33	Sedang
27	-0,27	Jelek Sekali
28	0,20	Sedang
29	0,40	Baik
30	0,27	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan uji tingkat kesukaran, terdapat 8 butir soal yang masuk pada indeks < 20 termasuk dalam kategori soal "Jelek" yaitu nomor 4, 9, 14, 19, 21, 23, 25, 27. Dan terdapat 12 butir soal yang masuk pada indeks 0,20-0,40 termasuk dalam kategori soal

"Sedang" yaitu nomor 1, 2, 5, 10, 11, 16, 17, 22, 24, 26, 28, 30. Selain itu terdapat 8 butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik" yaitu nomor 3, 6, 7, 8, 13, 15, 20, 29. Yang terakhir, terdapat 2 butir soal yang masuk pada indeks negatif termasuk dalam kategori "Jelek Sekali" yaitu nomor 12 dan 18. Namun tidak ada butir soal yang masuk pada indeks 0,70-1,00 termasuk dalam kategori "Baik Sekali".

8. Analisa Nilai Siswa pada Uji Lapangan

Analisa nilai siswa pada uji lapangan ini dilaksanakan untuk mengetahui perbandingan rata-rata hasil evaluasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbandingan ini dilakukan dengan cara melakukan uji independent sample T Test menggunakan SPSS 16.0. Adapun hipotesis dari penghitungan ini adalah:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen menggunakan media kahoot dengan hasil evaluasi kelas kontrol menggunakan media konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen menggunakan media kahoot dengan hasil evaluasi kelas kontrol menggunakan media konvensional.

Berikut hasil dari uji independent sampel T Test:

a. Hasil Uji Independent sampel T Test Kelas 7

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	3.026	.087	2.734	62	.008	10.125	3.704	2.721	17.529
			2.734	51.333	.009	10.125	3.704	2.691	17.559

Berdasarkan hasil perhitungan uji independent sample T Test dengan menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,008. Karena $0,008 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen menggunakan media kahoot dengan hasil evaluasi kelas kontrol menggunakan media konvensional.

b. Hasil Uji Independent sample T Test Kelas 8

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	1.507	.224	2.343	60	.022	8.935	3.813	1.307	16.564
			2.343	50.337	.023	8.935	3.813	1.277	16.594

Berdasarkan hasil perhitungan uji independent sample T Test dengan menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,022. Karena $0,022 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen menggunakan media kahoot dengan hasil evaluasi kelas kontrol menggunakan media konvensional.

c. Hasil Uji Independent sample T Test Kelas 9

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Belajar	.026	.872	2.018	58	.048	8.033	3.982	.063	16.004
			2.018	55.455	.048	8.033	3.982	.055	16.012

Berdasarkan hasil perhitungan uji independent sample T Test dengan menggunakan SPSS, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) 0,048. Karena $0,048 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Yaitu terdapat perbedaan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen menggunakan media kahoot dengan hasil evaluasi kelas kontrol menggunakan media konvensional.

C. REVISI PRODUK

Revisi produk dilaksanakan setelah melewati tahap validasi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan angket respon siswa. Jika hasil dari penilaian validator dan angket respon siswa belum memenuhi kelayakan, maka

peneliti akan melakukan revisi. Namun selain hasil dari penilaian, revisi juga dilakukan berdasarkan komentar dari validator. Berikut akan dipaparkan analisis produk sebelum dan sesudah direvisi:

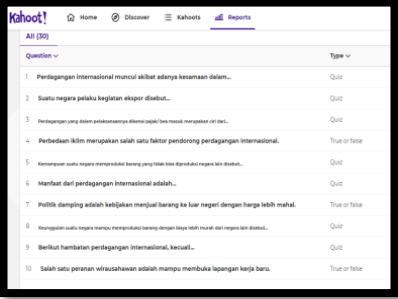
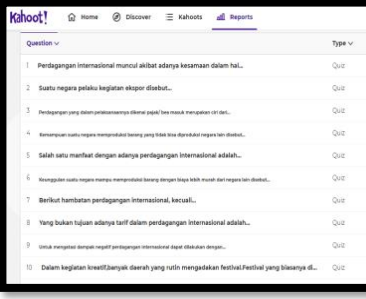

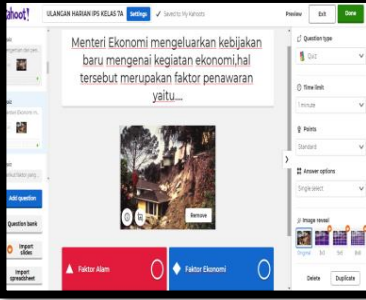
1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, diperoleh nilai 74%, bahwa materi mencapai kategori "Layak". Namun, ahli materi memberikan beberapa komentar terhadap materi yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut komentar dari validator ahli materi:

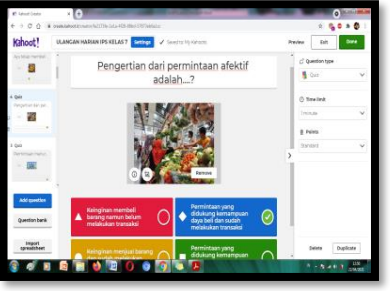
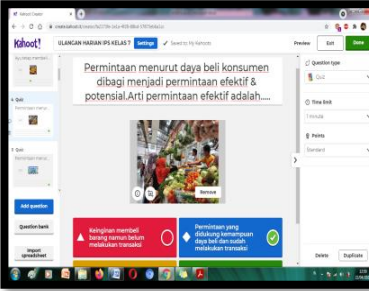
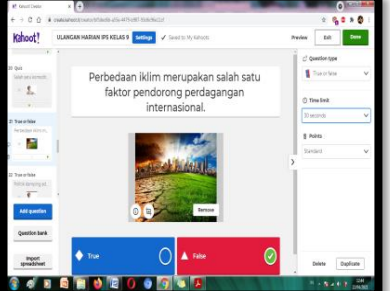
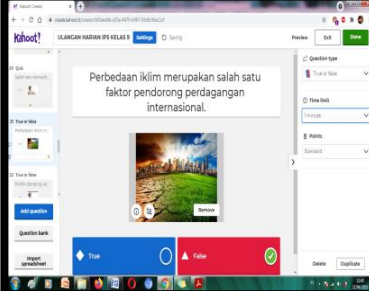
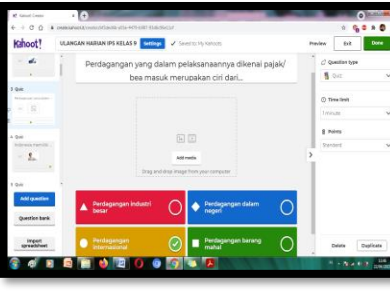
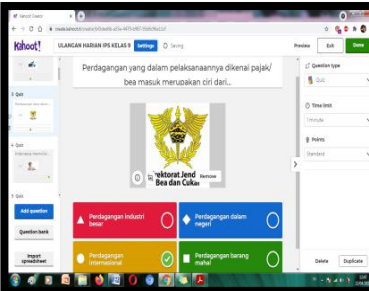
- Model soal harus seragam.
- Kalimat soal lebih kritis.
- Narasi soal harus jelas.
- Waktu pengerjaan lebih panjang.
- Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus.

Berdasarkan komentar tersebut, peneliti melakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 66. Revisi Produk Validasi Ahli Materi

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		Model soal harus seragam	
2		Kalimat soal lebih kritis	

<p>3</p>		<p>Kalimat lebih kritis</p>	
<p>4</p>		<p>Kalimat lebih kritis</p>	
<p>5</p>		<p>Kalimat lebih kritis</p>	
<p>6</p>		<p>Kalimat lebih kritis</p>	
<p>7</p>		<p>Kalimat lebih kritis</p>	

8		Narasi soal harus jelas	
9		Waktu pengerjaan lebih lama	
10		Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus	

2. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh nilai 75%, bahwa materi IPS mencapai kategori "Layak". Namun, ahli materi memberikan beberapa komentar terhadap materi yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut komentar dari validator ahli media:

a. Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus.

Berdasarkan komentar tersebut, peneliti melakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 67. Revisi Produk Validasi Ahli Media

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus	

3. Validasi Guru Mata Pelajaran IPS



Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran IPS, diperoleh nilai 93%, bahwa materi mencapai kategori "Sangat Layak". Namun, guru mata pelajaran IPS memberikan komentar terhadap materi yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut komentar dari validator ahli media:

a. Naskah soal sudah memenuhi kaidah penyusunan soal, namun perlu ditambah soal pada level penalaran.

Berdasarkan komentar tersebut, peneliti melakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 68. Revisi Produk Validasi Guru IPS

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		Perlu ditambah soal pada level penalaran.	

2		<p style="text-align: center;">Perlu ditambah soal pada level penalaran.</p>	
---	---	---	--

4. Hasil Angket Respon Siswa

Berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa, diperoleh hasil bahwasanya media mencapai kategori "Sangat Menarik". Namun, terdapat komentar terhadap alat evaluasi menggunakan media kahoot. Berikut komentar siswa:

- 1) Waktu pengerjaan soal lebih panjang. Berdasarkan komentar tersebut, peneliti melakukan revisi sebagai berikut:

Tabel 69. Revisi Produk Angket Respon Siswa

No	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
1		<p style="text-align: center;">Waktu pengerjaan soal lebih panjang</p>	

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto

Perencanaan dalam penelitian ini adalah membuat sebuah rancangan secara utuh dan rinci mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan. Perencanaan sendiri dapat dipahami sebagai suatu proses dalam kegiatan berupa penentuan berbagai aspek yang akan diimplementasikan dalam suatu kegiatan penelitian. Dengan penentuan berbagai aspek kegiatan dalam perencanaan akan dapat dicapai tujuan dari pelaksanaan penelitian.⁵² Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan perencanaan dengan menggunakan model penelitian dari Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah. Namun, peneliti hanya mengadopsi 7 langkah dari 10 langkah tersebut. Adapun ketujuh langkah tersebut yaitu, penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan, dan revisi produk akhir.

Perencanaan adalah tahap yang sangat penting. Karena peneliti akan lebih mudah dalam melaksanakan penelitian jika sudah dibuat sebuah perencanaan yang matang dan jelas tentang tahap-tahap yang akan dilakukannya. Di dalam Al-Quran juga dijelaskan mengenai pentingnya sebuah perencanaan, Allah berfirman:

⁵² Saputro, Budiyo. 2016. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo). hlm. 35

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَانْتظِرُوا نَفْسَ مَا قَدَّمْتُمْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan." ((QS.Al-Hasyr, 18).

Dari ayat tersebut, telah dijelaskan bahwasanya setiap perbuatan dan kegiatan yang akan dilakukan oleh manusia haruslah dibuat sebuah perencanaan terlebih dahulu. Supaya tidak ada kesalahan di hari akhir dan manusia dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Tahap awal dalam perencanaan penelitian ini adalah tahap penelitian dan pengumpulan data, bertujuan untuk memperoleh informasi awal yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan proses pengembangan. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti memperoleh informasi, bahwasanya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif terutama pada saat pandemi Covid- 19. Beberapa siswa tidak mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Sehingga peneliti akan melakukan suatu pengembangan media yang efektif untuk digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan analisis materi yang akan digunakan oleh peneliti. Dan yang terakhir, peneliti mencari sumber referensi sebagai landasan teori pengembangan.

Setelah melaksanakan tahap pengumpulan data, selanjutnya peneliti akan melakukan perencanaan kegiatan pengembangan. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi IPS kelas 7, 8, dan 9 yang digunakan dalam kegiatan pengembangan. Untuk materi tiap kelas tersebut adalah, kelas 7 materi "Permintaan, Penawaran, Pasar dan Harga". Kelas 8 materi "Keunggulan dan Keterbatasan Antarruang Serta Peran Pelaku Ekonomi dalam Suatu Perekonomian" dan materi "Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional". Kelas 9 materi "Perdagangan Internasional" dan materi "Mengembangkan Ekonomi Kreatif Berdasarkan Potensi Wilayah". Tahap selanjutnya dalam perencanaan adalah menyusun indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Dan tahap terakhir sebelum melakukan pengembangan produk awal adalah peneliti menyusun soal evaluasi.

Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti mulai melakukan pengembangan produk awal. Peneliti terlebih dahulu membuat akun kahoot supaya dapat mengaksesnya. Setelah akun dibuat, soal yang sudah dapat dibuat dapat dibuat ke dalam kahoot yang nantinya akan disebarluaskan kepada siswa sebagai evaluasi pembelajaran. Namun sebelum disebarluaskan, peneliti harus melakukan validasi kepada para ahli mengetahui kevalidan media yang telah dibuat. Media diujikan kepada validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan juga kepada 12 siswa yang merupakan responden uji coba awal. Dari penilaian tersebut diperoleh hasil 74% dari validator ahli materi, 75% dari validator ahli media, 93% dari guru mata pelajaran IPS, dan 82% dari

angket respon siswa pada uji coba awal. Dari peroleh nilai tersebut, bahwa media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

B. Implementasi Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto

Implementasi media kahoot sebagai alat evaluasi ini dilaksanakan setelah memperoleh penilaian dari validator, maka media sudah bisa untuk diimplementasikan kepada responden uji lapangan utama. Implementasi secara sederhana dapat diartikan sebagai pelaksanaan dan penerapan.⁵³ Sehingga implementasi merupakan pelaksanaan untuk mengetahui keefektifan dari media kahoot sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah menengah pertama negeri 1 Pungging, Mojokerto. Implementasi melibatkan 186 responden, yaitu 32 siswa 7F, 31 siswa 8C, dan 30 siswa 9F sebagai kelas eksperimen. Dan 32 siswa 7B, 31 siswa 8E, dan 30 siswa 9D sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen melaksanakan kegiatan evaluasi dengan menggunakan media Kahoot. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media konvensional yaitu dengan mengirimkan soal melalui pdf yang nantinya jawaban dituliskan di kertas dan dikumpulkan ke sekolah seperti yang biasanya dilakukan oleh guru IPS. Untuk kelas eksperimen, sebelum melaksanakan kegiatan evaluasi, peneliti membagikan file yang berisi langkah-langkah dalam mengakses kahoot sebagai alat evaluasi. Kemudian siswa mulai dibagikan link kahoot yang secara langsung siswa dapat menggunakan tanpa harus mendaftar akun terlebih dahulu. Untuk batas pengerjaan adalah maksimal

⁵³ Eka Syafriyanto. *implementasi pembelajaran pendidikan agama islam berwawasan rekonstruksi sosial. jurnal pendidikan islam*. 2015. vol.6. hlm 68

jam 17.00 WIB. Jika melewati jam yang ditentukan, maka otomatis kahoot tidak bisa diakses oleh siswa. Pemberian batas pengumpulan ini bertujuan supaya siswa mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Bagi siswa yang tidak mengerjakan sampai batas waktu yang ditentukan, maka siswa dinyatakan tidak mengikuti ulangan harian dan tidak akan diberikan link kahoot untuk ulangan harian susulan. Sedangkan untuk kelas kontrol, soal dikirim dalam bentuk file pdf yang dibagikan pada grup whatsapp kelas. Jawaban harus ditulis pada kertas jawaban untuk masing-masing siswa, kemudian dikumpulkan ke sekolah. Sedangkan batas pengumpulan jawaban evaluasi pada kelas kontrol adalah keesokan harinya.

Pada tahap implelmentasi ini dapat diketahui pentinnya sebuah media yang efektif untuk digunakan guna mendukung tercapainya tujuan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Seperti dijelaskan dalam Al-Quran:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: "Dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (QS. An Nahl ayat 44).

Dari ayat tersebut dapat dijelaskan bahwasanya Al-Quran diturunkan oleh Allah SWT sebagai media untuk menerangkan kepada umat manusia supaya manusia berfikir. Begitupun dalam kegiatan pembelajaran khususnya evaluasi sangat diperlukan adanya sebuah media yang dapat menunjang kegiatan evaluasi tersebut.

Temuan penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Cahya Kurnia Dewi dengan judul skripsi "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X". Pada penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengembangkan alat evaluasi menggunakan kahoot. Hasil dari pengembangan ini menyatakan bahwa kahoot efektif untuk digunakan sebagai alat evaluasi. Hal ini berdasarkan dari hasil penilaian ahli materi sebesar 82%, ahli media 83%, dan respon siswa atas penggunaan media sebesar 81%.⁵⁴

Dan juga penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Lucia Vita Desyana dengan judul skripsi " Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta". Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu mengembangkan alat evaluasi menggunakan kahoot. Hasil dari pengembangan ini adalah hasil angket tertutup siswa menunjukkan bahwa 97% siswa berada pada kategori respon siswa yang baik dan sangat baik didukung respon positif siswa pada angket terbuka dan wawancara.⁵⁵

C. Hasil Pengembangan Media Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Mata Pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto

Hasil pengembangan diperoleh penilaian dari validator ahli materi sebesar 74% yang masuk pada kriteria "Layak", penilaian validator ahli media sebesar 75% yang masuk pada kriteria "Layak", penilaian guru mata pelajaran

⁵⁴ Dewi, Cahya Kurnia, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*, Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

⁵⁵ Desyana, Lucia Vita, *Efektivitas Penggunaan Media Kahoot pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika Materi Aturan Sinus dan Cosinus di Kelas MIPA 4 SMA Stella Duce 1 Yogyakarta*, Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2019.

IPS sebesar 93% yang masuk pada kriteria "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan, bahwasanya media kahoot layak digunakan sebaga alat evaluasi. Sedangkan hasil perhitungan dari angket respon siswa pada uji coba awal, diperoleh nilai sebesar 82% yang masuk pada kriteria "Sangat Menarik". Sedangkan pada uji lapangan utama, diperoleh hasil angket siswa sebesar 89% yang berarti masuk pada kriteria "Sangat Menarik". Pada hasil penghitungan uji independent sample T Test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil untuk kelas 7 memperoleh nilai signifikasi 0,008, kelas 8 memperoleh nilai signifikasi 0,022, dan kelas 9 memperoleh nilai signifikasi 0,048. Dimana signifikasi ketiga kelas tersebut $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwasanya dari penghitungan uji independent sample T Test pada kelas 7, 8, dan 9 tersebut terdapat perbedaan rata-rata hasil evaluasi kelas eksperimen menggunakan media kahoot dengan hasil evaluasi kelas kontrol menggunakan media konvensional. Dari hasil angket respon siswa yang menyatakan media kahoot "sangat menarik" sebagai alat evaluasi, dan terdapat perbedaan hasil rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut, maka media kahoot efektif digunakan sebagai alat evaluasi.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan kegiatan pengembangan media kahoot sebagai alat evaluasi dilakukan menggunakan model Borg and Gall dengan tujuh langkah. Dari kegiatan perencanaan tersebut ditemukan sebuah masalah dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dimana kegiatan tersebut berjalan tidak maksimal. Untuk mengatasi masalah tersebut dilakukannya pengembangan terhadap media kahoot sebagai alat evaluasi dengan tujuan supaya kegiatan evaluasi dapat berjalan secara efektif dan maksimal. Setelah dilakukan analisis materi yang sesuai dengan Kompetensi Inti dan kompetensi dasar, selanjutnya dibuat soal sebanyak 30 butir dengan menggunakan media Kahoot. Sebelum dilakukan uji lapangan, terlebih dahulu dilakukan validasi media dan materi serta uji coba awal.
2. Implementasi dari media Kahoot sebagai alat evaluasi dilakukan setelah memperoleh nilai dan masukan dari para validator dan angket respon siswa pada uji coba awal. Kemudian dilakukan revisi sebelum dilakukan uji lapangan. Uji lapangan dilaksanakan di kelas eksperimen dan juga dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga dari implementasi tersebut akan diketahui keefektifan dari media Kahoot sebagai alat evaluasi.

3. Hasil dari validasi ahli materi sebesar 74%, ahli media 75%, dan guru IPS sebesar 93% maka dapat disimpulkan bahwasanya media Kahoot layak digunakan sebagai alat evaluasi. Sedangkan hasil angket respon siswa pada uji coba awal sebesar 82%, uji lapangan 89% maka dapat disimpulkan bahwasanya media kahoot menarik digunakan sebagai alat evaluasi. Berdasarkan hasil uji independent sample T Test diperoleh hasil kelas 7 sig (2-tailed) 0,008, kelas 8 sig (2-tailed) 0,022, dan kelas 9 sig (2-tailed) 0,048 karena ketiga hasil perhitungan tersebut $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan rata-rata nilai anatara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga hasil dari pengembangan tersebut adalah media kahoot layak dan efektif sebagai alat evaluasi.

B. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Produk hasil dari penelitian dan pengembangan yang berupa media alat evaluasi dengan menggunakan Kahoot ini telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan juga respon siswa. Tujuan dari dilakukannya tahap validasi ini yaitu untuk memperoleh masukan guna melakukan perbaikan kepada produk sebelum digunakan. Apakah produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan rumusan masalah. Kajian produk pada alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot yang telah dilakukan revisi adalah sebagai berikut:

1. Model soal harus seragam. Produk sebelum direvisi penataan model *quiz* dan *true or false* diacak, namun berdasarkan masukan dari validator, antara model soal *quiz* dan model soal *true or false* tidak boleh diacak melainkan

harus dipisahkan. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses pengerjaan soal evaluasi oleh siswa.

2. Kalimat soal lebih kritis. Masukan ini sama halnya seperti pada poin masukan soal perlu ditambah soal pada level penalaran. Sehingga dilakukan revisi beberapa butir soal menjadi soal lebih kritis. Hal ini bertujuan untuk mengolah daya pikir siswa.
3. Narasi soal harus jelas. Diharapkan dalam penyusunan narasi atau redaksi soal menggunakan kalimat yang efektif sehingga siswa lebih mudah untuk memahami soal.
4. Waktu pengerjaan lebih panjang. Terjadi 2 kali revisi pada durasi pengerjaan. Produk yang belum revisi memiliki durasi pengerjaan 60 detik per item untuk soal *quiz*, dan 30 detik per item untuk soal *true or false*. Kemudian dilakukan revisi pertama yaitu untuk kedua model soal sama-sama diberi durasi pengerjaan 60 detik per item soal, namun durasi tersebut masih dirasa kurang. Sehingga dilakukan revisi untuk durasi waktu untuk kali kedua menjadi 120 detik per item soal baik model soal *quiz* ataupun soal *true or false*.
5. Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus. Diharapkan dengan diberikannya gambar ini dapat memberi stimulus untuk proses pengerjaan soal evaluasi bagi siswa. Sehingga dalam kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan bagi siswa.

Berdasarkan hasil kajian yang telah dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwasanya alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini memiliki beberapa kelebihan yaitu tidak perlu menggunakan kertas jika kegiatan

evaluasi dilakukan secara offline, kegiatan evaluasi lebih efektif dan memicu semangat siswa karena soal disajikan dengan menggunakan media yang menarik bukan sekedar soft file berbentuk word maupun pdf, dan juga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam hal penilaian hasil evaluasi siswa.

Selain kelebihan, produk alat evaluasi dengan menggunakan menggunakan media Kahoot ini juga memiliki kekurangan yaitu dibutuhkannya akses internet dalam penggunaannya.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dalam pemanfaatan produk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini adalah:

- a. Dalam merancang alat evaluasi harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan juga dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, sehingga nantinya produk dapat digunakan oleh pendidik secara mandiri.
- b. Alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam pelaksanaan ulangan harian pada tahun pelajaran selanjutnya.
- c. Selain mata pelajaran IPS, diharapkan prosuk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran yang lainnya.

2. Saran Diseminasi

Saran diseminasi untuk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini adalah diharapkan dalam penggunaannya tidak terbatas di SMP Negeri 1 Pungging saja, namun juga dapat digunakan di sekolah lain. Karena dengan menggunakan alat evaluasi berbasis online dapat mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran, selain itu juga dapat membantu menambah kepraktisan dalam pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Supaya dalam memanfaatkan produk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini lebih optimal, maka perlu dilakukannya pengembangan produk lebih lanjut yaitu:

- a. Produk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini sebaiknya dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain tentang materi pembelajaran IPS.
- b. Produk alat evaluasi dengan menggunakan media Kahoot ini sebaiknya dalam menyusun soal evaluasi juga memanfaatkan model soal lainnya yang sesuai dengan materi yang akan dievaluasi.


DAFTAR PUSTAKA

- B, Mahirah. 2017. *Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa)*. Jurnal Idaarah. Vol 1 No 2. Desember.
- Bahar ,Herwina, dkk. 2020. *Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran di Sekolah dasar*.Jurnal Pengabdian pada Masyarakat. Vol 3 No 2.
- Basuki , Ismet dan Hariyanto. 2016. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Budiastuti, Dyah dan Agustinus Bandur.2018. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Eka, Fenny. 2019. *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa.
- Endayani , Henni. 2017. *Pengembangan Materi ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Vol 1 No 1.
- Ermawati , Yunita Dwi dan Riza Yonisa Kurniawan. 2019. *Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet*. Jurnal Pendidikan. Vol 7 No 2.
- Faipri Selegi, Susanti. 2017. *Model Evaluasi Formatif- sumatif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Perencanaan Pengajaran Geografi*. Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 25 November 2017.
- Fatimah, Umi Laela dan Khairudding Alfath. 2019. *Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor*. Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam, Vol 8 No 2.
- Firdiansyah, Yhadi dan Heni Purwa Pamungkas. 2020. *Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol 4 No 1 Januari.
- Hanafi.2017. *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal kajian Keislaman. Vol 4 No 2 Juli- Desember.
- Idrus. 2019. *Evaluasi dalam proses Pembelajaran*. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol 9 No2.
- Ilhami, Zera. 2019. *Persepsi Siswa dalam menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019*. Vol 1 No 2.
- Kete, Sukadar. 2017. *Implementasi Evaluasi Program Model Formatif Mata Pelajaran BahasaIndonesia Pada SMP Negeri 4 Kendari Kota Kendari*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol 10. No 1.

- Kusaeri dan Suprananto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Modul, tim penyusun bidang kajian kebijakan dan inovasi administrasi negara. *Processing Data Penelitian Menggunakan SPSS*.
- Nurdyansyah. 2019. *Fungsi Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, dkk. 2019. *Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman*. No 2 Vol 5. Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Saputro, Budiyo. 2016. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi aksara, 2015), hlm. 40
- Wahidmurni, dkk. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi & Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1743/Un.03.1/TL.00.1/11/2020 30 November 2020
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Survey**

Kepada
 Yth. Kepala SMP Negeri 1 Pungging
 di
 Mojokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

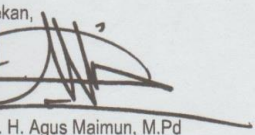
Nama	: Kurnia Rahayu
NIM	: 17130038
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2020/2021
Judul Proposal	: Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging Mojokerto

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.




Dekan,

 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Pemberian Izin Survey/ Studi Pendahuluan



PEMERINTAH KABUPATEN MOJOKERTO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 PUNGGING

Jl. Trawas Pungging Kec. Pungging Kab. Mojokerto, Jawa Timur Kode Pos 61384
 Telp. 0321 - 591908 Fax. 0321 - 591908 Email: smpn1pungging@gmail.com Website: smpn1punggingmjk.sch.id

Nomer : 421.3/193/416-101.58/2020
 Lampiran : -
 Hal : Pemberian izin Survey/Studi Pendahuluan

Kepada
Yth. : Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Di
MALANG

Menindak lanjuti Surat Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Nomor 1734/Un.03.1/TL.00.1/11/2020, tanggal 30 November 2020, dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut dibawah ini :


Nama : **KURNIA RAHAYU**
 NIM : 17130038
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
 Semester-Tahun Akademik : Ganjil – 2020/2021
 Judul Proposal : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging Mojokerto.

Untuk melakukan Survey / Studi Pendahuluan di SMP Negeri 1 Pungging, sesuai dengan Judul Proposal tersebut diatas.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.


Mojokerto, 10 Desember 2020

Kepala Sekolah,



Suharman, S.Pd., M.MPd
 NIP. 19620603 198403 1 011

Lampiran 3 surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://ftk.uin-malang.ac.id, email: ftk@uin_malang.ac.id

Nomor : 653/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 1 Maret 2021
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
 Yth. Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging
 di
 Tempat: Jl. Trawas-Pungging, Sekargadung, Mojokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

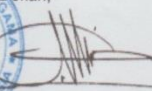
Nama	: Kurnia Rahayu
NIM	: 17130038
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2020/2021
Judul Skripsi	: Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging
Lama Penelitian	: Maret 2021 sampai dengan Mei 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :
 1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1
 2. Arsip

Lampiran 4surat Bukti Konsultasi Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. Email: fitk@uinmalang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : KURNIA RAHAYU
 NIM : 17130038
 Tempat/ tanggal lahir : MOJOKERTO, 25 OKTOBER 1998
 Judul : PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI
 Skripsi/Tesis/Disertasi* : MENGGUNAKAN MEDIA KAHOOT PADA MATA
 PELAJARAN IPS SMP NEGERI 1 PUNGGING
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
 NIP : 197312122006042001

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	04 / 11 / 21	1. Silahkan menulis sesuai dengan buku pedoman skripsi	
2	30 / 11 / 21	1. SPK harus jelas	
3	21 / 12 / 21	- Referensi mutakhir buku dan jurnal	
4	26 / 12 / 21	1. Tekankan pada novelty apa	
5	27 / 12 / 21	- Untuk hasil rumusan masalah 3 bisa mendasar berdasarkan hasil perencanaan dan pelaksanaan	
6	31 / 12 / 21	Hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen dihitung	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. Email: fitk@uinmalang.ac.id

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
7	2/6 ²¹	1. Pengumpulan produk	
8	6/21 6	Konsul pesewuhan	
9			
10			

Malang, 6 Juni 2021

Mengetahui
Ketua Jurusan

Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
NIP. 197107012006042001

Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Media

ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)
Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot
pada Mata Pelajara IPS SMP Negeri 1 Pungging

Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging
 Penyusun : Kurnia Rahayu
 Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si
 Instansi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya alat evaluasi pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media Kahoot, maka melalui instrumen ini saya memohon ketersediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih banyak.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap alat evaluasi menggunakan media Kahoot.
2. Gunakan indikator penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang	K	2
Sangatkurang	SK	1

3. Komentar dan saran dari Bapak/ Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

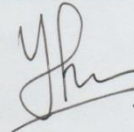
No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	K	SK
1.	Penyajian	1. Keruntutan konsep		✓			
		2. Sajian soal menarik			✓		
		3. Kejelasan tampilan nilai yang didapat			✓		
2.	Desain isi	4. Variasi isi kuis		✓			
		5. Kualitas foto/ gambar			✓		
		6. Kesesuaian karakter atau huruf		✓			
3.	Desain	7. Penampilan tata letak			✓		
		8. Tampilan aplikasi menarik	✓				
		9. Memberi motivasi belajar		✓			
4.	Penggunaan	10. Kemudahan mengakses aplikasi		✓			
		11. Kepraktisan penggunaan alat evaluasi		✓			
		12. Menu kuis mudah dimengerti		✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Gunakan bentuk pilihan soal yang sama
 2. Dalam setiap soal bisa diberikan stimulus gambar-gambar yang berkaitan dengan soal
-
-
-
-

Malang, 11 Januari 2021

Validator Media



Yhadi Firdiansyah

Lampiran 6 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)
Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot
pada Mata Pelajara IPS SMP Negeri 1 Pungging

Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging
 Penyusun : Kurnia Rahayu
 Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si
 Instansi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya alat evaluasi pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media Kahoot, maka melalui instrumen ini saya memohon ketersediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih banyak.

A. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap alat evaluasi menggunakan media Kahoot.
- Gunakan indikator penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang	K	2
Sangatkurang	SK	1

- Komentar dan saran dari Bapak/ Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	K	SK
1.	Isi	1. Kesesuaian butir soal dengan KD		✓			
		2. Kelengkapan butir soal dengan materi		✓			
		3. Keakuratan gambar			✓		
		4. Keakuratan istilah- istilah		✓			
2.	Penyajian	5. Keruntutan konsep		✓			
		6. Kejelasan penyajian gambar			✓		
		7. Kesesuaian kategori soal		✓			
		8. Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien		✓			
		9. Komunikatif			✓		
3.	Bahasa	10. Ketepatan struktur kalimat		✓			
		11. Keefektifan kalimat			✓		
		12. Kebakuan istilah		✓			
		13. Ketepatan tata bahasa		✓			
		14. Ketepatan ejaan		✓			


C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Format soal lebih kritis
2. Larang soal jelas
3. Waktu setiap soal lebih jelas
4. Acuan soal daya indikator
5. Diberi gambar untuk setiap soal sebagai stimulus

.....
.....

Malang, 11 Januari 2021

Validator Materi



Yhadi Firdiansyah

Lampiran 7 Lembar Anget Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)
Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot
pada Mata Pelajara IPS SMP Negeri 1 Pungging

Judul : Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Media Kahoot pada Mata Pelajaran IPS SMP Negeri 1 Pungging

Penyusun : Kurnia Rahayu

Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si

Instansi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya alat evaluasi pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media Kahoot, maka melalui instrumen ini saya memohon ketersediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk yang akan dikembangkan. Penilaian, pendapat berupa saran dari Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih banyak.

A. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap alat evaluasi menggunakan media Kahoot.
- Gunakan indikator penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Jawaban	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang	K	2
Sangatkurang	SK	1

- Komentar dan saran dari Bapak/ Ibu mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			SB	B	C	K	SK
1.	Isi	1. Kesesuaian butir soal dengan KD	✓				
		2. Kelengkapan butir soal dengan materi	✓				
		3. Keakuratan gambar	✓				
		4. Keakuratan istilah- istilah		✓			
2.	Penyajian	5. Keruntutan konsep		✓			
		6. Kejelasan penyajian gambar	✓				
		7. Kesesuaian kategori soal	✓				
		8. Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien		✓			
		9. Komunikatif	✓				
3.	Bahasa	10. Ketepatan struktur kalimat	✓				
		11. Keefektifan kalimat		✓			
		12. Kebakuan istilah	✓				
		13. Ketepatan tata bahasa			✓		
		14. Ketepatan ejaan	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

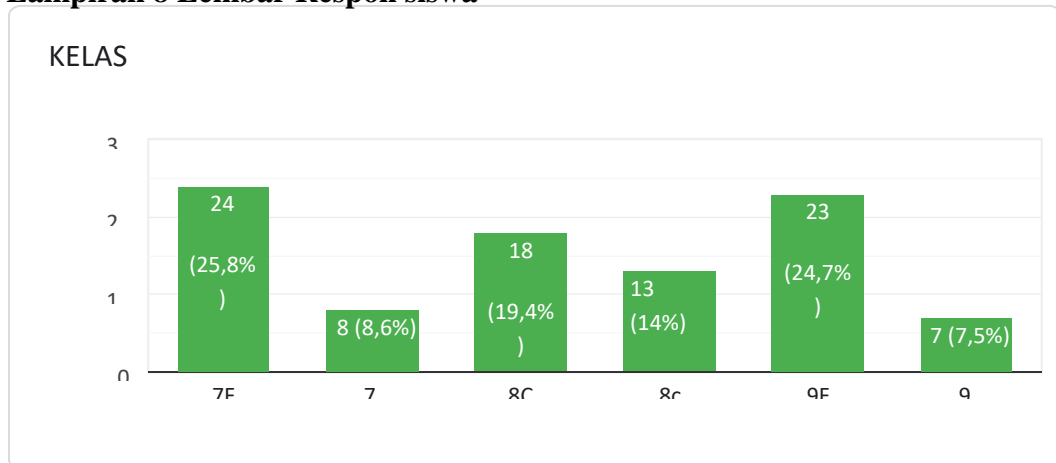
Masih Arah sudah memenuhi kaidah penyusunan soal, namun perlu ditambah arah pada level penalaran.

Malang, 19 Maret 2021

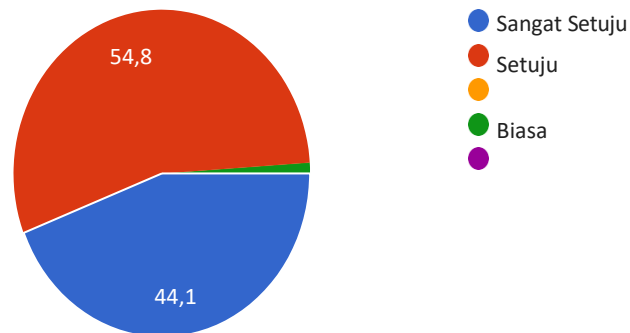
Validator Materi

Drs. Gundan Yanto, M.Pd

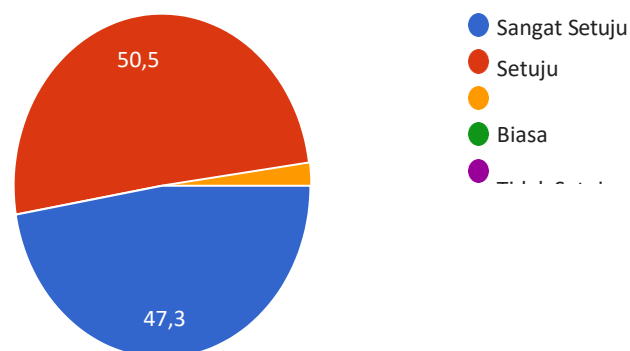
Lampiran 8 Lembar Respon siswa



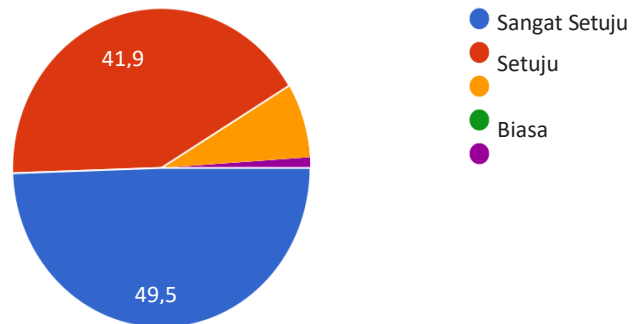
Tampilan soal IPS menggunakan aplikasi KAHOOT ini menarik.



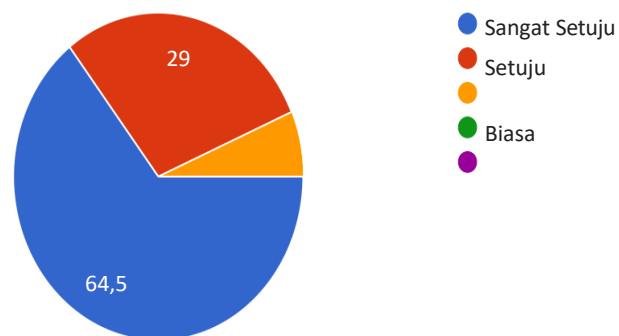
Tampilan visual (foto, gambar) pada aplikasi KAHOOT ini menarik.



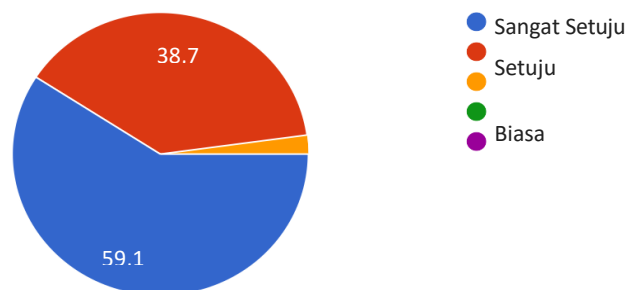
Saya tertarik menggunakan aplikasi KAHOOT sebagai alat evaluasi.



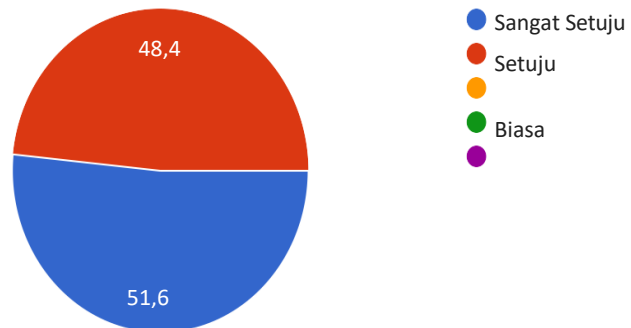
Materi soal yang disajikan mudah dipahami.



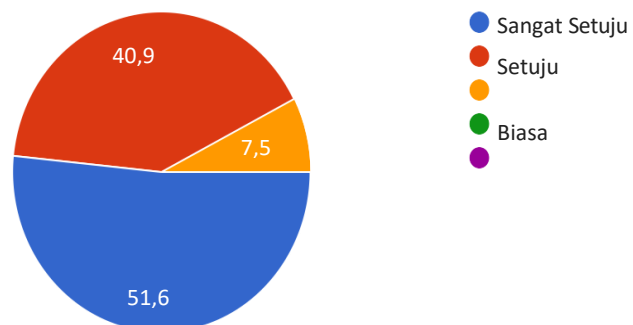
Soal yang disajikan sesuai dengan KI-KD



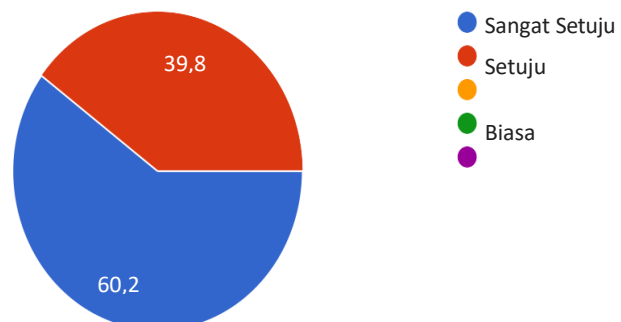
Bahasa yang digunakan dalam soal IPS ini sederhana dan mudah dipahami.



Dengan aplikasi KAHOOT ini saya lebih semangat dalam mengerjakan ulangan harian.

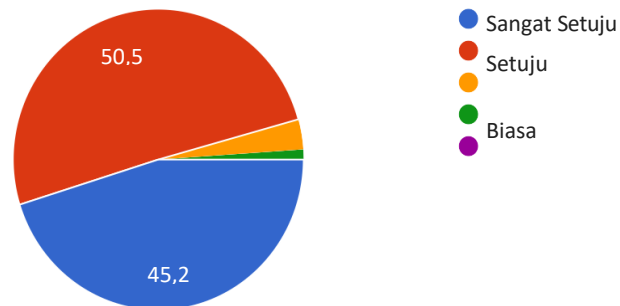


Kalimat yang digunakan dalam soal IPS sederhana dan mudah dipahami.

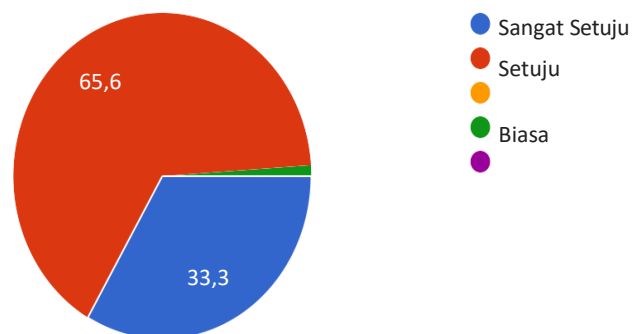


Saya merasa lebih mudah dalam mengerjakan soal ulangan dengan menggunakan aplikasi KAHOOT ini.

93



Menurut saya aplikasi KAHOOT ini mudah diakses dan mudah digunakan.



Lampiran 9 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal Kelas 7F (Uji Lapangan)**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.918	24

Lampiran 10 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal Kelas 8C (Uji Lapangan)

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	96.9
	Excluded ^a	1	3.1
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	25

Lampiran 11 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Butir Soal Kelas 9F (Uji Lapangan)**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.925	26

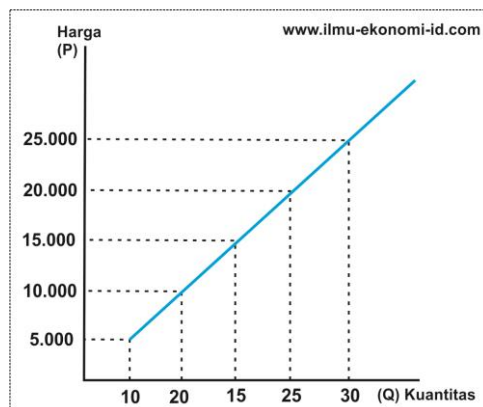
Lampiran 12 Soal Kelas 7**SOAL PENILAIAN HARIAN KELAS 7**

- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
- Kompetensi Dasar : **3.3** Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.
- 4.3** Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi sosial dan budaya Indonesia.
- Materi Pokok : Permintaan, Penawaran, Pasar dan Harga
- Kelas : VII (tujuh)
- Semester : Genap

SOAL !

1. Jumlah barang yang ingin dibeli masyarakat dengan berbagai tingkat harga tertentu disebut dengan....
 - a. Penawaran
 - b. Permintaan**
 - c. Jual beli
 - d. Pembelian
2. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan adalah....
 - a. Harga barang, Kualitas barang, selera masyarakat, teknologi
 - b. Harga barang, kualitas barang, biaya produksi, teknologi
 - c. Harga barang, Kualitas barang, jumlah penduduk, selera masyarakat**
 - d. Harga barang, teknologi, jumlah penduduk, selera masyarakat

3. Ayu tetap membeli barang yang disukai meski harganya naik, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi permintaan yaitu....
- Selera masyarakat
 - Kesukaan
 - Keinginan
 - Pendapatan
4. Permintaan menurut daya beli konsumen dibagi menjadi permintaan efektif & potensial. arti permintaan efektif adalah....
- Keinginan membeli barang namun belum melakukan transaksi
 - Permintaan yang didukung kemampuan daya beli dan sudah melakukan transaksi
 - Keinginan menjual barang dan sudah melakukan transaksi
 - Permintaan yang didukung kemampuan daya jual dan sudah melakukan transaksi
5. Permintaan menurut jumlah konsumen dibagi menjadi 2 macam, yaitu...
- Masyarakat & pasar
 - Individual & kelompok
 - Masyarakat & kelompok
 - Individual & pasar
6. Kurva dibawah ini merupakan gambar kurva...



- Pembelian
 - Jual beli
 - Permintaan
 - Penawaran
7. Pengertian dari penawaran adalah...

- a. Kegiatan jual beli di pasar
 - b. Ketersediaan penjual menjual barang pada tingkat harga dalam waktu tertentu
 - c. Penjual meningkatkan kualitas barang untuk menarik minat pembeli
 - d. Ketersediaan penjual menjual barang pada tingkat harga di waktu tertentu
8. Menteri Ekonomi mengeluarkan kebijakan baru mengenai kegiatan ekonomi, hal tersebut merupakan faktor penawaran yaitu...
- a. Faktor alam
 - b. Faktor ekonomi
 - c. Faktor peraturan perekonomian
 - d. Faktor kebijakan pemerintah
9. Berikut faktor yang mempengaruhi penawaran, *kecuali*....
- a. Harga barang lain
 - b. Biaya produksi
 - c. Harapan akan mendapatkan laba
 - d. Teknologi
10. Produsen berlomba-lomba meningkatkan produksi dan mengembangkan usaha bertujuan untuk...
- a. Menjadi penjual yang baik
 - b. Memanfaatkan biaya produksi
 - c. Mendapatkan laba
 - d. Menghabiskan modal
11. Dalam pengertian paling sederhana, *pasar* adalah...
- a. Tempat produsen menghasilkan barang
 - b. Tempat yang ramai
 - c. Tempat berjualan
 - d. Tempat bertemunya antara penjual dan pembeli
12. Terjadi tawar-menawar antara penjual dan pembeli di suatu pasar. Hal tersebut menunjukkan pasar memiliki fungsi berupa...
- a. Fungsi tawar-menawar
 - b. Fungsi promosi

- c. Fungsi pembentuk harga
 - d. Fungsi jual beli
13. Pasar dimaksudkan untuk memperlancar distribusi barang dari produsen ke konsumen merupakan pengertian dari....
- a. Fungsi distribusi
 - b. Fungsi promosi
 - c. Fungsi pembentuk harga
 - d. Fungsi produksi
14. Seseorang sedang memesan makanan melalui telepon, merupakan salah satu contoh pasar...
- a. Pasar konkrit
 - b. Pasar barang konsumsi
 - c. Pasar abstrak
 - d. Pasar barang produksi
15. Berdasarkan barang yang diperdagangkan, pasar dibagi menjadi...
- a. Pasar setempat, pasar nasional
 - b. Pasar konkrit, pasar abstrak
 - c. Pasar harian, pasar mingguan
 - d. Pasar barang konsumsi, pasar barang produksi
16. Adi pergi ke pasar tenaga kerja untuk mencari lapangan pekerjaan. Jenis pasar tersebut ialah pasar...
- a. Pasar barang konsumsi
 - b. Pasar konkrit
 - c. Pasar abstrak
 - d. Pasar barang produksi
17. Contoh dari pasar internasional adalah...
- a. Pasar sayur
 - b. Pasar malam Sekaten di Solo
 - c. Pasar minyak bumi di Uni Emirat Arab
 - d. Pasar Brinjarjo di Yogyakarta
18. Pekan Raya Jakarta merupakan contoh pasar...
- a. Pasar mingguan

- b. Pasar tahunan
 - c. Pasar bulanan
 - d. Pasar setempat
19. Pengertian dari harga adalah...
- a. Nilai tukar suatu barang yang ditentukan produsen
 - b. Nilai tukar suatu barang yang dinyatakan dengan barang
 - c. Nilai tukar suatu barang yang dinyatakan dengan uang
 - d. Nilai suatu barang yang dinyatakan oleh distributor
20. Harga pasar juga disebut sebagai harga...
- a. Jual beli
 - b. keseimbangan
 - c. Produksi
 - d. Konsumsi
21. Masyarakat akan menambah permintaan terhadap barang kalau diperkirakan harga barang di masa yang akan datang akan naik. **(TRUE)**
22. Kurva permintaan adalah grafik yang menggambarkan sifat hubungan antara jumlah permintaan barang dengan harga. **(TRUE)**
23. Kurva permintaan bergerak dari kiri bawah ke kanan atas. **(FALSE)**
24. Permintaan pasar yaitu permintaan yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya. **(TRUE)**
25. Tinggi rendahnya biaya produksi yang dikeluarkan tidak menentukan harga barang. **(FALSE)**
26. Ketika harga barang naik, maka Pak Andi sebagai pedagang akan menurunkan jumlah barang yang ditawarkan. **(FALSE)**
27. Apabila biaya produksi naik, maka produsen akan mengurangi jumlah produksi barang. **(TRUE)**
28. Gambar kurva penawaran adalah dari kiri atas ke kanan bawah. **(FALSE)**
29. Pasar konkrit adalah pasar yang diantara penjual, pembeli dan barang yang dijual tidak dapat bertemu langsung di pasar. **(FALSE)**
30. Terbentuknya harga pasar melalui proses tawar menawar antara penjual dan pembeli. **(TRUE)**

Lampiran 13 Soal Kelas 8

SOAL PENILAIAN HARIAN KELAS 8

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kompetensi Dasar	: 3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN. 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
Materi Pokok	: 1. Keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peran pelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.\ 2. Perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional.
Kelas	: VIII (delapan)
Semester	: Genap

SOAL!

1. Yang dimaksud dengan pelaku ekonomi adalah...
 - a. Orang/lembaga yang melakukan produksi
 - b. Orang/lembaga yang melakukan kegiatan ekonomi**
 - c. Orang/lembaga yang melakukan konsumsi
 - d. Orang/lembaga yang memiliki usaha
2. Berikut yang *bukan* merupakan pelaku ekonomi adalah...
 - a. Rumah tangga perusahaan/ produsen
 - b. Rumah tangga keluarga/ konsumen
 - c. Rumah tangga distributor**

- d. Rumah tangga pemerintah
3. Joko menyewakan sawahnya kepada pengusaha untuk dibangun pabrik. Hal tersebut merupakan contoh peran RTK sebagai?
 - a. Penyedia faktor ekonomi
 - b. Penyedia faktor produksi**
 - c. Sebagai konsumen
 - d. Penyedia faktor konsumsi
4. Timbal balik yang diterima rumah tangga keluarga karena telah menyewakan tanahnya kepada perusahaan disebut...
 - a. Laba
 - b. Sewa**
 - c. Bunga
 - d. Upah
5. Pertemuan permintaan barang dengan penawaran barang terjadi di pasar output. Contoh pasar output adalah...
 - a. Pasar tenaga kerja dan pasar tradisional
 - b. Bengkel dan pasar tenaga kerja
 - c. Minimarket dan bengkel**
 - d. Pasar tenaga kerja dan lembaga bimbingan belajar
6. Terdapat 4 macam faktor produksi dalam menciptakan barang dan jasa. Berikut yang *bukan* faktor produksi adalah...
 - a. Peraturan perdagangan**
 - b. Modal
 - c. Alam (lahan)
 - d. Kewirausahaan
7. Berikut yang *bukan* merupakan Rumah Tangga Produsen di Indonesia adalah....
 - a. Badan Usaha Milik Negara
 - b. Badan Usaha Milik Daerah**
 - c. Badan Usaha Milik Swasta
 - d. Koperasi
8. Dibawah ini merupakan gambar dari....

- a. Arus perdagangan
 - b. Hubungan pelaku ekonomi dua sektor
 - c. Hubungan pelaku ekonomi 4 sektor
 - d. Kegiatan jual beli barang
9. Awal tahun 2021 pemerintah memberikan izin pendirian 5 swalayan. Hal tersebut merupakan contoh peran pemerintah sebagai...
- a. Produsen
 - b. Pengawas kegiatan ekonomi
 - c. Konsumen
 - d. Regulator/ pengatur
10. Salah satu contoh Badan Usaha Milik Negara (BUMN) adalah...
- a. PT Freeport Indonesia
 - b. PT Djarum
 - c. PT Kereta Api Indonesia (KAI)
 - d. PT Fasfood Indonesia
11. Pengertian dari perdagangan atau perniagaan adalah...
- a. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa berdasarkan kesepakatan suatu kelompok
 - b. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa berdasarkan kesepakatan bersama
 - c. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa karena adanya suatu paksaan
 - d. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa tanpa adanya kesepakatan
12. Tujuan utama dilakukannya perdagangan antarpulau adalah...
- a. Mengeksploitasi alam
 - b. Menguasai perekonomian
 - c. Memperoleh keuntungan
 - d. Memperoleh kerugian
13. Salah satu faktor pendorong kegiatan perdagangan antarpulau/ antardaerah adalah.....
- a. Perbedaan tingkat harga antardaerah
 - b. Memperoleh keuntungan yang besar
 - c. Meningkatkan produktivitas
 - d. Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat

14. Peningkatan jumlah barang yang diproduksi, menyebabkan produsen butuh tenaga kerja tambahan. Hal ini dapat mengurangi....
- Kerugian
 - Penimbunan barang
 - Biaya produksi
 - Pengangguran**
15. Berikut ini yang *bukan* ruang lingkup perdagangan antarnegara adalah...
- Perpindahan data pasar dari luar negeri**
 - Perpindahan modal melalui investasi asing dari luar negeri ke dalam negeri
 - Perpindahan barang & jasa dari suatu negara ke negara lain
 - Perpindahan tenaga kerja dari suatu negara ke negara lain
16. Pelaku ekspor disebut sebagai....
- Importir
 - Eksportir**
 - Impor
 - Ekspor
17. Macam-macam barang yang diimpor oleh Indonesia terdiri dari dua macam, yaitu...
- Migas dan nonmigas**
 - Kayu dan batu-batuan
 - Migas dan gas alam
 - Rempah-rempah
18. Berikut contoh barang migas, *kecuali*....
- Minyak tanah, bensin, elpiji
 - Bensin, elpiji, solar
 - Minyak tanah, batubara, bensin**
 - Minyak tanah, bensin, solar
19. Berikut yang *bukan* manfaat dari perdagangan antarnegara adalah....
- Saling menjatuhkan antarnegara**
 - Transfer teknologi modern
 - Memperoleh keuntungan
 - Menjalin persahabatan antarnegara

20. Berikut yang bukan faktor pendorong perdagangan antarnegara adalah...
- Untuk memenuhi kebutuhan barang dan jasa dalam negeri
 - Keinginan memperoleh keuntungan dan meningkatkan pendapatan negara
 - Keinginan membuka kerjasama, hubungan politik
 - Mengeksploitasi sumber daya alam yang ada**
21. Dua peran dari rumah tangga konsumen adalah sebagai regulator dan konsumen. **(FALSE)**
22. Adanya interaksi antara RTK dan RTP menyebabkan terjadinya aliran arus uang dan arus barang/jasa. **(TRUE)**
23. Pasar tenaga kerja merupakan contoh pasar output. **(FALSE)**
24. Rumah tangga produsen berperan sebagai penyedia barang dan jasa bagi konsumen. **(TRUE)**



25. Dua garis panah di bagian bawah menunjukkan hubungan RTP dan RTK di pasar faktor produksi. **(TRUE)**
26. Perdagangan antardaerah atau antarpulau hanya bisa dilakukan dengan cara tradisional. **(FALSE)**
27. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen merupakan salah satu manfaat perdagangan antarpulau/ daerah. **(TRUE)**
28. Menjaga kestabilan nilai tukar rupiah merupakan salah satu kebijakan pemerintah untuk mendorong ekspor. **(TRUE)**
29. **Salah satu faktor pendorong adanya ekspor adalah karena mampu menjalin persahabatan antarnegara. (FALSE)**
30. Salah satu perbedaan perdagangan antarpulau dan perdagangan antarnegara adalah penggunaan kurs tukar. **(TRUE)**

Lampiran 14 Soal Kelas 9

SOAL PENILAIAN HARIAN KELAS 9

- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
- Kompetensi Dasar : **3.3** Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.
- 4.3** Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.
- Materi Pokok : 1. Perdagangan Internasional.
2. Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
3. Manfaat persaingan sebagai peluang untuk meraih keunggulan ekonomi bangsa.
- Kelas : IX (sembilan)
- Semester : Genap

SOAL!

1. Perdagangan internasional muncul akibat adanya kesamaan dalam hal...
 - a. Sumber daya alam
 - b. Ideologi
 - c. Kepentingan
 - d. Letak geografi
2. Suatu negara pelaku kegiatan ekspor disebut...
 - a. Ekspor
 - b. Impor
 - c. Eksportir

- d. Importir
3. Perdagangan yang dalam pelaksanaannya dikenai pajak/ bea masuk merupakan ciri dari...
- Perdagangan industri besar
 - Perdagangan dalam negeri
 - Perdagangan internasional**
 - Perdagangan barang mahal
4. Indonesia memiliki keunggulan dalam menjual hasil hutan karena SDA yang dimiliki. Keunggulan tersebut biasa disebut...
- Keunggulan komparatif
 - Keunggulan absolut**
 - Proteksi
 - Damping
5. Salah satu manfaat dengan adanya perdagangan internasional adalah...
- Menambah devisa negara**
 - Munculnya pergeseran budaya
 - Adanya politik damping
 - Munculnya ketergantungan antar negara
6. Cina mampu memproduksi mobil dengan biaya produksi yang lebih murah dari Jepang. Keunggulan tersebut biasa disebut...
- Politik damping
 - Keunggulan komparatif**
 - Absolut advantage
 - keunggulan absolut
7. Berikut hambatan perdagangan internasional, kecuali...
- Mendorong kegiatan produksi**
 - Bea masuk yang tinggi
 - Politik damping
 - Pertentangan Politik
8. Yang bukan tujuan adanya tarif dalam perdagangan internasional adalah...
- Harga barang lebih murah**
 - Melindungi produk dalam negeri

- c. Meningkatkan devisa negara
 - d. Menambah pendapatan negara
9. Untuk mengatasi dampak negatif perdagangan internasional dapat dilakukan dengan...
- a. Mengimpor barang-barang bermerek
 - b. Pemberian subsidi kepada industri-industri kecil**
 - c. Mendatangkan tenaga kerja luar negeri
 - d. Mempromosikan produk-produk luar negeri
10. Dalam kegiatan kreatif, banyak daerah yang rutin mengadakan festival. Festival yang biasanya diadakan di Bandung adalah...
- a. Braga Festival**
 - b. Jifest
 - c. Festival Musi
 - d. Jak Jazz
11. Yang merupakan salah satu kegiatan industri kreatif video, film, fotografi adalah....
- a. Opera
 - b. Drama
 - c. Penyiaran
 - d. Sinematografi**
12. Sistem ekonomi yang dianut oleh negara Indonesia adalah...
- a. Sistem ekonomi sosialis
 - b. Sistem ekonomi liberal
 - c. Sistem ekonomi Pancasila**
 - d. Sistem ekonomi kerakyatan
13. "Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan." merupakan bunyi dari....
- a. UUD 1945 pasal 33 ayat 1**
 - b. UUD 1945 pasal 33 ayat 3
 - c. UUD 1945 pasal 33 ayat 2
 - d. UUD 1945 pasal 33 ayat 4
14. Berikut yang *bukan* strategi dalam mengembangkan ekonomi kreatif adalah...

- a. Membuat Roadmap industri kreatif
 - b. Memberikan perlindungan hukum
 - c. Memberikan kebebasan menggunakan SDA untuk meningkatkan ekonomi kreatif
 - d. Membentuk Indonesia Creative Council
15. Upaya Kementerian Perdagangan untuk mewujudkan ekonomi kreatif dengan membuat wahana kreatif bertujuan untuk...
- a. Sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk kreatif
 - b. Menyajikan semua informasi terkait dengan pelaku ekonomi kreatif
 - c. Meningkatkan kemampuan dan keahlian pelaku ekspor ekonomi kreatif
 - d. Fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif
16. Dampak negatif perdagangan internasional dalam era perdagangan bebas adalah....
- a. Kebutuhan barang dan jasa terpenuhi
 - b. Menambah devisa negara
 - c. Meningkatkan hubungan persahabatan antarnegara
 - d. Eksploitasi ekonomi
17. Berikut ini strategi yang harus dilakukan agar produk masyarakat diterima oleh pasar internasional, kecuali...
- a. Melakukan survey pasar
 - b. Menghasilkan produk berkualitas tinggi
 - c. Melakukan promosi di berbagai media
 - d. Patokan harga setinggi-tingginya
18. Besarnya peluang produk Indonesia bisa menembus pasar internasional adalah...
- a. Kekayaan sumber daya alam, sumber daya manusia, budaya yang melimpah
 - b. Adanya kemajuan dibidang teknologi
 - c. Letak wilayah yang strategis
 - d. Kemampuan melakukan efisiensi produksi sehingga memiliki daya saing tinggi

19. Gambar berikut merupakan salah satu komoditas unggulan Indonesia yaitu...



- a. Nikel
- b. Timah
- c. Bauksit
- d. Batu bara

20. Salah satu komoditas ekspor Indonesia yang berasal dari pertanian adalah....



a.



b.



c.



d.

21. Perbedaan iklim merupakan salah satu faktor pendorong perdagangan internasional. **(FALSE)**
22. Politik damping adalah kebijakan menjual barang ke luar negeri dengan harga lebih mahal. **(FALSE)**
23. Salah satu peranan wirausahawan adalah mampu membuka lapangan kerja baru. **(TRUE)**
24. Konsep ekonomi reatif yang digunakan dalam desain induk mengacu kepada INPRES No. 6 tahun 2010. **(FALSE)**
25. Dalam ekonomi demokrasi melibatkan pemerintah, pengusaha swasta, dan seluruh rakyat. **(TRUE)**
26. Gambar berikut merupakan contoh industri kreatif dalam bidang seni pertunjukan (*showbiz*). **(TRUE)**



27. Tiga kegiatan pokok PPKI adalah pameran, konvensi, dan gelar seni budaya. **(TRUE)**
28. Salah satu yang dilindungi oleh HKI adalah tari dan koreografi. **(TRUE)**
29. Keikutsertaan Indonesia dalam perdagangan internasional memberikan manfaat bagi pertumbuhan perekonomian Indonesia. **(TRUE)**
30. Teori keunggulan komparatif merupakan teori yang dikemukakan oleh Adam Smith. **(FALSE)**

Lampiran 16 Tingkat Kesukaran Butir Soal Kelas 8C (Uji Lapangan)

NO	NAMA	SOAL																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	Achmad Rendy Ramadhany	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Adam Febriansyah	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	Aula Khusnul Yaqin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
4	Auliya Ramadhani	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	
5	Bima Eka Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
6	Briyan Bayu Pasha	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	
7	Dhavin Fadhil Budi A	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Ebit Surya Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
9	Ega Satyo Pradiya	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	
10	Eka Dandu Sudarto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
11	Faiz Seger Wahyudi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	
12	Fajar Eko Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	Fakhry Aditya Putra	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	
14	Fina Nur Aini	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
15	Habyah Priandika Kistanto	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	
16	Hilda Lutfiah Mahika S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	
17	Ines Natasya Salsabella	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	
18	Izza Salsabila Al Mufidah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
19	Jihan Dewi Aprilia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	Muhammad Afif Fajar	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	
21	Muhammad Afif Zakaria	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	
22	Muhammad Akbar Imanullah	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	

22	NUR ILYAS SHODIQON	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
23	NUR ROUDHOTUL MARETA SUTANTI	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	RAFI DWI YUDIANSYAH PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
25	RISQY AWAL RAMADAN HIDAYAH SAPUTRA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	
26	RONI HERMAWAN	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
27	RUBBEN MALVIANO MAHIA RAMANDA	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	
28	SAF. WIDANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	
29	SAFITRI RIMADA AZHAR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
30	SITI NUR HANIFA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
Jawaban Benar		24	23	22	23	25	24	23	22	22	24	25	18	22	23	20	23	23	17	24	21	24	21	25	24	20	25	20	25	24	24
Jumlah Siswa		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Tingkat Kesukaran		0.8	0.77	0.73	0.77	0.83	0.8	0.77	0.73	0.73	0.8	0.83	0.6	0.73	0.77	0.67	0.77	0.77	0.57	0.8	0.7	0.8	0.7	0.83	0.8	0.67	0.83	0.67	0.83	0.8	0.8
KETERANGAN		M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	M	Se	M	M	Se	M	M	Se	M	Se	M	M	M	M	Se	M	Se	M	M	

Lampiran 19 Daya Pembeda Soal Kelas 8C (Uji Lapangan)

No	NAMA	SOAL																														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	Jihan Dewi Aprilia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	Achmad Rendy R	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	Aula Khusnul Yaqin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
4	Fajar Eko Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	Bima Eka Setiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	
6	Ebit Surya Anggun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	Izza Salsabilla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
8	Muhammad Arsyad	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
JUMLAH BENAR (PA)		8	8	8	7	8	7	8	8	7	7	5	7	8	8	8	7	7	8	8	7	8	4	8	7	6	7	8	8	8	8	
9	Najwa Elvaretta	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	
10	Vindi Inka Andriani	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	
11	Habyah Priandika	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
12	Muhammad Bagus Riski	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	
13	Auliya Ramadhani	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	
14	Muhammad Afif Zakaria	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	
15	Ines Natasya Salsabella	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	
16	Ega Satyo Pradiya	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	
JUMLAH BENAR (PB)		4	4	4	3	3	4	2	4	4	4	8	8	2	4	2	3	5	5	2	3	4	7	3	4	7	3	5	2	4	5	
IA		8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	
DB		0,5	0,5	0,5	0,5	0,63	0,375	0,75	0,5	0,375	0,375	0,38	0,125	0,75	0,5	0,75	0,5	0,25	0,38	0,75	0,5	0,5	0,38	0,625	0,375	0,13	0,5	0,375	0,75	0,5	0,375	

Lampiran 20 Daya Pembeda Soal Kelas 9F (Uji Lapangan)

No	NAMA SISWA	SOAL																															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Arif Budiman	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2	Firmansyah Hafidh S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
3	Muhammad salman	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	
4	Safitri Rimada Azhar	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
5	Siti Nur Hanifa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	Iim Fahmi Al Muzakky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
7	Najwa Aulia Wardani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	Rafi Dwi Yudiansyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	Anisa Fajar Pertiwi	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
10	Frimansyah Dwinata	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0		
11	Muhammad Rehan R	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
12	Nabila Putri Aulia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	
13	Saf. Widana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	
14	Husny Amirul Mu'minin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	
15	Ike Yuliati	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
JUMLAH BENAR (PA)		14	14	15	12	14	15	15	14	12	14	15	6	14	12	13	13	13	7	12	14	13	12	13	14	10	15	8	14	15	14		
16	Ilham Ilfianto	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	Mohammad Rizky H	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	
18	Muhammad Syechan	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	
19	Muhammad Taufiq	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	Nabila Rohmatul Lillah	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	Najwa Alaniah Salsabila	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	

22	Nur Ilyas Shodiqon	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
23	Nur Roudhotul Mareta	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Risqy Awal Ramadan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	
25	Aprillia Ageng Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	
26	Roni Hermawan	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
27	Muhammad Ridzat Akbar	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	
28	Rubben Malviano Mahia	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	
29	Fitri Nova Lita Sari	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	
30	Icha Nur Kamelia	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
JUMLAH BENAR (PB)		10	9	7	11	11	9	8	8	10	10	10	12	8	11	7	10	10	10	12	7	11	9	12	10	10	10	12	11	9	10	
IA		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	
DB		0,267	0,333	0,533	0,067	0,2	0,4	0,467	0,4	0,133	0,267	0,333	0,4	0,4	0,067	0,4	0,2	0,2	-0,2	0	0,467	0,133	0,2	0,067	0,267	0	0,333	0,267	0,2	0,4	0,267	
KETERANGAN		S	CB	SB	K	S	SB	SB	SB	K	S	CB	K	SB	K	SB	S	S	K	K	SB	K	S	K	S	K	CB	K	S	SB	S	

Lampiran 21 Silabus Kelas 7

SILABUS

Sekolah : **SMP Negeri 1 Pungging**
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VII
 Kurikulum : 2013(Revisi 2017)
 Tahun Pelajaran : 2019/2020



KOMPETENSI INTI :

KI.	1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
K.I.	2.	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
K.I.	3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
K.I.	4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil telaah konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi geografis Indonesia (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi • Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) • Sumber Daya Manusia <ul style="list-style-type: none"> - jumlah, sebaran, dan komposisi; - pertumbuhan; - kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan) - keragaman etnik (aspek-aspek budaya) • Interaksi antarruang (distribusi potensi wilayah Indonesia) • Dampak interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran saintifik yang berorientasi pada kegiatan peserta didik dengan mengutamakan aktivitas <i>inquiry</i> untuk terbinaanya keterampilan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan literasi informasi dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati peta kondisi geografi di Indonesia - Membuat peta penyebaran sumber daya alam di Indonesia - Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan tahun - Menyajikan data 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	40 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar

antarruang Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan	antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk)	kependudukan dalam bentuk tabel dan grafik. - Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang (mobilitas penduduk, distribusi barang, arus informasi, dan persebaran gagasan perubahan)			
		- Menganalisis dampak positif dan negatif dan mengajukan solusi terhadap dampak interaksi antarruang			
3.2 Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi sosial	Interaksi sosial: • pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerja sama, asimilasi) Pengaruh interaksi sosial terhadap pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan	• Pembelajaran berbasis masalah dengan mengutamakan aktivitas <i>inquiry</i> untuk terbinanya berpikir kritis, kreatif, dan berkolaboratif, serta meningkatkan kemampuan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: - Mengamati interaksi sosial masyarakat pedesaan dan perkotaan	• Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan	30 JP	• Buku Teks Siswa, IPS Kls VII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang

<p>dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya</p>	<p>politik)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati faktor-faktor yang mempengaruhi bentuk interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat - Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di perdesaan dan perkotaan - Menganalisis dampak interaksi sosial terhadap kegiatan ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik. - Mengajukan solusi atau pemecahan masalah untuk membina kehidupan sosial yang harmonis dan berkeadilan di lingkungan masyarakat Indonesia. 	<p>presentasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	<p>relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
---	-----------------	--	--	--

<p>3.3 Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep kebutuhan dan kelangkaan (motif, prinsip, dan tindakan ekonomi) • Kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) kaitannya dengan perkembangan iptek • Permintaan, penawaran, harga, dan pasar • Peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia • Hubungan antara kelangkaan, permintaan-penawaran, dan harga untuk mewujudkan kesejahteraan dan persatuan bangsa Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis proyek dengan mengutamakan aktivitas <i>inquiry</i> untuk terbinanya berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkolaborasi, dan meningkatkan literasi informasi dan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Membuat daftar kebutuhan dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	44JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
<p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi</p>					

<p>antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia</p>		<p>kelangkaan barang dalam keluarga</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan data berbagai kegiatan ekonomi di pedesaan dan perkotaan - Menganalisis pengaruh teknologi internet terhadap penawaran dan permintaan - Menciptakan gagasan kreatif untuk mengembangkan jenis-jenis kewirausahaan mandiri yang memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sekolah. 			
---	--	--	--	--	--

<p>3.4 Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa HinduBuddha, dan Islam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa praaksara secara kronologis Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha secara kronologis Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa Islam secara kronologis 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran saintifik dengan mengutamakan aktivitas <i>heuristik</i> untuk terbinanya berpikir kritis, kreatif, inovatif, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan meningkatkan kemampuan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi karakteristik peninggalan masyarakat praaksara, masa Hindu-Buddha, dan masa Islam secara heuristik (menelaah fakta dan data tersedia) dan berkolaborasi. - Membandingkan karakteristik kehidupan masyarakat baik aspek sosial, budaya, dan ekonomi pada masa pra aksara, Hindu-Buddha, dan masa Islam - Menyajikan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
<p>4.4 Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa</p>					

HinduBuddha, dan Islam		analisis perubahan dan kesinambungan kehidupan bangsa Indonesia pada masa praaksara, HinduBuddha dan Islam.			
------------------------	--	---	--	--	--

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Pungging

Subandi, S.Pd
NIP. 196910241997021001

Mojokerto, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Gundari Yanto, M.MPd
NIP. 19640302 198903 1 012

Lampiran 22 Silabus Kelas 8

SILABUS

Sekolah : **SMP Negeri 1 Pungging**
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : VIII
 Kurikulum : 2013(Revisi2017)
 Tahun Pelajaran : 2019/2020



KOMPETENSI INTI :

KI.	1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
K.I.	2.	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
K.I.	3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
K.I.	4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik</p> <p>4.1 menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi geografis negaranegara ASEAN (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi • Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) • Sumber Daya Manusia <ul style="list-style-type: none"> - jumlah, sebaran, dan komposisi; - pertumbuhan; - kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan; dan - keragaman etnik (aspek-aspek budaya. • Interaksi antarruang (distribusi potensi wilayah Negara-negara ASEAN) • Dampak interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis masalah dengan mengutamakan aktivitas <i>inquiry</i> dan kooperatif untuk terbinanya berpikir kritis, inovatif, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan meningkatkan literasi informasi dan kemampuan berkomunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati peta kondisi geografi dan persebaran potensi Sumber Daya Alam di negara-negara ASEAN - Membuat peta penyebaran sumber daya alam di negaranegara ASEAN yang bersumber dari atlas dan atau sumber lain yang relevan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	34 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VIII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar

<p>diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik</p>	<p>antarruang (perdagangan, mobilitas penduduk)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) di negara-negara ASEAN berdasarkan waktu dan ruang. - Menyajikan data kependudukan dalam bentuk tabel dan grafik yang mudah dianalisis. - Menganalisis dampak positif dan negatif interaksi ruang akibat mobilitas penduduk dan distribusi barang dan jasa. - Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang terhadap tingkat kemajuan bangsabangsa di ASEAN. 			
--	---	--	--	--	--

		- Mencari solusi terhadap dampak interaksi antarruang untuk menjaga keharmonisan hubungan antar negara ASEAN dan kesejahteraan penduduknya.			
3.2 menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pengaruh interaksi sosial (mobilitas sosial) terhadap kehidupan sosial budaya • Pluralitas (agama, budaya, suku bangsa, pekerjaan) masyarakat Indonesia • Konflik dan integrasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran saintifik dengan mengutamakan aktivitas <i>inquiry</i> untuk terbinaanya kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkolaborasi, literasi media, dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi pengaruh interaksi sosial terhadap perkembangan, budaya, pembangunan, dan peradaban. - Mengidentifikasi pluralitas kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes 	38 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VIII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
4.2 menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan					

kebangsaan		<p>sosial budaya masyarakat Indonesia yang ditampilkan dalam bentuk peta persebaran kebudayaan Nusanatara.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengemukakan faktor timbulnya permasalahan konflik sosial yang timbul akibat kesalahfahaman, kesenjangan sosial ekonomi, dan faktor lainnya. - Mengidentifikasi langkah positif masyarakat dan pemerintah dalam mengatasi konflik sosial sehingga dapat diredam. - Menganalisis usaha masyarakat dan pemerintah dalam mencegah konflik sosial dalam masyarakat yang plural (majemuk). - Menyajikan data pengaruh interaksi 	yaitu observasi dan jurnal.	
------------	--	--	-----------------------------	--

		<p>sosial terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya.</p> <p>- Mengkomunikasikan hasil analisis dan solusinya dalam mengatasi konflik sosial di lingkungan masyarakat yang plural (majemuk).</p>			
<p>3.3 menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN</p> <p>4.3 menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran,</p>	<p>Keunggulan dan keterbatasan dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> • permintaan dan penawaran sebagai pelaku • Ekonomi • • Permintaan dan penawaran dengan penggunaan teknologi untuk pelaku ekonomi <p>Pengaruh interaksi antarruang terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN</p> <p>Kegiatan perdagangan antar daerah, antarpulau, dan antarnegara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis proyek dengan mengutamakan aktivitas inquiry untuk terbinanya kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, literasi media, dan meningkatkan kemampuan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan ruang dalam kegiatan ekonomi masyarakat. - Mengumpulkan data perdagangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan 	36 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VIII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan

<p>teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN</p>	<p>(eksporimpor)</p> <p>Upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur</p> <p>Mengembangkan alternatif pendistribusian pendapatan untuk kesejahteraan masyarakat</p>	<p>antardaerah, antarpulau, dan antarnegara serta pengaruh interaksi antarruang di Indonesia dan ASEAN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengemukakan upaya mengembangkan ekonomi maritim dan agrikultur - Mengemukakan cara mendistribusikan pendapatan negara (hasil usaha dan pajak) dalam bentuk pembangunan berdasarkan skala prioritas, pemerataan, dan berkeadilan. 	<p>jenis non tes yaitu observasi dan jurnal.</p>		<p>sekitar</p>
		<ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan kelemahan pengembangan wilayah yang dikaitkan dengan interaksi ruang (antardaerah, antarpulau, dan antarnegara) sehingga berdampak pada pertumbuhan ekonomi, perubahan sosial dan 			

		budaya.			
3.4 menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> • Kedatangan bangsa-bangsa Eropa dan perlawanan bangsa Indonesia • Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa penjajahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis saintifik dengan mengutamakan aktivitas heuristik untuk terbinanya berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkolaborasi, literasi informasi dan komunikasi serta kemampuan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Menggambarkan proses kedatangan bangsa Eropa dan mengidentifikasi perlawanan bangsa Indonesia - Mengumpulkan data tentang ciri-ciri masyarakat Indonesia pada masa penjajahan - Menganalisis hubungan antara organisasi pergerakan dengan tumbuhnya semangat 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	32 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls VIII • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VIII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
4.4 menyajikan kronologi perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> • Munculnya organisasi pergerakan dan tumbuhnya semangat kebangsaan 				

		kebangsaan - Menyajikan hasil analisis kronologi dari masa penjajahan sampai tumbuhnya semangat kebangsaan. - Mengkomunikasikan semangat cinta tanah air dan rasa kebangsaan dalam bentuk konkrit sesuai dengan peranannya masing-masing di masyarakat.		
--	--	---	--	--

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Pungging

Subandi, S.Pd
NIP. 196910241997021001

Mojokerto, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Gundari Yanto, M.MPd
NIP. 19640302 198903 1 012



Lampiran 23 Silabus Kelas 9

SILABUS

Sekolah : **SMP Negeri 1 Pungging**
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : IX
 Kurikulum : 2013(REvisi 2017)
 Tahun Pelajaran : 2019/2020

KOMPETENSI INTI :

KI.	1.	Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
K.I.	2.	Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
K.I.	3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
K.I.	4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p> <p>4.1 menyajikan telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang negara-negara Asia dan benua lainnya yang diakibatkan faktor alam, manusia dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan manusia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi geografis Benua Asia dan Benua lainnya (letak dan luas, iklim, geologi, rupa bumi, tata air, tanah, flora dan fauna) melalui peta rupa bumi • Potensi Sumber Daya Alam (jenis sumber daya, penyebaran di darat dan laut) • Sumber Daya Manusia <ul style="list-style-type: none"> - jumlah, sebaran, dan komposisi; - pertumbuhan; - kualitas (pendidikan, kesehatan, kesejahteraan - keragaman etnik (aspek-aspek budaya • Interaksi antarruang (distribusi potensi wilayah Benua Asia dan Benua lainnya) • Dampak interaksi antarruang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran saintifik yang berorientasi pada kegiatan peserta didik dengan mengutamakan aktivitas inquiry untuk terbinanya kemampuan berpikir kritis, kreatif, meningkatkan kemampuan literasi media, dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati peta kondisi geografi di Benua Asia dan benua lainnya - Membuat peta 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	44 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls IX • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls IX • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar

<p>dalam ekonomi, sosial, pendidikan dan politik</p>	<p>(perdagangan, mobilitas penduduk)</p>	<p>penyebaran sumber daya alam di Benua Asia dan benua lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membandingkan data kependudukan (sebaran dan pertumbuhan) berdasarkan waktu dan ruang. - Menyajikan data kependudukan dalam bentuk tabel dan grafik. - Menganalisis dampak positif dan negatif interaksi antar ruang dan antar negara terkait dengan arus tenaga kerja, perdagangan pasar bebas, pengungsian, dan perdagangan ilegal. - Mengidentifikasi masalah akibat interaksi antarruang yang bersifat global - Mengkomunikasikan hasil diskusi tentang 			
--	--	--	--	--	--

			solusi (pemecahan masalah) terhadap dampak interaksi antarruang		
3.2 menganalisis perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan sosial • budaya • Globalisasi (dalam bidang iptek, ekonomi, komunikasi, transportasi, budaya) • Dampak positif dan negatif globalisasi terhadap kehidupan kebangsaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis proyek dengan mengutamakan aktivitas inquiry untuk terbinanya kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, literasi media, dan meningkatkan kemampuan komunikasi. • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi perubahan sosial budaya sebagai dampak globalisasi - Mengemukakan permasalahan permasalahan dampak globalisasi terhadap kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	28JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls IX • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
4.2 menyajikan hasil analisis tentang perubahan kehidupan sosial budaya Bangsa Indonesia dalam menghadapi arus globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan	<ul style="list-style-type: none"> • Upaya menghadapi globalisasi untuk memperkuat kehidupan kebangsaan 				

		kebangsaan - Mengumpulkan informasi tentang upaya menghadapi globalisasi - Menyajikan hasil analisis perubahan kehidupan sosial budaya dalam arus globalisasi untuk memperkuat kebangsaan.			
3.3 menganalisis 4.3 ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat menyajikan hasil	<ul style="list-style-type: none"> • Ketergantungan antar ruang • berdasarkan konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) • Pengaruh ketergantungan antar ruang terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial, ekonomi, pekerjaan, 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis masalah dengan mengutamakan aktivitas inquiry dan kooperatif untuk terbinanya berpikir kritis, inovatif, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan meningkatkan literasi informasi dan komunikasi, serta kemampuan berkomunikasi. • Kegiatan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan presentasi. • Penilaian aspek sikap menggunakan 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls IX • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII • Atlas • Peta • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi

<p>analisis tentang Ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat</p>	<p>pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Pengembangan pusat-pusat keunggulan ekonomi untuk kesejahteraan masyarakat Pasar Bebas (Masyarakat Ekonomi Asia, AFTA, APEC, Uni Eropa)</p>	<p>diselaraskan dan atau dapat mengikuti tahapan sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat alur bagan ketergantungan antar ruang dalam kegiatan ekonomi - Mengidentifikasi permasalahan, pengaruh ketergantungan antarruang tentang migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial, ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan 	<p>jenis non tes yaitu observasi dan jurnal.</p>	<p>yang relevan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
---	---	---	--	---

		<p>masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyajikan hasil analisis ketergantungan antarruang dan pengaruhnya, kegiatan ekonomi kreatif dalam kehidupan dan kesejahteraan masyarakat - Mengumpulkan data potensi dan kegiatan ekonomi dalam menghadapi pasar bebas melalui teknik <i>jigsaw</i> 			
<p>3.4 menganalisis kronologi, perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi</p> <p>4.4 menyajikan hasil analisis kronologi,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa awal kemerdekaan, proklamasi kemerdekaan RI, peristiwa heroik sekitar proklamasi, proses pengakuan kedaulatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran berbasis masalah dengan mengutamakan aktivitas inquiry untuk terbinanya kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, berkolaborasi, literasi media, teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian pengetahuan menggunakan jenis tes pilihan ganda dan uraian. • Penilaian keterampilan menggunakan jenis non tes yaitu observasi pada kegiatan diskusi, simulasi, dan 	28 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Siswa, IPS Kls IX • Buku Panduan Guru Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls IX • Atlas • Peta

<p>perubahan dan kesinambungan ruang (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) dari awal kemerdekaan sampai awal reformasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan dan kesinambungan (geografis, politik, ekonomi, pendidikan, sosial, budaya) masyarakat Indonesia pada masa demokrasi liberal dan demokrasi terpimpin dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa (antara lain: DI/TII, APRA, Andi Aziz, Pembebasan Irian Barat, G30 S/PKI) dan kerja sama Internasional (antara lain: KAA, Gerakan Non Blok, dan PBB) • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia masa Orde Baru • Perubahan dan kesinambungan masyarakat Indonesia pada masa reformasi • Mengenal tokoh-tokoh pada masa awal kemerdekaan sampai 	<p>kemampuan komunikasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pembelajaran diselaraskan dan dapat mengikuti tahapan sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi makna peristiwa heroik di masa kemerdekaan - Mengumpulkan data sejarah pada masa demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, orde baru, dan masa reformasi - Menyajikan perubahan wilayah masa kemerdekaan sampai dengan awal reformasi dengan menggunakan peta sejarah - Mengkomunikasikan harapan dalam melanjutkan perjuangan kemerdekaan dan 	<p>presentasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penilaian aspek sikap menggunakan jenis non tes yaitu observasi dan jurnal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensiklopedia Geografi • Buku-buku referensi yang relevan • Media elektronik (internet) • Lingkungan sekitar
--	---	--	--	--

	reformasi	semangat reformasi.			
--	-----------	------------------------	--	--	--

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 1 Pungging

Subandi, S.Pd
NIP. 196910241997021001

Mojokerto, 15 Juli 2019

Guru Mata Pelajaran,

Drs. Gundari Yanto, M.MPd
NIP. 19640302 198903 1 012

Lampiran 24 Produk

Distance learning with Kahoot!



KURNIA RAHAYU

PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA KAHOOT SEBAGAI ALAT
EVALUASI PADA MATA PELAJARAN

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

SEKOLAH MENEGAH PERTAMA NEGERI 1
PUNGGING MOJOKERTO

OLEH: KURNIA RAHAYU

NIM: 17130038

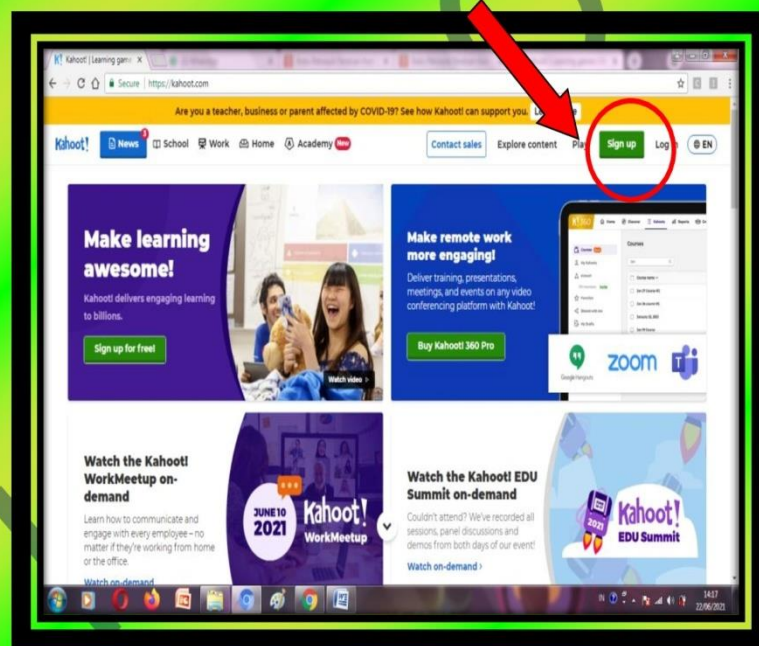
MALANG, JUNI 2021

DAFTAR ISI

- A. CARA MEMBUAT KUIS KAHOOT BAGI GURU 4
- B. CARA MENGGUNAKAN KAHOOT BAGI SISWA 16
- C. SOAL YANG DIGUNAKAN DALAM "PENGEMBANGAN MEDIA
KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA NEGERI 1 PUNGGING, MOJOKERTO" 18

CARA MEMBUAT KUIS KAHOOT BAGI GURU

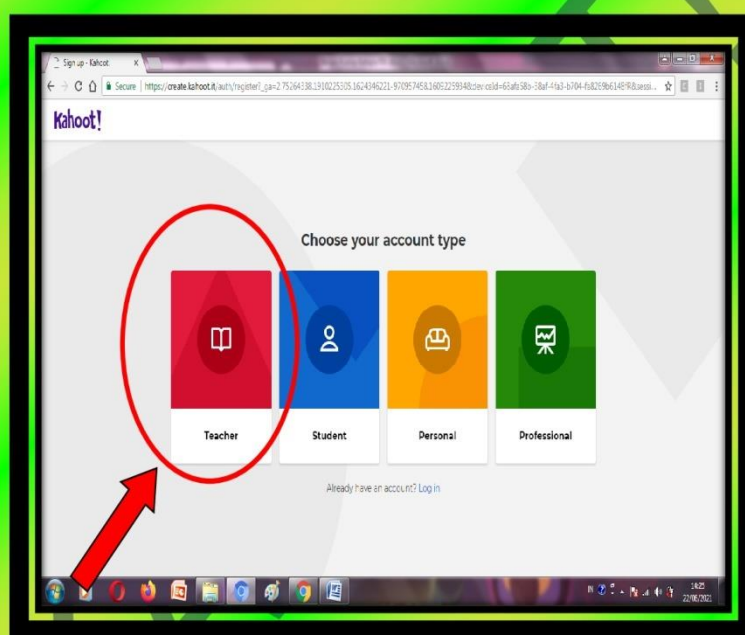
1. Membuka link "https://kahoot.com"/.
2. Maka akan tampil seperti gambar 1.
3. Gambar 1 ini merupakan tampilan awal pada aplikasi Kahoot. Kemudian klik "sign up". (lingkaran merah)



(Gambar 1)



4. Setelah klik "sign up" maka akan muncul seperti gambar 2.
5. Terdapat 4 pilihan pada gambar 2, yaitu "Teacher, Student, Personal, Profesional.
6. Bagi guru silahkan memilih pada pilihan "Teacher". (lihat pada lingkaran merah)



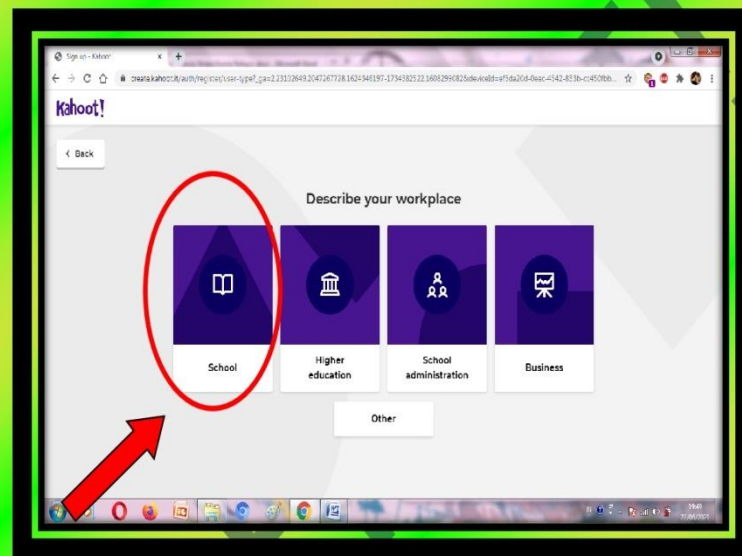
(Gambar 2)



7. Kemudian akan muncul halaman seperti gambar 3.

8. Pengguna harus memilih salah satu dari 5 pilihan yaitu "School, higher education, school administration, business, atau other"

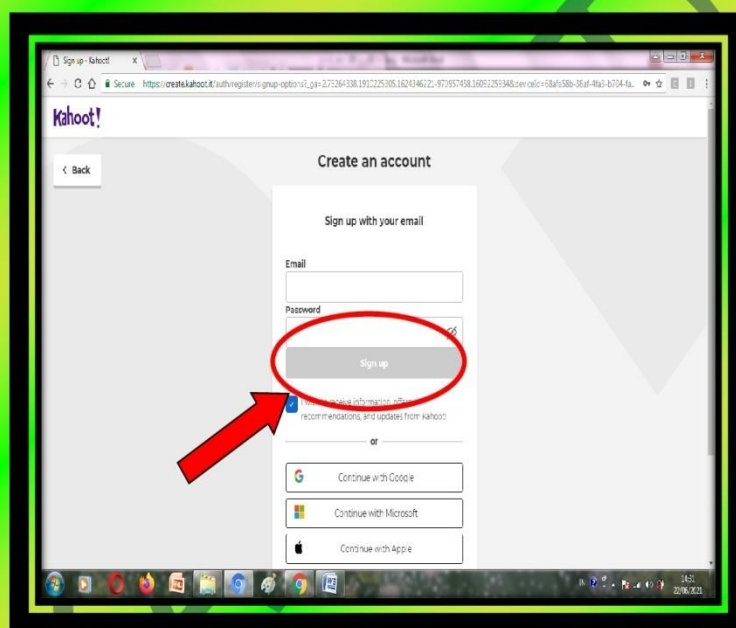
9. Untuk guru silahkan klik pada "school" (lingkaran merah)



(gambar 3)



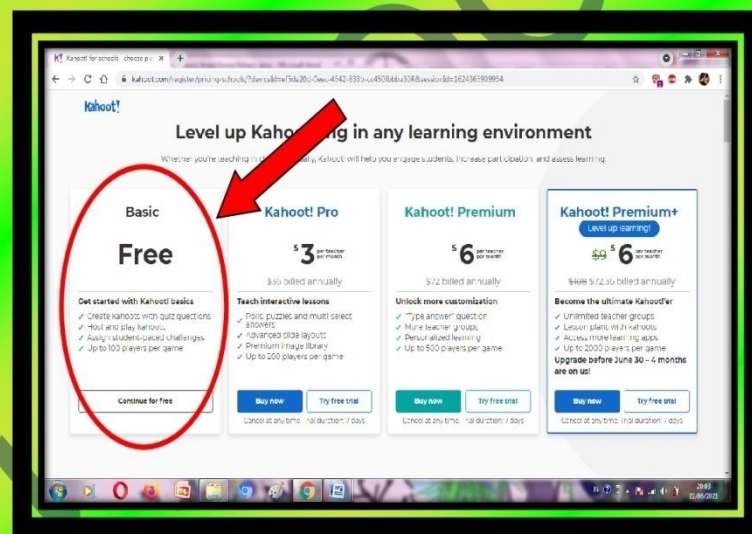
10. Kemudian akan muncul halaman untuk memasukan email dan password untuk mendaftar akun bagi guru seperti gambar 4.
11. Setelah mengisi email dan password adalah klik "Sign up". (lingkaran merah)



(Gambar 4)



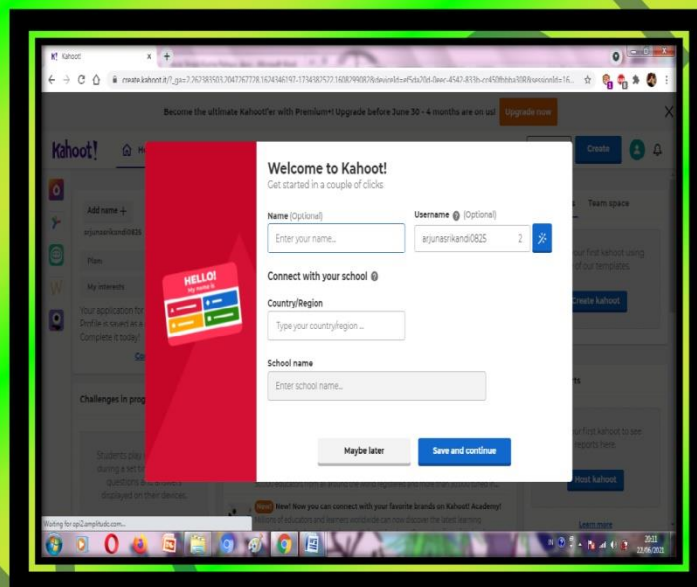
12. Setelah memasukkan email dan password, maka akan tampil halaman level up Kahoot. Seperti pada gambar 5.
13. Jika ingin menggunakan Kahoot tanpa membayar bisa memilih level "continue for free", namun jika ingin memakai Kahoot yang membayar maka bisa memilih "Kahoot pro, Kahoot premium, atau Kahoot premium+"
14. Bagi guru pemula bisa memanfaatkan Kahoot tanpa membayar, sehingga langsung klik "Continue for free" (lingkaran merah)



(gambar 5)



15. Kemudian akan muncul halaman seperti gambar 6, guru harus mengisi identitas, yaitu:
- Name : Diisi nama pengguna
 - Country/region: Pilih Indonesia
 - School name: di isi nama sekolah tempat guru mengajar.
 - Jika sudah diisi semua klik "save and continue".

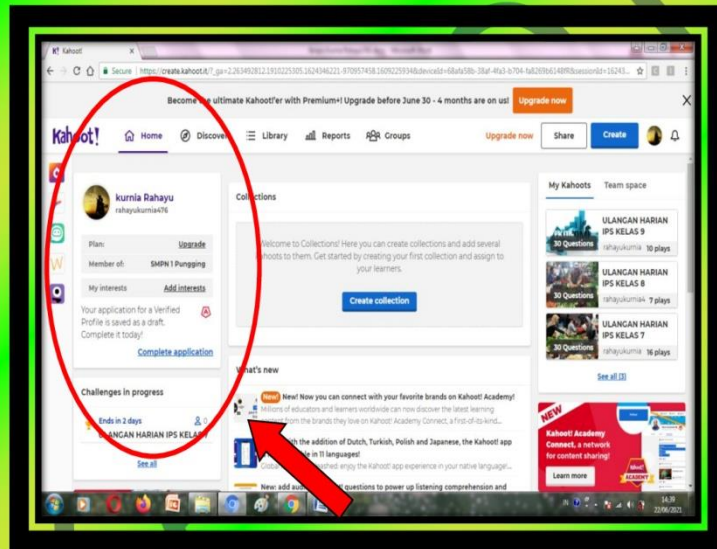


(gambar 6)



16. Jika guru sudah mengisi identitas, maka pendaftaran akun Kahoot sudah selesai. Sehingga muncul pada halaman awal Kahoot seperti gambar 7 yang didalamnya ada beberapa ikon sebagai berikut:

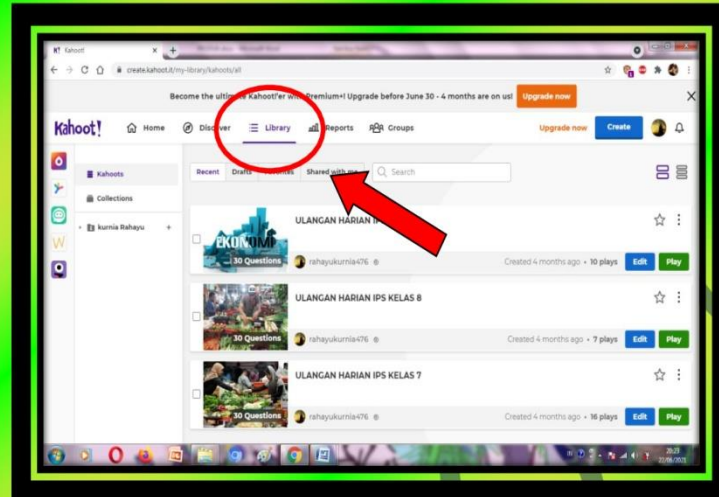
- a. Home: merupakan halaman awal. Yang didalamnya terdiri beberapa ikon yang bisa digunakan oleh guru. Juga terdapat identitas guru di sebelah kiri.



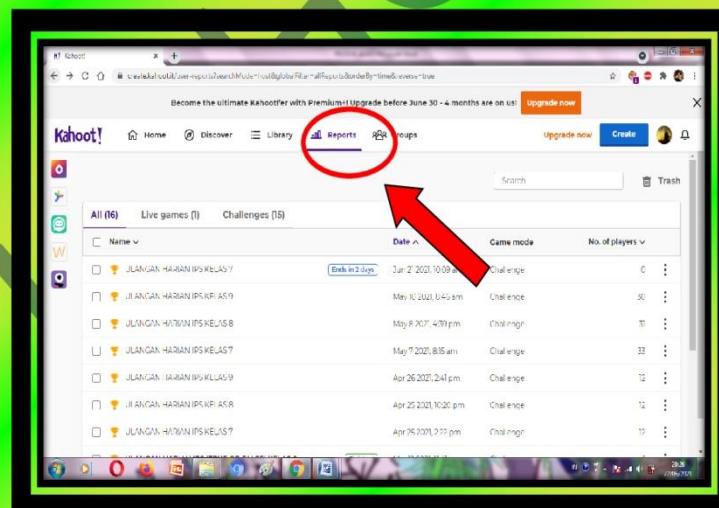
(gambar 7)



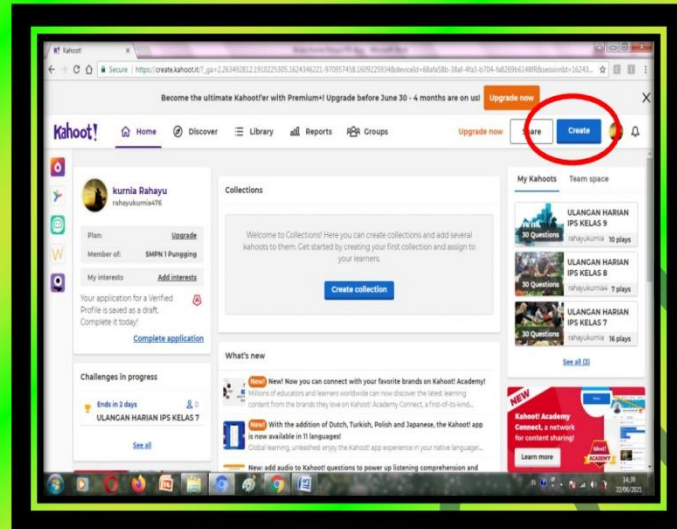
b. Library: Berisi kumpulan soal yang telah dibuat oleh guru.



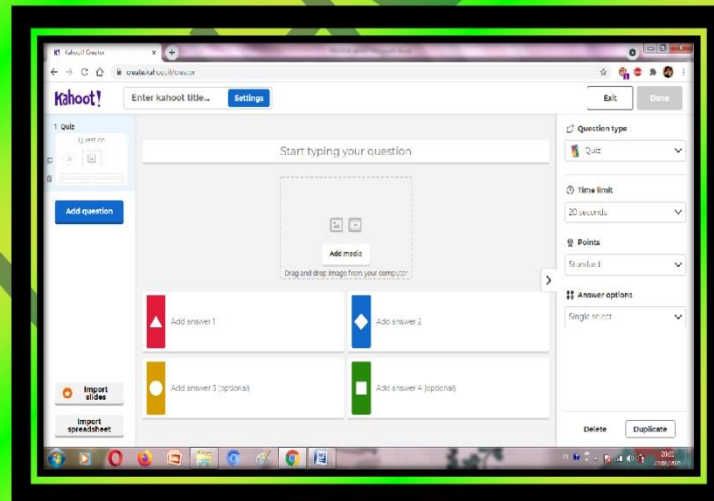
c. Reports: Untuk melihat perolehan nilai dari siswa yang telah mengerjakan.



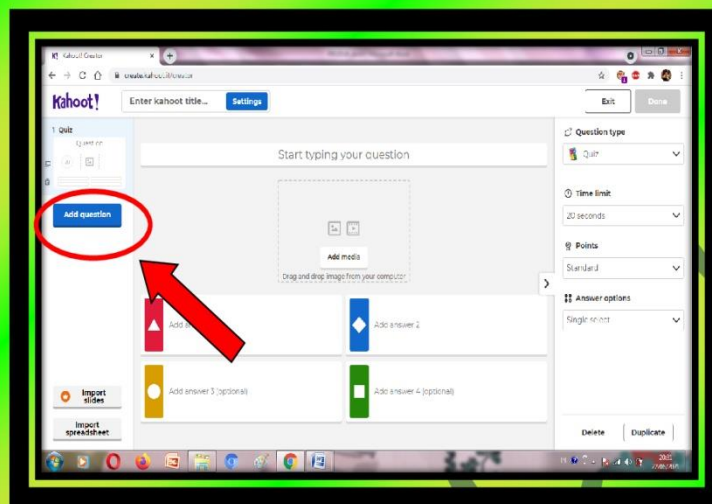
d. Create: untuk membuat soal



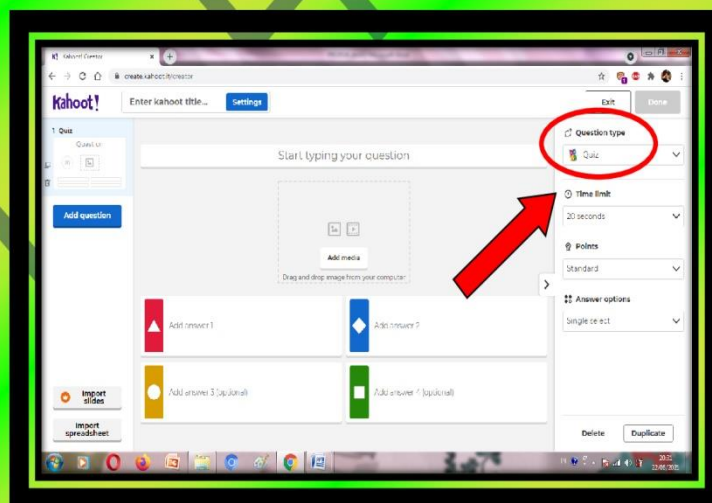
17. Setelah memilih ikon "create", maka guru bisa memulai membuat soal, berikut tampilan halaman membuat soal:



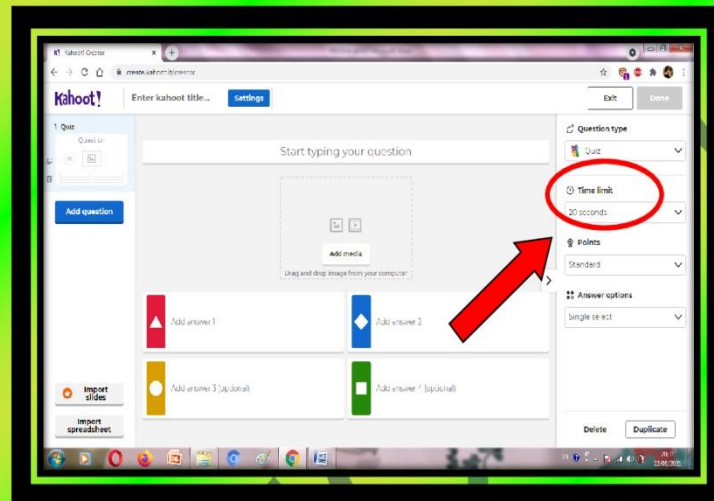
- a. Ikon add question digunakan jika guru ingin menambah jumlah item soal.



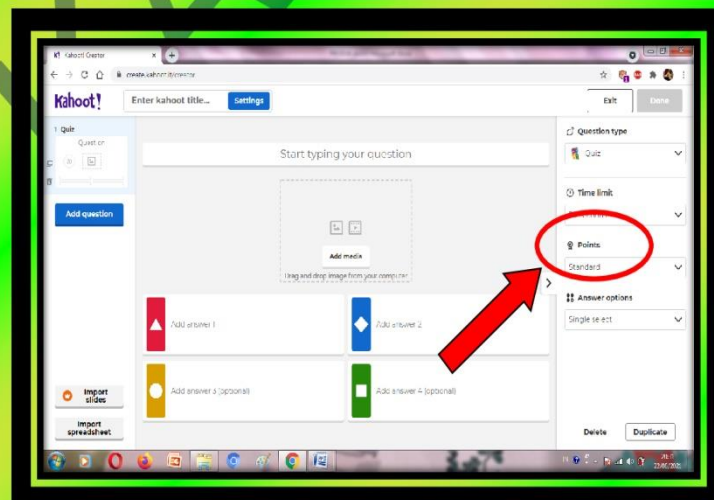
- b. Ikon question type digunakan untuk memilih model soal.
Terdapat beberapa pilihan yang bisa digunakan oleh guru.



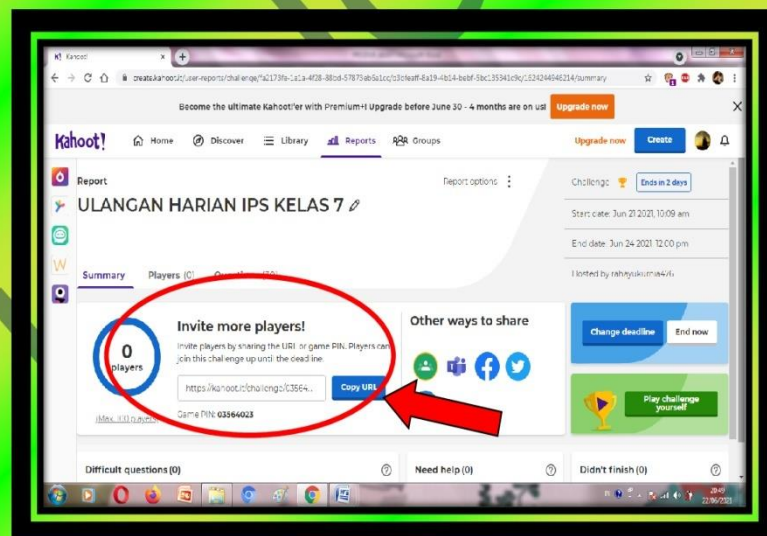
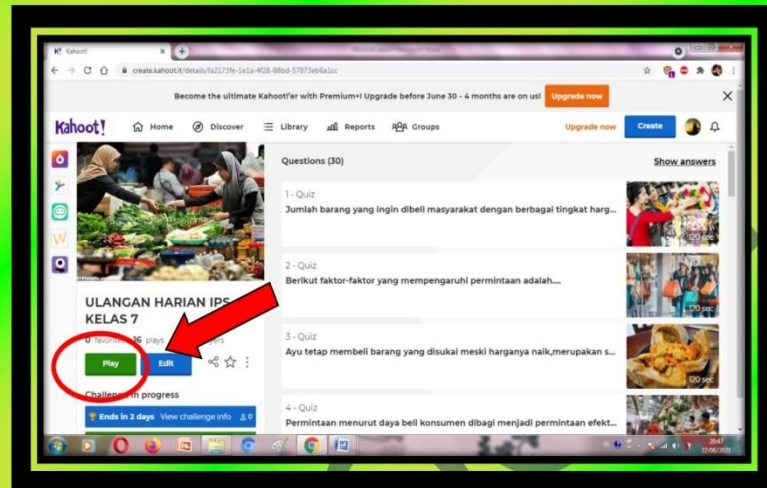
- c. Time limit digunakan untuk mengatur waktu pengerjaan setiap butir soal. Sehingga antara nomor 1 dan seterusnya bisa berbeda waktu pengerjaannya.



- d. Points digunakan untuk mengatur point per item yang akan diperoleh oleh siswa.

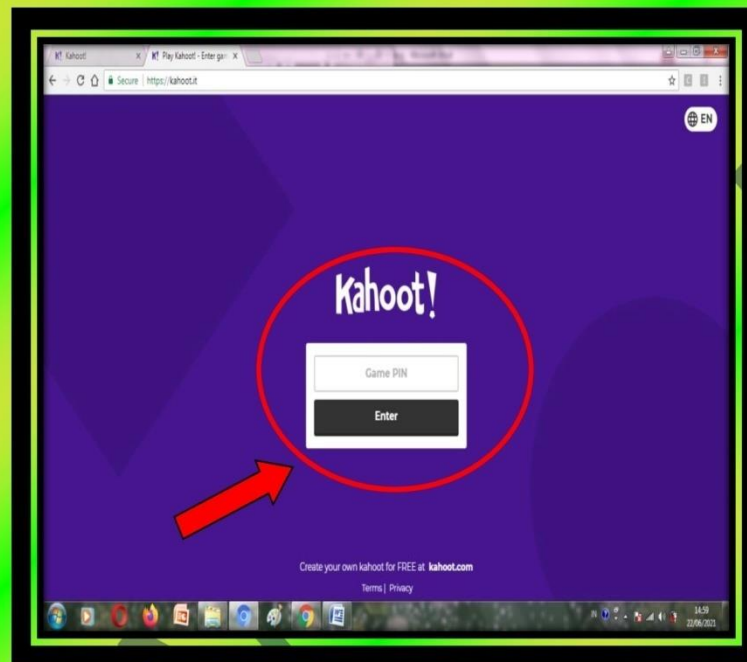


18. Soal yang sudah selesai dibuat, bisa untuk dikirim ke siswa, dengan cara klik "play" sehingga akan muncul link dan PIN yang nantinya digunakan siswa untuk membuka soal.

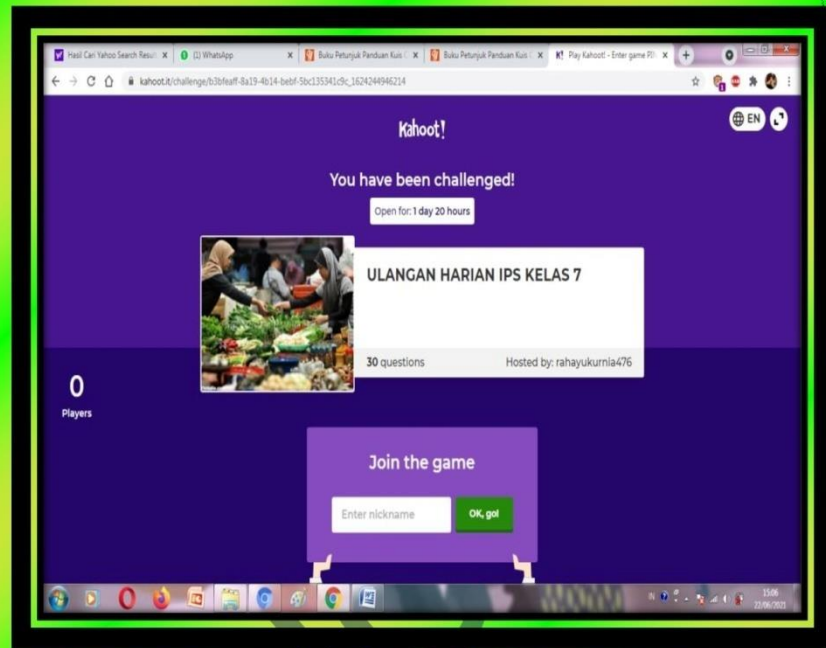


CARA MENGGUNAKAN KAHOOT BAGI SISWA

1. Siswa masuk dengan link yang telah dikirim oleh guru
2. Atau juga bisa dengan masuk pada alamat "kahoot.it"
3. Yang selanjutnya memasukan PIN yang dikirim guru



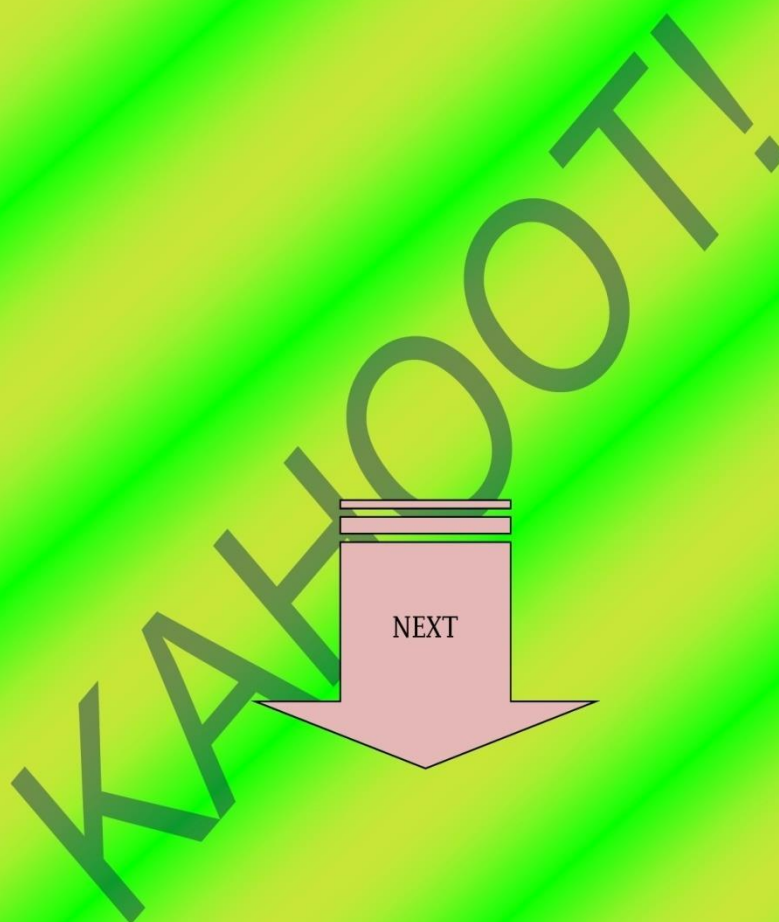
4. Kemudian akan muncul untuk mengisi nama siswa.
5. Jika sudah memasukkan nama, klik "OK Go"



6. Skor siswa otomatis keluar



SOAL YANG DIGUNAKAN DALAM "PENGEMBANGAN MEDIA
KAHOOT SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 1 PUNGGING MOJOKERTO"



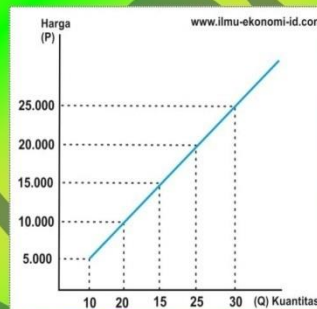
SOAL PENILAIAN HARIAN KELAS 7

- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
- Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya Indonesia.
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, penawaran-permintaan) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi sosial dan budaya Indonesia.
- Materi Pokok : Permintaan, Penawaran, Pasar dan Harga
- Kelas : VII (tujuh)
- Semester : Genap

SOAL !

1. Jumlah barang yang ingin dibeli masyarakat dengan berbagai tingkat harga tertentu disebut dengan....
 - a. Penawaran
 - b. Permintaan
 - c. Jual beli
 - d. Pembelian
2. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan adalah....
 - a. Harga barang, Kualitas barang, selera masyarakat, teknologi
 - b. Harga barang, kualitas barang, biaya produksi, teknologi
 - c. Harga barang, Kualitas barang, jumlah penduduk, selera masyarakat
 - d. Harga barang, teknologi, jumlah penduduk, selera masyarakat
3. Ayu tetap membeli barang yang disukai meski harganya naik, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi permintaan yaitu....
 - a. Selera masyarakat
 - b. Kesukaan
 - c. Keinginan

- d. Pendapatan
4. Permintaan menurut daya beli konsumen dibagi menjadi permintaan efektif & potensial, arti permintaan efektif adalah...
- Keinginan membeli barang namun belum melakukan transaksi
 - Permintaan yang didukung kemampuan daya beli dan sudah melakukan transaksi
 - Keinginan menjual barang dan sudah melakukan transaksi
 - Permintaan yang didukung kemampuan daya jual dan sudah melakukan transaksi
5. Permintaan menurut jumlah konsumen dibagi menjadi 2 macam, yaitu....
- Masyarakat & pasar
 - Individual & kelompok
 - Masyarakat & kelompok
 - Individual & pasar
6. Kurva dibawah ini merupakan gambar kurva...



- Pembelian
 - Jual beli
 - Permintaan
 - Penawaran
7. Pengertian dari penawaran adalah...
- Kegiatan jual beli di pasar
 - Kesediaan penjual menjual barang pada tingkat harga dalam waktu tertentu
 - Penjual meningkatkan kualitas barang untuk menarik minat pembeli
 - Ketidaksediaan penjual menjual barang pada tingkat harga di waktu tertentu
8. Menteri Ekonomi mengeluarkan kebijakan baru mengenai kegiatan ekonomi, hal tersebut merupakan faktor penawaran yaitu...
- Faktor alam

- b. Faktor ekonomi
 - c. Faktor peraturan perekonomian
 - d. Faktor kebijakan pemerintah
9. Berikut faktor yang mempengaruhi penawaran, kecuali....
- a. Harga barang lain
 - b. Biaya produksi
 - c. Harapan akan mendapatkan laba
 - d. Teknologi
10. Produsen berlomba-lomba meningkatkan produksi dan mengembangkan usaha bertujuan untuk...
- a. Menjadi penjual yang baik
 - b. Memanfaatkan biaya produksi
 - c. Mendapatkan laba
 - d. Menghabiskan modal
11. Dalam pengertian paling sederhana, pasar adalah...
- a. Tempat produsen menghasilkan barang
 - b. Tempat yang ramai
 - c. Tempat berjualan
 - d. Tempat bertemunya antara penjual dan pembeli
12. Terjadi tawar menawar antara penjual dan pembeli di suatu pasar. Hal tersebut menunjukkan pasar memiliki fungsi berupa...
- a. Fungsi tawar menawar
 - b. Fungsi promosi
 - c. Fungsi pembentuk harga
 - d. Fungsi jual beli
13. Pasar dimaksudkan untuk memperlancar distribusi barang dari produsen ke konsumen merupakan pengertian dari....
- a. Fungsi distribusi
 - b. Fungsi promosi
 - c. Fungsi pembentuk harga
 - d. Fungsi produksi
14. Seseorang sedang memesan makanan melalui telepon, merupakan salah satu contoh pasar...
- a. Pasar konkrit
 - b. Pasar barang konsumsi

- c. Pasar abstrak
 - d. Pasar barang produksi
15. Berdasarkan barang yang diperdagangkan, pasar dibagi menjadi...
- a. Pasar setempat, pasar nasional
 - b. Pasar konkrit, pasar abstrak
 - c. Pasar harian, pasar mingguan
 - d. Pasar barang konsumsi, pasar barang produksi
16. Adi pergi ke pasar tenaga kerja untuk mencari lapangan pekerjaan. Jenis pasar tersebut ialah pasar...
- a. Pasar barang konsumsi
 - b. Pasar konkrit
 - c. Pasar abstrak
 - d. Pasar barang produksi
17. Contoh dari pasar internasional adalah...
- a. Pasar sayur
 - b. Pasar malam Sekaten di Solo
 - c. Pasar minyak bumi di Uni Emirat Arab
 - d. Pasar Brinjar di Yogyakarta
18. Pekan Raya Jakarta merupakan contoh pasar...
- a. Pasar mingguan
 - b. Pasar tahunan
 - c. Pasar bulanan
 - d. Pasar setempat
19. Pengertian dari harga adalah....
- a. Nilai tukar suatu barang yang ditentukan produsen
 - b. Nilai tukar suatu barang yang dinyatakan dengan barang
 - c. Nilai tukar suatu barang yang dinyatakan dengan uang
 - d. Nilai suatu barang yang dinyatakan oleh distributor
20. Harga pasar juga disebut sebagai harga...
- a. Jual beli
 - b. keseimbangan
 - c. Produksi
 - d. Konsumsi
21. Masyarakat akan menambah permintaan terhadap barang kalau diperkirakan harga barang di masa yang akan datang akan naik. (TRUE)

22. Kurva permintaan adalah grafik yang menggambarkan sifat hubungan antara jumlah permintaan barang dengan harga. (TRUE)
23. Kurva permintaan bergerak dari kiri bawah ke kanan atas. (FALSE)
24. Permintaan pasar yaitu permintaan yang dilakukan oleh masyarakat pada umumnya. (TRUE)
25. Tinggi rendahnya biaya produksi yang dikeluarkan tidak menentukan harga barang. (FALSE)
26. Ketika harga barang naik, maka Pak Andi sebagai pedagang akan menurunkan jumlah barang yang ditawarkan. (FALSE)
27. Apabila biaya produksi naik, maka produsen akan mengurangi jumlah produksi barang. (TRUE)
28. Gambar kurva penawaran adalah dari kiri atas ke kanan bawah. (FALSE)
29. Pasar konkrit adalah pasar yang diantara penjual, pembeli dan barang yang dijual tidak dapat bertemu langsung di pasar. (FALSE)
30. Terbentuknya harga pasar melalui proses tawar menawar antara penjual dan pembeli. (TRUE)

SOAL PENILAIAN HARIAN KELAS 8

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kompetensi Dasar	:3.3 Menganalisis keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN. 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang keunggulan dan keterbatasan ruang dalam permintaan dan penawaran, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
Materi Pokok	: 1. Keunggulan dan keterbatasan antarruang serta peranpelaku ekonomi dalam suatu perekonomian.\n2. Perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional.
Kelas	: VIII (delapan)
Semester	: Genap

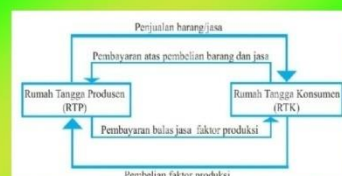
SOAL!

- Yang dimaksud dengan pelaku ekonomi adalah...
 - Orang/lembaga yang melakukan produksi
 - Orang/lembaga yang melakukan kegiatan ekonomi
 - Orang/lembaga yang melakukan konsumsi
 - Orang/lembaga yang memiliki usaha
- Berikut yang bukan merupakan pelaku ekonomi adalah...
 - Rumah tangga perusahaan/ produsen
 - Rumah tangga keluarga/ konsumen
 - Rumah tangga distributor
 - Rumah tangga pemerintah
- Joko menyewakan sawahnya kepada pengusaha untuk dibangun pabrik. Hal tersebut merupakan contoh peran RTK sebagai?
 - Penyedia faktor ekonomi
 - Penyedia faktor produksi
 - Sebagai konsumen

- d. Penyedia faktor konsumsi
4. Timbal balik yang diterima rumah tangga keluarga karena telah menyewakan tanahnya kepada perusahaan disebut...
- Laba
 - Sewa
 - Bunga
 - Upah
5. Pertemuan permintaan barang dengan penawaran barang terjadi di pasar output. Contoh pasar output adalah...
- Pasar tenaga kerja dan pasar tradisional
 - Bengkel dan pasar tenaga kerja
 - Minimarket dan bengkel
 - Pasar tenaga kerja dan lembaga bimbingan belajar
6. Terdapat 4 macam faktor produksi dalam menciptakan barang dan jasa. Berikut yang bukan faktor produksi adalah...
- Peraturan perdagangan
 - Modal
 - Alam (lahan)
 - Kewirausahaan
7. Berikut yang bukan merupakan Rumah Tangga Produsen di Indonesia adalah....
- Badan Usaha Milik Negara
 - Badan Usaha Milik Daerah
 - Badan Usaha Milik Swasta
 - Koperasi
8. Dibawah ini merupakan gambar dari....
- Arus perdagangan
 - Hubungan pelaku ekonomi dua sektor
 - Hubungan pelaku ekonomi 4 sektor
 - Kegiatan jual beli barang
9. Awal tahun 2021 pemerintah memberikan izin pendirian 5 swalayan. Hal tersebut merupakan contoh peran pemerintah sebagai...
- Produsen
 - Pengawas kegiatan ekonomi
 - Konsumen
 - Regulator/ pengatur

10. Salah satu contoh Badan Usaha Milik Negara (BUMN) adalah...
 - a. PT Freeport Indonesia
 - b. PT Djarum
 - c. PT Kereta Api Indonesia (KAI)
 - d. PT Fasfood Indonesia
11. Pengertian dari perdagangan atau perniagaan adalah...
 - a. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa berdasarkan kesepakatan suatu kelompok
 - b. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa berdasarkan kesepakatan bersama
 - c. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa karena adanya suatu paksaan
 - d. Kegiatan tukar menukar barang/ jasa tanpa adanya kesepakatan
12. Tujuan utama dilakukannya perdagangan antarpulau adalah...
 - a. Mengeksploitasi alam
 - b. Menguasai perekonomian
 - c. Memperoleh keuntungan
 - d. Memperoleh kerugian
13. Salah satu faktor pendorong kegiatan perdagangan antarpulau/ antardaerah adalah.....
 - a. Perbedaan tingkat harga antardaerah
 - b. Memperoleh keuntungan yang besar
 - c. Meningkatkan produktivitas
 - d. Memperluas kesempatan kerja bagi masyarakat
14. Peningkatan jumlah barang yang diproduksi, menyebabkan produsen butuh tenaga kerja tambahan. Hal ini dapat mengurangi....
 - a. Kerugian
 - b. Penimbunan barang
 - c. Biaya produksi
 - d. Pengangguran
15. Berikut ini yang bukan ruang lingkup perdagangan antarnegara adalah...
 - a. Perpindahan data pasar dari luar negeri
 - b. Perpindahan modal melalui investasi asing dari luar negeri ke dalam negeri
 - c. Perpindahan barang & jasa dari suatu negara ke negara lain
 - d. Perpindahan tenaga kerja dari suatu negara ke negara lain
16. Pelaku ekspor disebut sebagai....
 - a. Importir
 - b. Eksportir

- c. Impor
d. Ekspor
17. Macam-macam barang yang diimpor oleh Indonesia terdiri dari dua macam, yaitu...
- Migas dan nonmigas
 - Kayu dan batu-batuan
 - Migas dan gas alam
 - Rempah-rempah
18. Berikut contoh barang migas, kecuali...
- Minyak tanah, bensin, elpiji
 - Bensin, elpiji, solar
 - Minyak tanah, batubara, bensin
 - Minyak tanah, bensin, solar
19. Berikut yang bukan manfaat dari perdagangan antarnegara adalah....
- Saling menjatuhkan antarnegara
 - Transfer teknologi modern
 - Memperoleh keuntungan
 - Menjalin persahabatan antarnegara
20. Berikut yang bukan faktor pendorong perdagangan antarnegara adalah...
- Untuk memenuhi kebutuhan barang dan jasa dalam negeri
 - Keinginan memperoleh keuntungan dan meningkatkan pendapatan negara
 - Keinginan membuka kerjasama, hubungan politik
 - Mengeksploitasi sumber daya alam yang ada
21. Dua peran dari rumah tangga konsumen adalah sebagai regulator dan konsumen. (FALSE)
22. Adanya interaksi antara RTK dan RTP menyebabkan terjadinya aliran arus uang dan arus barang/jasa. (TRUE)
23. Pasar tenaga kerja merupakan contoh pasar output. (FALSE)
24. Rumah tangga produsen berperan sebagai penyedia barang dan jasa bagi konsumen. (TRUE)



25. Dua garis panah di bagian bawah menunjukkan hubungan RTP dan RTK di pasar faktor produksi. (TRUE)
26. Perdagangan antardaerah atau antarpulau hanya bisa dilakukan dengan cara tradisional. (FALSE)
27. Menyediakan alternatif alat pemuas kebutuhan bagi konsumen merupakan salah satu manfaat perdagangan antarpulau/ daerah. (TRUE)
28. Menjaga kestabilan nilai tukar rupiah merupakan salah satu kebijakan pemerintah untuk mendorong ekspor. (TRUE)
29. Salah satu faktor pendorong adanya ekspor adalah karena mampu menjalin persahabatan antarnegara. (FALSE)
30. Salah satu perbedaan perdagangan antarpulau dan perdagangan antarnegara adalah penggunaan kurs tukar. (TRUE)

SOAL PENILAIAN HARIAN KELAS 9

- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
- Kompetensi Dasar : 3.3 Menganalisis ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.
- 4.3 Menyajikan hasil analisis tentang ketergantungan antarruang dilihat dari konsep ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, harga, pasar) dan pengaruhnya terhadap migrasi penduduk, transportasi, lembaga sosial dan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat.
- Materi Pokok : 1. Perdagangan Internasional.
2. Mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi wilayah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
3. Manfaat persaingan sebagai peluang untuk meraih keunggulan ekonomi bangsa.
- Kelas : IX (sembilan)
- Semester : Genap

SOAL!

1. Perdagangan internasional muncul akibat adanya kesamaan dalam hal...
 - a. Sumber daya alam
 - b. Ideologi
 - c. Kepentingan
 - d. Letak geografi
2. Suatu negara pelaku kegiatan ekspor disebut...
 - a. Ekspor
 - b. Impor
 - c. Eksportir
 - d. Importir
3. Perdagangan yang dalam pelaksanaannya dikenai pajak/ bea masuk merupakan ciri dari...
 - a. Perdagangan industri besar

- b. Perdagangan dalam negeri
 - c. Perdagangan internasional
 - d. Perdagangan barang mahal
4. Indonesia memiliki keunggulan dalam menjual hasil hutan karena SDA yang dimiliki. Keunggulan tersebut biasa disebut...
- a. Keunggulan komparatif
 - b. Keunggulan absolut
 - c. Proteksi
 - d. Damping
5. Salah satu manfaat dengan adanya perdagangan internasional adalah...
- a. Menambah devisa negara
 - b. Munculnya pergeseran budaya
 - c. Adanya politik damping
 - d. Munculnya ketergantungan antar negara
6. Cina mampu memproduksi mobil dengan biaya produksi yang lebih murah dari Jepang. Keunggulan tersebut biasa disebut....
- a. Politik damping
 - b. Keunggulan komparatif
 - c. Absolut advantage
 - d. keunggulan absolut
7. Berikut hambatan perdagangan internasional, kecuali...
- a. Mendorong kegiatan produksi
 - b. Bea masuk yang tinggi
 - c. Politik damping
 - d. Pertentangan Politik
8. Yang bukan tujuan adanya tarif dalam perdagangan internasional adalah...
- a. Harga barang lebih murah
 - b. Melindungi produk dalam negeri
 - c. Meningkatkan devisa negara
 - d. Menambah pendapatan negara
9. Untuk mengatasi dampak negatif perdagangan internasional dapat dilakukan dengan...
- a. Mengimpor barang-barang bermerek
 - b. Pemberian subsidi kepada industri-industri kecil
 - c. Mendatangkan tenaga kerja luar negeri

- d. Mempromosikan produk-produk luar negeri
10. Dalam kegiatan kreatif, banyak daerah yang rutin mengadakan festival. Festival yang biasanya diadakan di Bandung adalah...
- a. Braga Festival
 - b. Jiffest
 - c. Festival Musi
 - d. Jak Jazz
11. Yang merupakan salah satu kegiatan industri kreatif video, film, fotografi adalah....
- a. Opera
 - b. Drama
 - c. Penyiaran
 - d. Sinematografi
12. Sistem ekonomi yang dianut oleh negara Indonesia adalah...
- a. Sistem ekonomi sosialis
 - b. Sistem ekonomi liberal
 - c. Sistem ekonomi Pancasila
 - d. Sistem ekonomi kerakyatan
13. "Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan." merupakan bunyi dari....
- a. UUD 1945 pasal 33 ayat 1
 - b. UUD 1945 pasal 33 ayat 3
 - c. UUD 1945 pasal 33 ayat 2
 - d. UUD 1945 pasal 33 ayat 4
14. Berikut yang bukan strategi dalam mengembangkan ekonomi kreatif adalah...
- a. Membuat Roadmap industri kreatif
 - b. Memberikan perlindungan hukum
 - c. Memberikan kebebasan menggunakan SDA untuk meningkatkan ekonomi kreatif
 - d. Membentuk Indonesia Creative Council
15. Upaya Kementerian Perdagangan untuk mewujudkan ekonomi kreatif dengan membuat wahana kreatif bertujuan untuk...
- a. Sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk kreatif
 - b. Menyajikan semua informasi terkait dengan pelaku ekonomi kreatif
 - c. Meningkatkan kemampuan dan keahlian pelaku ekspor ekonomi kreatif
 - d. Fasilitasi kegiatan yang mendorong lahirnya insan kreatif

16. Dampak negatif perdagangan internasional dalam era perdagangan bebas adalah....
- Kebutuhan barang dan jasa terpenuhi
 - Menambah devisa negara
 - Meningkatkan hubungan persahabatan antarnegara
 - Eksplotasi ekonomi
17. Berikut ini strategi yang harus dilakukan agar produk masyarakat diterima oleh pasar internasional, kecuali...
- Melakukan survey pasar
 - Menghasilkan produk berkualitas tinggi
 - Melakukan promosi di berbagai media
 - Patokan harga setinggi-tingginya
18. Besarnya peluang produk Indonesia bisa menembus pasar internasional adalah...
- Kekayaan sumber daya alam, sumber daya manusia, budaya yang melimpah
 - Adanya kemajuan dibidang teknologi
 - Letak wilayah yang strategis
 - Kemampuan melakukan efisiensi produksi sehingga memiliki daya saing tinggi
19. Gambar berikut merupakan salah satu komoditas unggulan Indonesia yaitu...



- Nikel
 - Timah
 - Bauksit
 - Batu bara
20. Salah satu komoditas ekspor Indonesia yang berasal dari pertanian adalah....



a.



21. Perbedaan iklim merupakan salah satu faktor pendorong perdagangan internasional. (FALSE)
22. Politik dumping adalah kebijakan menjual barang ke luar negeri dengan harga lebih mahal. (FALSE)
23. Salah satu peranan wirausahawan adalah mampu membuka lapangan kerja baru. (TRUE)
24. Konsep ekonomi kreatif yang digunakan dalam desain induk mengacu kepada INPRES No. 6 tahun 2010. (FALSE)
25. Dalam ekonomi demokrasi melibatkan pemerintah, pengusaha swasta, dan seluruh rakyat. (TRUE)
26. Gambar berikut merupakan contoh industri kreatif dalam bidang seni pertunjukan (showbiz). (TRUE)



27. Tiga kegiatan pokok PPKI adalah pameran, konvensi, dan gelar seni budaya. (TRUE)
28. Salah satu yang dilindungi oleh HKI adalah tari dan koreografi. (TRUE)

29. Keikutsertaan Indonesia dalam perdagangan internasional memberikan manfaat bagi pertumbuhan perekonomian Indonesia. (TRUE)
30. Teori keunggulan komparatif merupakan teori yang dikemukakan oleh Adam Smith. (FALSE)

KAHOOT!

BIODATA MAHASISWA

Nama : Kurnia Rahayu

NIM: 17130038

Tgl Lahir: 25 Oktober 1998

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Alamat: Desa Jatijejer, Kec. Trawas, Kab. Mojokerto

No. Tlp :082139181304

Email: rahayukurnia476@gmail.com