

**PENGEMBANGAN APLIKASI *KAHOOT*
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPS
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 TAJINAN**

SKRIPSI



Oleh:

Ulfaria

NIM. 17130048

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

Desember, 2021

**PENGEMBANGAN APLIKASI *KAHOOT*
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPS
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 TAJINAN**

SKRIPSI

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



Oleh:

Ulfaria

NIM. 17130048

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

Desember, 2021

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN APLIKASI KAHOOT
SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPS KELAS VII
SMP MUHAMMADIYAH 7 TAJINAN
SKRIPSI

Oleh:

Ulfaria

NIM. 17130048

Telah diperiksa dan disetujui oleh pada 07 Desember 2021

Dosen Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.

NIP. 19710701 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.

NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN APLIKASI *KAHOOT* SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPS KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 TAJINAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Ulfaria (17130048)

Telah di pertahankan di depan penguji pada 23 Desember 2021 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu

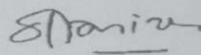
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

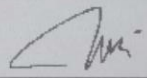
Ketua Sidang

Aniek Rachmaniah, S.Sos, M.Si
NIP. 197203202009012004

: 

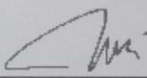
Sekretaris Sidang

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

: 

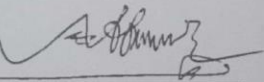
Pembimbing

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

: 

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Basith, M.Si
NIP. 197610022003121003

: 

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamiin, puji syukur kepada Allah SWT, sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, dengan segala kerendahan hati saya mempersembahkan karya ilmiah ini untuk orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya

Bapak Markatam dan Ibu Sutami

Selaku kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dengan segenap jiwa dan raga serta cinta dan kasihnya dengan segala upaya.

Bapak Sehad

Paman saya yang selalu mendoakan dan memberikan support kepada saya dengan segala ketulusan hati.

Kepada semua kakak saya Mas Anas, Mas Arifin, Mas Rohmat, Mbak Siti, Mbak Sri dan Mas Munif terimakasih atas semua kasih sayang dan support yang telah diberikan kepada saya sampai saat ini dan semua doa dan harapan yang diberikan kepada saya, kalian adalah kakak-kakak terhebat dalam hidup saya.

Kepada Seluruh Keluarga Besar Bapak Sabar

Terimakasih banyak kepada seluruh keluarga besar saya yang telah memberikan support system kepada saya hingga saat ini.

Panti Asuhan KH. Mas Mansyur

Terimakasih banyak kepada Bapak dan Ibu pengurus Panti Asuhan KH. Mas Mansyur yang telah mengurus serta membimbing saya dengan baik mulai dari bangku sekolah di MA Muhammadiyah 1 Malang hingga saya bisa kuliah di UIN Malang. Terimakasih banyak atas semua ilmu dan pengalaman luar biasa yang telah diberikan kepada saya.

Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.

Selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu dalam penyelesaian skripsi sehingga skripsi ini dapat saya selesai dengan baik dan saya dapat menyandang gelar sarjana pendidikan.

Bapak/Ibu Dosen Jurusan P.IPS

Yang telah memberikan berbagai macam ilmu serta pengalamannya sehingga saya menjadi manusia yang berpengetahuan dan berbudi luhur. Serta doa dan ketulusan yang diberikan kepada semua mahasiswanya. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan serta kebahagiaan.

Teman-teman seperjuangan P.IPS 2017

Terimakasih banyak untuk segala kesan dan barbagai pengalamannya selama masa perkuliahan ini. Semoga kita semua menjadi orang-orang sukses dengan jalan kita masing-masing. Tetap semangat dan semoga kita dapat bertemu kembali.

Kepada semua sahabat-sahabatku Putri Garuda A. Lamahala, Sindi Dwi Adiyati, Wakhidatur Rokhma, Silvi Nur Insani yang selalu memberikan support system dan memberikan semangat sampai saat ini.

MOTTO

قال رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia.”

(HR. Thabrani dan Daruqutni)

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ulfaria

Malang, 07 Desember 2021

Lamp : 4 (Empat Eksemplar)

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
(FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Ulfaria

NIM : 17130048

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

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

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.

NIP. 19791002 201503 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi 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, 7 Desember 2021

Penulis,



Ulfaria

NIM. 17130048

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahilalamin, segala puji atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan” dengan baik.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membimbing umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benerang yakni adanya Addinul Islam.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan tugas akhir serta melengkapi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi masih banyak kekurangan. Namun berkat bimbingan serta arahan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Maulanan Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran yang membangun sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik.
4. Terimakasih kepada kedua orang tua saya, Ayahanda Markatam dan Ibu Sutami yang senantiasa mendidik dan memberikan nasihat, dukungan, dan doa serta keluarga yang senantiasa memberikan motivasi.

5. Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag, selaku Dosen Wali selama menempuh studi di Jurusan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulanan Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan IPS dan seluruh staf administrasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulanan Malik Ibrahim Malang yang banyak membantu dalam pelayanan akademik selama masa studi.
7. Seluruh sahabat dan teman-teman yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan serta motivasi untuk menyelesaikan proposal penelitian skripsi.

Alhamdulillah, dengan segala kekurangan dan kelebihan pada skripsi ini, diharapkan dapat memberikan manfaat ilmu pengetahuan bagi diri pribadi dan bagi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, serta bagi seluruh pihak yang membutuhkan. Untuk itu penulis sampaikan banyak terimakasih dan mohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Malang, 07 Desember 2021



Ulfaria

NIM. 17130048

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

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

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	u
إي	=	i

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	39
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Bagi Ahli Media	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Guru Mata Pelajaran IPS	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa Kelas VII	42
Tabel 3.6 Skor Skala <i>Likert</i>	43
Tabel 3.7 Skala Guttman	43
Tabel 3.8 Tingkat Kevalidan	44
Tabel 3.9 Tingkat Keefektivan	45
Tabel 3.10 Tingkat Validitas	46
Tabel 3.11 Tingkat Reliabilitas	47
Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Kesukaran	48
Tabel 3.13 Kriteria Daya Pembeda Soal	48
Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Pertama.....	52
Tabel 4.2 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Kedua	53
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Oleh Ahli Materi	54
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Media Pertama	55
Tabel 4.5 Hasil Analisis Validasi Ahli Media Kedua.....	56
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Oleh Ahli Media	56

Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII.....	58
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Oleh Guru Mata Pelajaran IPS	59
Tabel 4.9 Hasil Analisis Angket Siswa Ketika Uji Coba Awal	60
Tabel 4.10 Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal	61
Tabel 4.11 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Awal.....	63
Tabel 4.12 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Awal	64
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Komentar/Saran dari Validator dan Pengguna	66
Tabel 4.14 Hasil Analisis Angket Siswa Saat Uji Coba Lapangan.....	68
Tabel 4.15 Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Lapangan.....	69
Tabel 4.16 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Lapangan	70
Tabel 4.17 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Lapangan	71
Tabel 4.18 Panduan Pembuatan Kuis Bagi Guru	73
Tabel 4.19 Panduan Pembuatan Kuis Bagi Siswa	77
Tabel 4.20 panduan memainkan kuis untuk siswa	81
Tabel 4.21 Panduan Memainkan Kuis Untuk Guru.....	83
Tabel 4.22 Rekapitulasi Data Hasil Validasi	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Kahoot	21
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D	32
Gambar 1 Proses Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot.....	148
Gambar 2 Siswa Mengerjakan Soal Kuis Evaluasi	148
Gambar 3 Wawancara Dengan Siswa Kelas VII.....	149
Gambar 4 Wawancara serta Validasi Produk Dengan Guru Pelajaran IPS	149
Gambar 5 Proses Pengisian Angket Oleh Siswa	150
Gambar 6 Foto Bersama Siswa Kelas VII	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin penelitian	94
Lampiran 2	: Surat Bukti penelitian.....	95
Lampiran 3	: Lembar Angket Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 4	: Lembar Angket Validasi Ahli Media	102
Lampiran 5	: Lembar Angket Validasi Guru Mata pelajaran ips Kelas VII	108
Lampiran 6	: Lembar Angket Tanggapan Siswa	111
Lampiran 7	: Perhitungan Analisis Validitas Butir Soal	113
Lampiran 8	: Hasil Perhitungan Analisis Reliabilitas Butir Soal	117
Lampiran 9	: Hasil Analisis perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	118
Lampiran 10	: Hasil perhitungan Analisis Daya pembeda Butir Soal	119
Lampiran 11	: Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal	120
Lampiran 12	: Kisi-Kisi Soal Evaluasi pembelajaran.....	122
Lampiran 13	: Materi Pembelajaran ips	136
Lampiran 14	: Soal Evaluasi Pembelajaran ips pada Aplikasi Kahoot.....	140
Lampiran 15	: Instrumen Wawancara	145
Lampiran 16	: Dokumentasi	146
Lampiran 17	: Biodata Mahasiswa	151

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6

F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Originalitas Penelitian	7
I. Definisi Operasional	12
J. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Evaluasi Pembelajaran	15
B. Aplikasi <i>Kahoot</i>	19
C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	22
D. Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia	24
E. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Dalam Perspektif Islam.....	28
F. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Model Pengembangan	31
C. Argumentasi Pemilihan Model 4D.....	31
D. Prosedur Pengembangan	33
E. Uji Coba	35
1. Desain Uji Coba	35
2. Subjek Uji Coba	35
3. Jenis Data	36
4. Teknik Pengumpulan Data.....	37

5. Instrument Pengumpulan Data	38
6. Analisis Data Penelitian	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot	49
1. Tahap Define (Pendefinisian)	49
2. Tahap Design (Perancangan)	51
3. Tahap Develop (Pengembangan)	51
4. Tahap Disseminate (Penyebaran).....	72
B. Tingkat Kefeektivan dan Validitas Alat Evaluasi Menerapkan Aplikasi Kahoot Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.....	85
1. Validasi Ahli Materi.....	85
2. Validasi Ahli Media	86
3. Validasi Pengguna.....	86
4. Data Uji Coba Produk	86
C. PENUTUP	88
1. Kesimpulan	88
2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91

ABSTRAK

Ulfaria, 2021. *Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A.

Dalam mewujudkan pendidikan yang baik dan maju maka dibutuhkan peningkatan evaluasi pembelajaran yang berkualitas. Seiring dengan perkembangan digital dan kemajuan teknologi evaluasi pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Dengan diterapkan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot akan memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi dan siswa juga tidak merasa bosan pada saat mengerjakan soal evaluasi.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui analisis kebutuhan siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan (2) Melakukan pengembangan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi terhadap pembelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan (3) Menguji keefektifan pengembangan produk aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi mata pelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.

Penelitian ini adalah jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dan model pengembangan yaitu 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Data yang diolah berbentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari angket penilaian oleh validator materi, validator media, guru pelajaran IPS kelas VII, serta siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan yang berjumlah 17 siswa. Data kualitatif didapatkan dari komentar dan saran oleh validator dan pengguna.

Hasil penelitian pengembangan ini yakni: (1) proses pengembangan alat evaluasi ini melalui 4 langkah model pengembangan 4D yaitu langkah define terdiri dari lima langkah, design yaitu langkah awal penyusunan instrument, develop terdiri dari enam langkah, dan disseminate sebagai langkah terakhir penyebaran produk (2) hasil uji kevalidan ahli materi 91,4% dan uji kevalidan ahli media 96% dengan kategori sangat valid. Sedangkan tingkat keefektifan oleh guru pelajaran IPS 84% dan siswa kelas VII 90,9% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci: Pengembangan, Alat Evaluasi Pembelajaran IPS, Aplikasi Kahoot, Kevalidan, Efektivitas

ABSTRACT

Ulfaria, 2021. *Kahoot Application Development as a Learning Evaluation Tool IPS Class VII Junior High School Muhammadiyah 7 Tajinan*. Thesis. Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Mentor, Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA.

In realizing good and advanced education, it requires an increase in the evaluation of quality learning. Along with the development of digital and technological advances learning evaluation cannot be released in the world of education. By applying learning evaluation using the teacher's kahoot application is easier when carrying out evaluation activities and students will also not feel bored when working on evaluation problems.

The purpose of this research is: (1) Knowing the analysis of students' needs using the *Kahoot* application as an evaluation tool in SMP Muhammadiyah 7 Tajinan (2) Conducting *Kahoot* application development as an evaluation tool for ips learning class VII Muhammadiyah 7 Tajinan Junior High School (3) Testing the effectiveness of *kahoot* application product development as a tool for evaluation of IPS subjects class VII Muhammadiyah 7 Tajinan Junior High School.

This research is a type of *Research &D(R&D)* research and development model that is 4D (Define, Desing, Develop, and Disseminate). The data processed is based on UK quantitative and qualitative data. Quantitative data was obtained from assessment questionnaires by material validators, media validators, class VII IPS lesson teachers, and students of class VII muhammadiyah 7 Tajinan junior high school which amounted to 17 students. Qualitative data is obtained from comments and suggestions by validators and users.

The results of this development research are: (1) the process of developing this evaluation tool through 4 steps of the 4D development model, namely the define step consists of five steps, design is the initial step of instrument preparation, develop consists of six steps, and disseminate as the last step of product deployment (2) the results of the 91.4% material expert validity test and the 96% media expert validity test with a valid sangant category. While the effectiveness rate by IPS lesson teachers is 84% and class VII students are 90.9% with very effective categories.

Keywords: Ips Learning Evaluation Tool Development, Kahoot Application, Validity, Effectiveness

نبذة مختصرة

ألفاريا، 2021. تطوير تطبيق kahoot كأداة تقييم التعلم العلوم الإجتماعية الطلاب في الفصل السابع من SMP المحمدية سبعة تاجينان. مقال. قسم تعليم العلوم الإجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. لمشرف، الدكتورة الفيانا يولي إيفيانتي، ماجستير.

لتحقيق التعليم الجيد والمتقدم، من الضروري زيادة تقييم التعليم الجيد. إلى جانب الطورات الرقمية والتقدم التكنولوجي، لا يمكن فصل تقييم التعليم عن عالم التعليم. من خلال تطبيق تقييم التعليم باستخدام تطبيق kahoot، سيسهل على المعلمين تنفيذ أنشطة التقييم كما لا يشعر الطلاب بالملل عند العمل على أسئلة التقييم.

أهداف هذا البحث هي: أولاً هي معرفة تحليل احتياجات الطلاب باستخدام تطبيق kahoot كأداة تقييم في SMP المحمدية سبعة تاجينان. ثانياً هي تطوير تطبيق kahoot كأداة تقييم لتعلم الدراسات الإجتماعية للفصل السابع SMP المحمدية سبعة تاجينان. ثالثاً هي اختبار فاعلية تطوير منتج تطبيق kahoot كأداة تقييم لموضوعات الدراسات الإجتماعية للفئة السابعة SMP المحمدية سبعة تاجينان.

هذا البحث هو نوع من البحث والتطوير (R&D) ونموذج التطوير هو أربعة أبعاد (تعريف وتصميم وتطوير ونشر). بيانات في شكل بيانات كمية و نوعية. تم الحصول على البيانات الكمية من استبيانات البحث ومدققى الوسائط لمعلمي العلوم الإجتماعية للفصل السابع والطلاب الصف السابع SMP المحمدية السابعة تاجينان. البيانات النوعية التي تم الحصول عليها من التعليقات والاقتراحات من قبل المدققين والمستخدمين.

نتائج هذا البحث التنموي : (1) عملية تطوير أداة التقييم هذه من خلال أربع خطوات لنموذج تطوير رباعي الأبعاد ، وهي خطوة التحديد التي تتكون من خمس خطوات ، والتصميم الذي يمثل الخطوة الأولى لإعداد الأداة ، ويتكون التطوير من ست خطوات ، ويتم نشره باعتباره الخطوة النهائية. خطوة لنشر المنتج.(2) كانت نتائج اختبار الصلاحية لخبراء المواد 91.4٪ وصحة خبراء الإعلام 96٪ بفئة صالحة للغاية. بينما كان مستوى الفعالية من قبل معلمي العلوم الاجتماعية 84٪ وطلاب الصف السابع 90.9٪ في فئة فعالة للغاية للفئة.

الكلمات الدالة : تطوير ادوات تقييم تعلم العلوم الاجتماعية، تطوير kahoot ، صلاحية ، فعالية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam memajukan kualitas suatu bangsa seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Pendidikan merupakan sarana utama bagi setiap manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses belajar mengajar. Dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat menumbuhkan sikap serta perilaku yang kreatif, inovatif dan inspiratif serta dapat merubah baik perilakunya, pengetahuannya serta keterampilan yang dimiliki agar dapat terwujud sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional:

*“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.*¹

Dalam hal ini pendidikan harus diselenggarakan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional pasal 3 Undang-undang Sistem pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003. Yakni :

*“Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.*²

¹ Undang-undang, SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003), Jakarta: Sinar Grafika, 2014, hlm. 3.

² *Ibid.* hlm. 3.

Dalam mewujudkan pendidikan yang baik dan maju maka dibutuhkan peningkatan proses pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang berkualitas, karena tingkat berhasil serta tidaknya suatu proses pendidikan dapat dilihat melalui hasil evaluasi pembelajaran.³ Untuk memperoleh hasil evaluasi pembelajaran yang baik, maka seorang guru memerlukan adanya alat evaluasi yang valid serta efektif yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mendapatkan alat evaluasi pembelajaran yang berkualitas, maka penerapan ilmu pengetahuan teknologi didalam dunia pendidikan diharapkan dapat membuat perubahan yang lebih baik dalam memajukan proses pendidikan yang berkualitas bagi suatu negara. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia harus mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK), dalam hal ini diperlukan adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran, yang berhubungan dengan faktor penunjang pembelajaran serta alat evaluasi pembelajaran di sekolah. Faktor yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di lingkungan sekolah yaitu penerapan media penunjang pembelajaran serta alat evaluasi yang tepat.⁴

Agar proses evaluasi pembelajaran berjalan dengan baik, maka seorang guru diharapkan dapat mengembangkan suatu alat evaluasi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik dalam mewujudkan hasil evaluasi pembelajaran yang berkualitas. Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, guru sebagai pendidik profesional mempunyai tugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.⁵

³ D, Mardupi. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Nuha Medika, 2012), hlm. 56.

⁴ M. Basyiruddin Usman Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta Selatan: Ciutat Pers, 2002), hlm. 7.

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, hlm. 2-3.

Salah satu ilmu pengetahuan yang penting dalam dunia pendidikan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi program pendidikan di sekolah maupun bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Menurut Abu Ahmadi IPS adalah bidang studi yang merupakan paduan (fusi) dari sejumlah disiplin ilmu sosial.⁶ Materi pelajaran yang terdapat dalam IPS memuat berbagai disiplin ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu hukum, ilmu politik dan ilmu-ilmu sosial lainnya yang di jadikan sebagai bahan baku program pendidikan dan pengajaran bagi sekolah dasar dan sederajat.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 5 Oktober 2020 di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan yang terletak di Jl. Raya Sumbersuko NO 41 Desa Sumbersuko, Kec. Tajinan Kab. Malang yang merupakan sekolah Menengah tingkat Pertama yang beradaa di Tajinan dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Dalam hal ini objek penelitian pada siswa kelas VII, diketahui bahwa alat evaluasi yang digunakan oleh guru IPS dalam melaksanakan penilaian harian (PH) bersifat konvensional (menggunakan kertas), dengan soal pilihan ganda terlihat kurang interaktif. Selain itu guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa laboratorium komputer dan akses *wifi* yang ada disekolah. Guru juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada didalam kelas selama kegiatan pembelajaran serta pada saat evaluasi dilaksanakan. Sehingga selama proses evaluasi dilaksanakadn banyak siswa yang kurang tertarik, bosan, ramai sendiri, dan kurang termotivasi dalam melaksanakan evaluasi.

Selain itu banyak siswa yang sering telat mengumpulkan tugas bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik soal-soal ulangan harian yang ada di lembar kerja siswa (LKS) maupun tugas lainnya. Oleh karena itu evaluasi pembelajaran secara konvensional (kertas) dirasa kurang efektif karena membutuhkan peralatan yang banyak, guru juga memerlukan waktu untuk mengoreksi perolehan nilai siswa secara manual, dan masih banyak siswa yang

⁶ Abu Ahmadi. 1991. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta. Rineka Cipta, hlm. 2.

menyontek saat evaluasi pembelajaran berlangsung, akibatnya guru kurang memahami kemampuan siswa serta materi pelajaran yang belum dipahami oleh siswa.⁷

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* pada pelajaran IPS. Alat evaluasi yang akan dikembangkan berupa kuis interaktif online berbentuk soal pilihan ganda tipe *high order thinking skils* (HOTS) yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan media pembelajaran online berbasis pertanyaan tidak berbayar yang menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dengan adanya aplikasi *Kahoot* sebagai penunjang alat evaluasi pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dalam pelaksanaan proses evaluasi pembelajaran sehingga pembelajaran IPS lebih menarik, menyenangkan, tidak monoton, hemat waktu dengan begitu siswa akan lebih disiplin ketika pelaksanaan evaluasi karena siswa dituntut untuk mengerjakan soal dengan mandiri, berfikir kritis dan menghindari adanya saling mencontek saat pelaksanaan evaluasi. Selain itu siswa akan lebih tertantang dalam berkompetensi untuk mendapatkan nilai yang terbaik di kelas dan tentunya efektif bagi guru dan siswa karena langsung dapat melihat skor dari masing-masing peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas yang merupakan landasan peneliti dalam mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

⁷ Observasi Evaluasi Pembelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan pada tanggal 5 Oktober 2020.

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi?
2. Bagaimana proses pengembangan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi terhadap pembelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai sebaga berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan siswa menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan
2. Melakukan pengembangan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi terhadap pembelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan
3. Menguji keefektifan pengembangan produk aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi mata pelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

D. Manfaat Pengembangan

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengelola pendidikan baik bagi sekolah maupun madrasah sebagai alternatif dalam bidang pendidikan untuk menerapkan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru untuk menerapkan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi bagi peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran

2. Bagi Siswa

Dapat memberi manfaat serta pengalaman baru dalam mengembangkan konsep-konsep pengetahuan dan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan alternatif dan referensi sebagai rujukan pengembangan berupa aplikasi berbasis kuis menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi bagi peserta didik

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan wawasan, pengalaman dan dapat mengaplikasikan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi bagi peserta didik dengan baik serta dalam kegiatan pembelajaran lainnya.

E. Asumsi Pengembangan

1. Siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan dapat memahami petunjuk penggunaan aplikasi *Kahoot* secara mandiri sesuai panduan dari peneliti
2. Guru yang menggunakan alat evaluasi pembelajaran aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi lebih efektif di banding menggunakan alat konvensional (kertas)
3. Dengan memanfaatkan fasilitas sekolah (*Wifi*) setiap siswa memiliki smartphone *Android* yang dapat digunakan untuk mengerjakan soal-soal ulangan dalam bentuk kuis dalam aplikasi *kahoot* akan belajar secara mandiri, dapat meningkatkan motivasi belajar, dan tidak merasa bosan pada saat mengerjakan soal-soal ulangan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Peneliti mengembangkan aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan
2. Alat evaluasi yang dikembangkan berupa soal pilihan ganda, terbatas pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada materi kelas VII

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Pengembangan alat evaluasi dikembangkan melalui aplikasi *Kahoot* berbasis online
2. Pengembangan alat evaluasi ini berupa pertanyaan seputar materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada materi kelas VII yang disesuaikan dengan isi dari standart kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat pada silabus kurikulum 2013 (K-13) yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.
3. Produk dikembangkan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 25 soal
4. Aplikasi Kahoot ini dapat diakses melalui *Android* masing-masing peserta didik
5. Sistematisa penggunaan aplikasi *Kahoot* dengan mengkoneksikan *smartphone* berbasis *android* dan PC (*Personal Computer*)
6. Dalam mengoperasikan memerlukan koneksi internet dan operator yang akan memberi PIN bagi peserta didik.

H. Originalitas Penelitian

Untuk melihat tingkat keaslian penelitian, maka peneliti mencari penelitian skripsi terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya dengan beberapa perbedaan dan persamaan untuk dibandingkan. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Skripsi oleh Cahya Kurnia Dewi, berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Develoment (R&D). kemudian model pengembangan dengan model pengembangan instrument tes, dan teknik analisis data yang digunakan berupa lembar validasi dari ahli materi, lembar validasi dari ahli

media, angket respon dari penilaian peserta didik, dan analisis butir soal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot sangat layak untuk digunakan.⁸

- 2) Skripsi oleh Mohammad Syaifulloh, berjudul “*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa jenis penelitian ini adalah Research and Develoment (R&D). selanjutnya model pengembangan dengan menggunakan instrument tes dan angket, teknik analisis data dengan instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan angket respon dari siswa. Hasil pada penelitian ini adalah alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang praktis sehingga memicu siswa semanagat dalam melaksanakan evaluasi.⁹
- 3) Skripsi oleh Ibda Wahyu Setiana, berjudul “*Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung*”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Develoment (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil penelitian ini adalah penerapan aplikasi kahoot dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰
- 4) Skripsi oleh Priangga Aditya Wardana, berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah*”. Dalam penelitian ini

⁸ Cahya Kurnia Dewi, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

⁹ Mohammad Syaifulloh, *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

¹⁰ Ibda Wahyu Setiana, *Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020)

menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, penyebaran kuesioner, wawancara serta tes. Hasil dalam penelitian ini adalah pengembangan aplikasi kahoot mampu meningkatkan kesadaran sejarah.¹¹

- 5) Skripsi oleh Hasby Maulidzana Al-Amin, berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri*”. Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan Walter Dick and Lou Carey, dengan desain pengembangan Adobe Flash Player. Teknik analisis data menggunakan angket dan tes achievement test. Hasil pengembangan penelitian melalui Adobe Flash Player ini menunjukkan bahwa pengembangan ini dapat memberi sumbangan positif tentang cara meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih di kelas VII.¹²

¹¹ Priangga Aditya, *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah* (Skripsi, Universitas Jember, 2019)

¹² Hasby Maulidzana Al-Amin, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015)

Tabel 1.1

Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas Penelitian

No	Nama peneliti, Judul, (Skripsi/Tesis/Jurnal /Dll) Peneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Cahaya Kurnia Dewi, “ <i>Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X</i> ”. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.	1. Pengembangan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi 2. Metode penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D).	1. Mata pelajaran matematika 2. Subjek penelitian kelas X 3. Lokasi penelitian MAN 1 Metro 4. Model Pengembangan instrumen tes 5. Teknik analisis data yang digunakan berupa lembar validator, angket respon peserta didik, dan analisis butir soal	Pengembangan media pembelajaran ini digunakan sebagai alat evaluasi pada pelajaran Matematika serta hasil penelitian ini menyatakan bahwa alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi kahoot layak digunakan pada pembelajaran matematika.
2.	Mohammad Syaifulloh, “ <i>Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang</i> ”. Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.	1. Mengembangkan alat evaluasi 2. Metode penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D) 3. Mata pelajaran IPS 4. Subjek penelitian kelas VII	1. Menggunakan aplikasi Quizizz 2. Lokasi penelitian MTS Negeri 7 Malang 3. Model Pengembangan tes dan angket 4. Teknik analisis data dengan instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan angket respon dari siswa	Pengembangan menggunakan aplikasi Quizizz ini telah divalidasi oleh validator serta hasil penelitian ini adalah alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang praktis sehingga memicu siswa semangat dalam melaksanakan evaluasi
3.	Ibda Wahyu Setiana, “ <i>Pengembangan</i>	1. Menggunakan aplikasi kahoot	1. Mata pelajaran PAI	Media kuis pembelajaran ini

	<i>Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung</i> Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.	2. Metode penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D) 3. Model penelitian menggunakan 4D	2. Subjek penelitian kelas X 3. Lokasi penelitian SMK Ahmad Yani Jabung 4. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa	digunakan sebagai media untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan efektif untuk aktivitas belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
4.	Priangga Aditya Wardana, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah”</i> Skripsi: Universitas Jember, 2019.	1. Menggunakan aplikasi Kahoot 2. Model penelitian 4D. 3. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi, penyebaran kuesioner, wawancara serta tes	1. Pengembangan media pada pembelajaran Sejarah 2. Ditujukan bagi SMK di jember 3. Untuk meningkatkan kesadaran sejarah	Media pembelajaran ini telah tervalidasi oleh validator dan layak digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran Sejarah dan efektif untuk meningkatkan kesadaran sejarah terhadap materi pergerakan Nasional.
5.	Hasby Maulidzana Al-Amin, <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri”</i> Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.	1. Metode penelitian menggunakan Research and Develoment (R&D) 2. Subjek penelitian kelas VII	1. Pengembangan media pembelajaran dengan Adobe Flash Player 2. Lokasi penelitian MTs Negeri Puncu Kab. Kediri 3. Model pengembangan Walter Dick and Lou Carey 4. Teknik analisis data menggunakan angket dan tes achievement test	Hasil pengembangan penelitian melalui Adobe Flash Player ini menunjukkan bahwa pengembangan ini dapat memberi sumbangan positif tentang cara meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fikih di kelas VII.

I. Definisi Operasional

Untuk mempermudah pemahaman dari judul penelitian, maka peneliti sekaligus pengembang perlu memberikan batasan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan untuk membuat suatu rancangan berupa alat evaluasi dengan melakukan penelitian pengembangan pada aplikasi kahoot dengan membuat kuis online tipe HOTS berupa soal pilihan ganda terbatas pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru bagi guru dalam melaksanakan kegiatan evaluasi agar lebih mudah dan efektif dalam melaksanakan proses evaluasi.

2. Alat Evaluasi Pembelajaran

Alat evaluasi pembelajaran merupakan suatu instrumen yang digunakan guru dalam melakukan suatu penilaian ataupun pengontrolan pada siswa dalam aktivitas pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Oleh karena itu guru harus memiliki alat evaluasi yang tepat bagi siswa yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran.

3. Aplikasi *Kahoot*

Peneliti memilih mengembangkan aplikasi kahoot berdasarkan hasil observasi

pada siswa dikelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan. Diketahui bahwa alat evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran IPS masih menggunakan alat konvensional yaitu kertas dengan soal yang kurang interaktif sehingga peneliti memilih mengembangkan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, praktis dan efektif baik bagi guru dan siswa.

4. Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan. Pelajaran IPS merupakan paduan dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial. Namun banyak siswa yang merasa kurang tertarik untuk belajar IPS dimana siswa merasa bosan, pembelajaran yang monoton dan guru banyak ceramah ketika didalam kelas sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar IPS. Oleh karena itu guru harus mempunyai strategi dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran IPS.

5. Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Materi kelangkaan dan kebutuhan manusia dipilih berdasarkan hasil wawancara oleh guru IPS. Diketahui bahwa banyak siswa dikelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan yang masih kurang pemahamannya terhadap materi tersebut dan nilai rata-rata dari siswa memiliki nilai yang rendah dibawah kkm.

J. Sistematika Pembahasan

Untuk memperjelas pembahasan penelitian ini, maka akan dijelaskan secara rinci tahapan-tahapan pada sistematika pembahasan, berikut penjabarannya:

BAB I, pada bab pendahuluan ini peneliti akan menguraikan permasalahan serta alasan penelitian sebagai berikut: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional serta sistematika pembahasan.

BAB II, pada bab ini akan dipaparkan kajian pustaka yang meliputi: landasan teori tentang alat evaluasi, aplikasi *Kahoot*, kajian IPS dan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

BAB III, pada bab ini akan dipaparkan mengenai metode penelitian yang akan digunakan, meliputi: jenis penelitian, model penelitian, prosedur pengembangan, dan uji coba produk pengembangan.

BAB IV, pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil pengembangan dan pembahasan meliputi: hasil pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot dan tingkat keefektifan dan validitas alat evaluasi menerapkan aplikasi kahoot pembelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.

BAB V, pada bab ini akan dipaparkan mengenai Penutup meliputi: kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Secara harfiah kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, dalam bahasa Arab evaluasi disebut al-Taqdir yang berarti penilaian. Akar katanya adalah *value*, dalam bahasa Arab yaitu *al-Qimah* dan dalam bahasa Indonesia berarti nilai.¹³ Sedangkan menurut istilah evaluasi adalah kegiatan terencana agar mengetahui keadaan suatu objek dengan memakai instrument serta hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan.¹⁴ Ralph Tyler (1950) mendefinisikan evaluasi berkaitan dengan masalah pendidikan serta hasil belajar siswa mengemukakan bahwa evaluasi adalah suatu proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, serta bagaimana tujuan pendidikan telah dicapai. Cronbach dan Stufflebeam juga mendefinisikan hal yang serupa bahwa proses evaluasi bukan hanya mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan.¹⁵ Dalam kegiatan pembelajaran, evaluasi dapat dilaksanakan melalui tiga tahapan: mengevaluasi program, proses pembelajaran, dan hasil belajar.¹⁶

Dalam arti luas, evaluasi merupakan suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang dibutuhkan untuk membuat alternatif keputusan. Oleh karena itu evaluasi adalah proses yang sengaja direncanakan untuk mendapat informasi atau data untuk dibuat suatu keputusan.¹⁷ Evaluasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, menurut Noman E. Gronlund (1976), yang dikutip

¹³ Sutaryat Trisnamansyah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Puastaka Setia Bandung, 2014), hlm. 1.

¹⁴ M. Chabib Thoha, *Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 1.

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 3.

¹⁶ Edy Purwanto, *Evaluasi Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Aplikasi Dalam Bidang Studi Geografis* (Yogyakarta: Ombak, 2014), hlm. 139.

¹⁷ M. Ngilim Purwanto, MP, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), hlm. 3.

oleh Ngalim Purwanto, MP., mengemukakan istilah evaluasi sebagai berikut: *“Evaluation a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils”*. (Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran bahasa telah dicapai oleh siswa”. Wrightstore dkk. (1950) juga mendefinisikan evaluasi sebagai berikut: *“Educational evaluation is the estimation of the growth and progress of pupils toward objectives or values in curriculum”* (evaluasi pendidikan adalah penaksiran pada pertumbuhan serta kemajuan siswa kearah tujuan-tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan di dalam kurikulum).¹⁸

Dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem pendidikan Nasional pasal 57 ayat (1), dijelaskan bahwa evaluasi dilaksanakan sebagai pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya evaluasi bagi peserta didik, lembaga pendidikan dan program pendidikan.¹⁹ Evaluasi pendidikan mencakup semua komponen, proses pelaksanaan dan produk pendidikan secara tital, dan didalamnya terakomodir tiga konsep, yaitu: memberikan pertimbangan (*judgement*), nilai (*value*) dan arti (*worth*).

2. Pengertian Alat Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, alat merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk memudahkan seseorang dalam mengerjakan tugas atau tujuan agar lebih efektif dan efisien. Kata “alat” juga sering disebut dengan istilah “instrumen”. Dengan kata lain, instrumen merupakan alat bantu yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran.²⁰ Dalam penggunaan alat tersebut seorang evaluator menggunakan cara atau teknik, dalam hal ini

¹⁸ *Ibid*, hlm. 3.

¹⁹ M. Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*, (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 1.

²⁰ Rijal Firdaos, Metode Pengembangan Instrumen Pengukuran Kecerdasan Spiritual Mahasiswa, *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 11 No. 2, 2016, hlm. 380.

dikenal dengan teknik evaluasi.²¹ Didalam kegiatan evaluasi pembelajaran, alat berfungsi untuk memperoleh hasil yang lebih baik, sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan oleh guru ketika akan melaksanakan kegiatan evaluasi, sehingga akan memperoleh hasil sesuai dengan tujuan. Dengan demikian alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi dengan hasil sesuai yang dievaluasi.

3. Teknik Evaluasi Pembelajaran

Teknik evaluasi yaitu alat yang digunakan ketika melaksanakan kegiatan evaluasi. Berbagai macam teknik penilaian dapat dilaksanakan secara komplementer (saling melengkapi) sesuai dengan kompetensi yang dinilai. Dalam konteks hasil proses pembelajaran di sekolah terdapat 2 macam teknik, yaitu teknik tes, evaluasi dilakukan dengan cara menguji peserta didik, sedangkan teknik non tes, evaluasi dilakukan tanpa menguji peserta didik.

a. Teknik Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang dipergunakan. Alat ini dapat berbentuk tugas atau suruhan yang harus dilaksanakan dan dapat pula berupa pertanyaan-pertanyaan atau soal yang harus dijawab. Pelaksanaannya dapat dilaksanakan secara lisan maupun secara tertulis. Tes adalah alat yang direncanakan untuk mengukur kemampuan, keahlian atau pengetahuan. Adapun teknik tes adalah suatu teknik dalam evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan alat.²² Ditinjau dari segi fungsi yang dimiliki oleh tes sebagai alat pengukuran perkembangan belajar peserta didik, tes dibedakan menjadi lima yaitu: tes diagnostik, tes formatif, tes sumatif, tes penempatan dan tes esai.

²¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hlm.

²² Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2014), hlm. 56.

b. Teknik Nontes

Teknik nontes adalah alat penilaian yang dilakukan tanpa melalui tes. Tes ini digunakan untuk menialai karakteristik lain dari peserta didik.²³ Penilaian yang dilakuakn dengan teknik nontes terutama jika infomasi yang diharapkan diperoleh berupa tingkah laku afektif, psikomotor dan lainnya yang secara tidak langsung berkaitan dengan tingkah laku kognisi. Yang termasuk kedalam teknik nontes meliputi: skala bertingkat (*rating scale*), observasi (*observation*), wawancara (*interview*), kuesioner (*questionair*), daftar cocok (*check list*) dan riwayat hidup.²⁴

4. Prinsip-Prinsip Evaluasi

Menurut E. Mulayasa sebagai suatu proses pembelajaran, evaluasi harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip dan teknik yang sesuai. Oleh karena itu guru perlu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memadai.²⁵ Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan guru yang menjadi factor pendukung atau penunjang dalam melakukan penilaian yang berhasil. Zainal Arifin mengemukakan bahawa agar memperoleh hasil evaluasi yang baik, maka kegiatan evaluasi harus bertitik tolak pada prinsip-prinsip umum yang terdiri dari: kontinuitas, komprehensif, adil dan objektif, kooperatif, dan praktis.²⁶

5. Evaluasi Pembelajaran Menurut Perspektif Islam

Sistem evaluasi dalam pendidikan agama Islam mengacu pada sistem evaluasi yang digariskan Allah swt dalam Al-Qur'an sebagaimana telah dikembangkan oleh Nabi Muhammad untuk mengetahui sejauh mana dan sampai dimana hasil pendidikan yang telah diaplikasikan Rasulullah saw. kepada umatnya. Dalam Al-Qur'an surat an-Naml (27): 40 dijelaskan sebagai berikut:

²³ *Ibid*, hlm. 61.

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), hlm. 26-31.

²⁵ E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional* (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan), (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 61-62.

²⁶ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2013), hlm. 32.

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَنْ يَرْتَدَّ إِلَيْكَ طَرْفُكَ فَلَمَّا رَآهُ مُسْتَقِرًّا

عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِنْ فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي أَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ وَمَن شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ

وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌّ كَرِيمٌ

Artinya: “Berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari al Kitab: “Aku akan membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip”. Maka tatkala Sulaiman melihat singgasana itu terletak dihadapannya, iapun berkata: "Ini Termasuk kurnia Tuhanku untuk mencoba aku Apakah aku bersyukur atau mengingkari (akan nikmat-Nya). Dan barangsiapa yang bersyukur Maka Sesungguhnya Dia bersyukur untuk (kebaikan) dirinya sendiri dan Barangsiapa yang ingkar, Maka Sesungguhnya Tuhanku Maha Kaya lagi Maha Mulia"

(QS. an-Naml (27):40).

B. Aplikasi Kahoot

1. Pengertian Aplikasi Kahoot

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Hal tersebut menuntut pendidik agar mampu menggunakan media yang sudah tersedia, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam hal ini, pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran harus bisa mengembangkan media-media itu untuk menjawab tantangan zaman. Banyak macam-macam atau jenis media pembelajaran, akan tetapi semua media pembelajaran yang dipilih oleh pendidik tentu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Salah satu teknologi yang berbasis media pembelajaran adalah *kahoot*.

Kahoot merupakan website edukatif 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. Pada bulan

September 2013, “Kahoot” dibuka untuk public. Salah satu tahun setelah diluncurkan, kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, dan lainnya.²⁷

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran *online* yang berisikan kuis *game*. *Kahoot is an online application where quizzes can be developed and presented in a “game-show” type*. Kahoot adalah aplikasi online di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format tipe “permainan”.²⁸ Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa sederhana, Kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online. Belajar dan bermain dengan kahoot ini membuat para peserta didik terlibat aktif secara langsung dan menghadirkan suasana kuis yang meriah, heboh, dan tidak bosan baik dalam kelas, kantor, maupun di rumah.²⁹

Kahoot dapat digunakan secara gratis, termasuk semua fitur-fitur yang ada di dalamnya. Platform “kahoot” dapat digunakan untuk beberapa bentuk penilaian diantaranya kuis online, survey, dan diskusi di mana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk dapat memainkan game ini. “Kahoot” dapat dimainkan secara individu. Meskipun demikian, yang menjadi desain utamanya adalah permainan secara berkelompok.³⁰

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa kahoot merupakan media belajar yang disajikan dalam bentuk game. Aplikasi ini dapat digunakan untuk beberapa bentuk penilaian diantaranya kuis online, survey, dan diskusi dan

²⁷ Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Klaten: Lakeisha, 2019), hlm. 86.

²⁸ Darren H. Iwamoto et al., *Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot tm On Student Performance*, (Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE, 2017), hlm. 82.

²⁹ Natalia Christiani, dkk, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*, (Sukabumi: CV Jejak, 2019), hlm. 5-7.

³⁰ Nana, loc. cit.

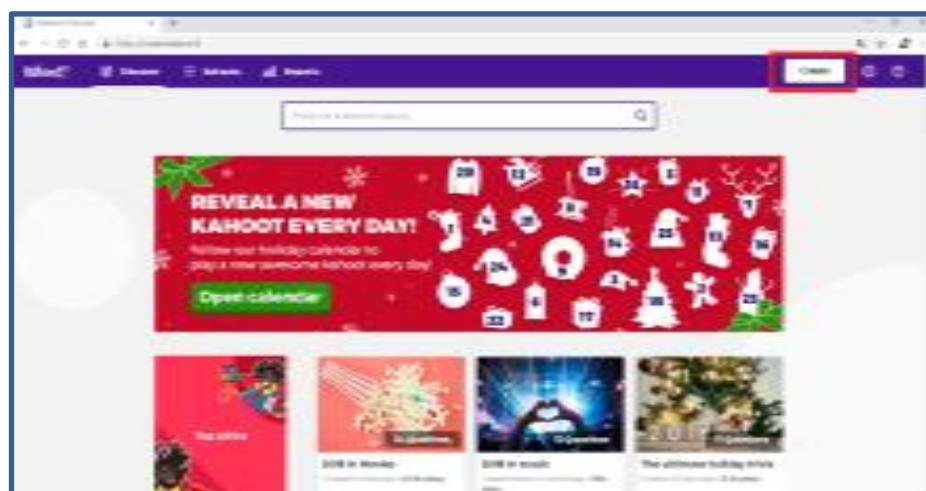
memiliki cara untuk memainkannya. Kahoot dapat dimainkan secara individu maupun secara berkelompok. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis dan diperlukan koneksi internet ketika memainkan game tersebut.

2. Cara Pengoperasian Aplikasi Kahoot

Dalam mengoperasikan aplikasi kahoot ini, pengguna dapat mengerti dan menerapkan dalam kegiatan pembelajaran kuis ini. Ada dua langkah utama dalam bermain kuis dengan pmenggunakan kahoot.

1. Langkah pertama membuat kuis di kahoot antara lain
 - a) Membuat akun pada www.kahoot.com
 - b) Menyiapkan soal-soal kuis
 - c) Menyiapkan gambar-gambar yang dapat menunjang maksud dan topik kuis, baik secara keseluruhan maupun per nomor
2. Memainkan kuis kahoot diantaranya
 - a) Pengguna menggunakan *gadget* masing-masing
 - b) Peserta didik membuka situs www.kahoot.it
 - c) Measukan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta
 - d) Peserta mulai menjawab dari kuis tesebut jika waktu mulai dan berhenti ketika waktu telah selesai
 - e) Pada akhir kuis ini akan menampilkan hasil perolehan yang sudah dijawab³¹

Gambar 2.1
Tampilan Aplikasi Kahoot



³¹ Natalia Christiani, op.cit. hlm. 7.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah nama mata pelajaran pada tingkat sekolah atau nama bidang studi di perguruan Tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika. Dengan demikian, istilah IPS merupakan terjemahan dari *social studies* yang membahas “penelaahan” atau kajian tentang masyarakat. Dalam mengkaji masyarakat, guru bisa melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, Nadir dkk (2009:9).³² Jaromelik (1977) mengisyaratkan bahwa *social studies* lebih bersifat praktis, yaitu memberikan kemampuan kepada peserta didik dalam mengelola serta memanfaatkan kekuatan fisik dan sosial dalam menciptakan kehidupan yang serasi dan juga mempersiapkan peserta didik agar dapat memecahkan masalah sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupan mendatang.³³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai pada tingkat sekolah menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji mengenai seperangkat fakta, peristiwa, konsep serta generalisasi mengenai isu dan masalah sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS masih bersifat umum, dengan menggabungkan ilmu sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, antropologi yang terpadu. Menurut Ujang Sukandi, dkk. dalam Murni (2011:167) pengajaran terpadu merupakan kegiatan mengajar dengan memadukan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

³² Nugroho, A. H., Puspitasari, R., Puspitasari, E., & Cirebon, I. S. N. (2016). Implementasi gemar membaca melalui program pojok baca dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Sumber. *Jurnal Eduksos*, 5(2), hlm.190.

³³ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm. 9.

Pada hakekatnya pembelajaran terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individu atau kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. Melalui pembelajaran terpadu, peserta didik mendapatkan pengalaman secara langsung, agar dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, serta memproduksi kesan tentang hal-hal yang dipelajari. Dengan demikian, peserta didik dapat terlatih untuk menemukan berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, serta aktif.

Menurut Sapriya (2009), hakekatnya pembelajaran IPS di SMP/MTs bersifat terpadu (*integrated*) bertujuan agar pembelajaran IPS lebih bermakna untuk peserta didik sehingga pengorganisasian materi pelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik, lingkungan, serta kebutuhan peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat menguasai dimensi pembelajaran di sekolah, yaitu: menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes dan values*), serta bertindak (*action*).³⁴ Organisasi mata pelajaran IPS pada tingkat SMP/MTs menganut pendekatan korelasi (*corrected*), yang berarti materi pelajaran yang dikembangkan dan disusun mengacu pada disiplin ilmu secara terbatas kemudian dikaitkan dengan aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap serta berperilaku.³⁵

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga Negara yang baik (*good citizenship*). Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Awan Mutakim (2000:8) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah:

³⁴ Ratnawati, E. (2016). *Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu*. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1).hlm.

³⁵ Nugroho, dkk. *Op.Cit.* hlm. 191

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian di lingkungan masyarakat melalui pemahaman nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat
- b. Mengetahui serta memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat memecahkan masalah sosial
- c. Mampu menggunakan model dan proses berpikir serta membuat keputusan agar dapat menyelesaikan isu serta masalah yang berkembang di lingkungan masyarakat
- d. Menaruh perhatian pada isu dan masalah sosial, dan dapat membuat analisis yang kritis agar mampu mengambil tindakan yang tepat Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga dapat membangun diri sendiri agar survive yang selanjutnya bisa bertanggung jawab membangun masyarakat.³⁶

D. Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

1. Kelangkaan sebagai Permasalahan Ekonomi

a. Pengertian Kelangkaan

Kelangkaan dalam ilmu ekonomi biasa diartikan sebagai suatu kondisi ketika jumlah ketersediaan sumber daya ekonomi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia tidak seimbang dengan jumlah kebutuhan manusia tersebut. Hal ini berarti kelangkaan terjadi akibat jumlah kebutuhan manusia lebih banyak dibandingkan dengan jumlah alat pemuas kebutuhannya. Oleh karena itu untuk mendapatkan sumber daya yang langka dibutuhkan pengorbanan berupa tenaga, waktu dan uang. Adapun alat pemuas kebutuhan disebut langka, ketika: ³⁷

- 1) Jumlahnya lebih kecil dibandingkan jumlah yang dibutuhkan manusia
- 2) Tidak memberi hasil yang cukup untuk memenuhi kebutuhan manusia
- 3) Untuk memperolehnya dibutuhkan biaya atau pengorbanan

³⁶ *Ibid*, hlm. 11.

³⁷ N. Suparno, dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII-2*, (Jakarta : Esis, 2017), hlm. 6.

b. Faktor-Faktor Kelangkaan

1. Terbatasnya jumlah sumber daya dan alat pemuas kebutuhan yang ada di alam akan tetapi tidak semua benda yang tersedia di alam dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.
2. Kerusakan sumber daya alam akibat ulah manusia
Eksplorasi manusia pada sumber daya alam yang mengakibatkan kerusakan. Misalnya penebangan hutan secara liar mengakibatkan hutan menjadi rusak dan gundul.
3. Keterbatasan kemampuan manusia mengolah sumber daya alam
Keterbatasan kemampuan untuk mengolah ini terjadi karena kurangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta kekurangan modal dan faktor yang lainnya

c. Sumber Daya yang Langka

- 1) Kelangkaan sumber daya alam
Kelangkaan sumber daya alam merupakan terbatasnya persediaan yang terdapat di alam, baik sumber daya biotik (hewan dan tumbuhan) atau sumber daya abiotik (tanah, air, udara, iklim dan barang tambang)
- 2) Kelangkaan sumber daya manusia
Kelangkaan sumber daya manusia berarti sulit ditemukan manusia yang berkualitas yang memiliki pengetahuan dan keahlian yang dapat menjalankan kegiatan perekonomian
- 3) Kelangkaan sumber daya modal
Sumber daya modal sangat dibutuhkan pada saat proses produksi barang maupun jasa. Modal bukan saja berbentuk uang, melainkan mesin, bahan baku, gedung dan lain sebagainya.

d. Usaha untuk Mengatasi Kelangkaan

- 1) Meningkatkan sumber daya manusia dalam menggali dan memanfaatkan potensi yang dimiliki
- 2) Berlaku bijak dalam memanfaatkan sumberdaya yang ada sehingga dapat menggunakan secara efektif dan efisien

- 3) Memproduksi barang baru dengan alat produksi yang sudah ada
- 4) Mengganti alat pemenuhan kebutuhan yang harganya mahal dengan yang lebih terjangkau
- 5) Membuat skala prioritas kebutuhan

2. Kebutuhan Manusia

Kebutuhan dan keinginan manusia adalah hal yang berbeda. Kebutuhan manusia merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia, misalnya manusia membutuhkan makan agar kenyang dan memperoleh energi. Keinginan adalah sesuatu yang bersifat luas dan tidak terbatas, misalnya Rani belajar dengan giat agar mendapat peringkat satu dikelasnya. Kebutuhan setiap manusia berbeda antara satu dengan yang lain. Beberapa factor yang memengaruhi kebutuhan yaitu keadaan alam, adat istiadat, agama, perdaban, serta perkembangan teknologi.

a. Macam-Macam Kebutuhan

1) Macam-macam kebutuhan menurut tingkatannya

a. Kebutuhan primer

Kebutuhan primer adalah kebutuhan pokok yang harus dipenuhi untuk kelangsungan hidup manusia. Contohnya yaitu, makan, minum, pakaian, dan tempat tinggal.

b. Kebutuhan sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang pelengkap setelah kebutuhan pokok terpenuhi. Contohnya antara lain perabot rumah tangga, radio, tas, sepeda motor, kursi, meja, alat olahraga dan pendidikan.

c. Kebutuhan tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi dengan baik. Contoh kebutuhan tersier yakni perhiasan berlian, mobil mewah, pesawat.

2) Macam-macam kebutuhan menurut waktu penggunaanya

a. Kebutuhan sekarang

Kebutuhan sekarang adalah kebutuhan yang bersifat mendesak dan tidak dapat ditunda. Contoh kebutuhan sekarang yaitu kebutuhan obat-obatan bagi orang sakit, kebutuhan jasa pemadam kebakaran, payung saat hujan dan lain sebagainya.

b. Kebutuhan mendesak

Kebutuhan mendesak adalah kebutuhan kritis yang sifatnya tiba-tiba. Misalnya bantuan untuk masyarakat yang terkena bencana alam, kebutuhan konsultasi kesehatan atau pengacara.

c. Kebutuhan yang akan datang

Kebutuhan yang akan datang merupakan kebutuhan yang mengarah untuk masa depan baik dalam jangka pendek atau panjang. Misalnya menabung di bank, asuransi, tabungan hari tua.

3) Macam-macam kebutuhan menurut subjek

a. Kebutuhan individual

Kebutuhan individual berhubungan langsung dengan kebutuhan pribadi perseorangan. Misalnya kebutuhan pakaian seorang karyawan perbankan berbeda dengan pakaian seorang guru.

b. Kebutuhan kelompok

Kebutuhan kelompok merupakan kebutuhan yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan umum atau orang banyak yang berhubungan dengan kesejahteraan, ketertiban, keindahan dan kemakmuran masyarakat. Contohnya jalan raya bagi pengguna jalan, dan pasar untuk jual beli barang untuk masyarakat.

4) Kebutuhan berdasarkan wujud kebutuhan

a. Kebutuhan material

Kebutuhan material adalah kebutuhan yang berwujud nyata dan dapat dinikmati secara langsung. Contohnya makan nasi dapat dirasakan kenikmatannya, minum air dapat menghilangkan haus dan rumah nyaman untuk berlindung.

b. Kebutuhan spiritual

Kebutuhan spiritual adalah kebutuhan yang dihubungkan dengan benda tak berwujud yang tidak dapat diraba dan dilihat namun dapat dirasakan dalam hati. Contohnya orang Islam sholat di masjid, orang Kristen beribadah di gereja dan yang lainnya.

E. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Dalam Perspektif Islam

Di dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah SWT menciptakan manusia di bumi dengan berbagai macam sarana dan prasarana sebagai penunjang kelangsungan hidup manusia. Salah satunya dengan menciptakan alat pemuas kebutuhan berupa barang dan jasa untuk manusia. Allah menciptakan segala sesuatu yang ada di langit dan bumi untuk kelangsungan hidup manusia agar dapat memenuhi kebutuhannya. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Baqarah (2): 29 yaitu:

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَوَاتٍ ۗ

وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

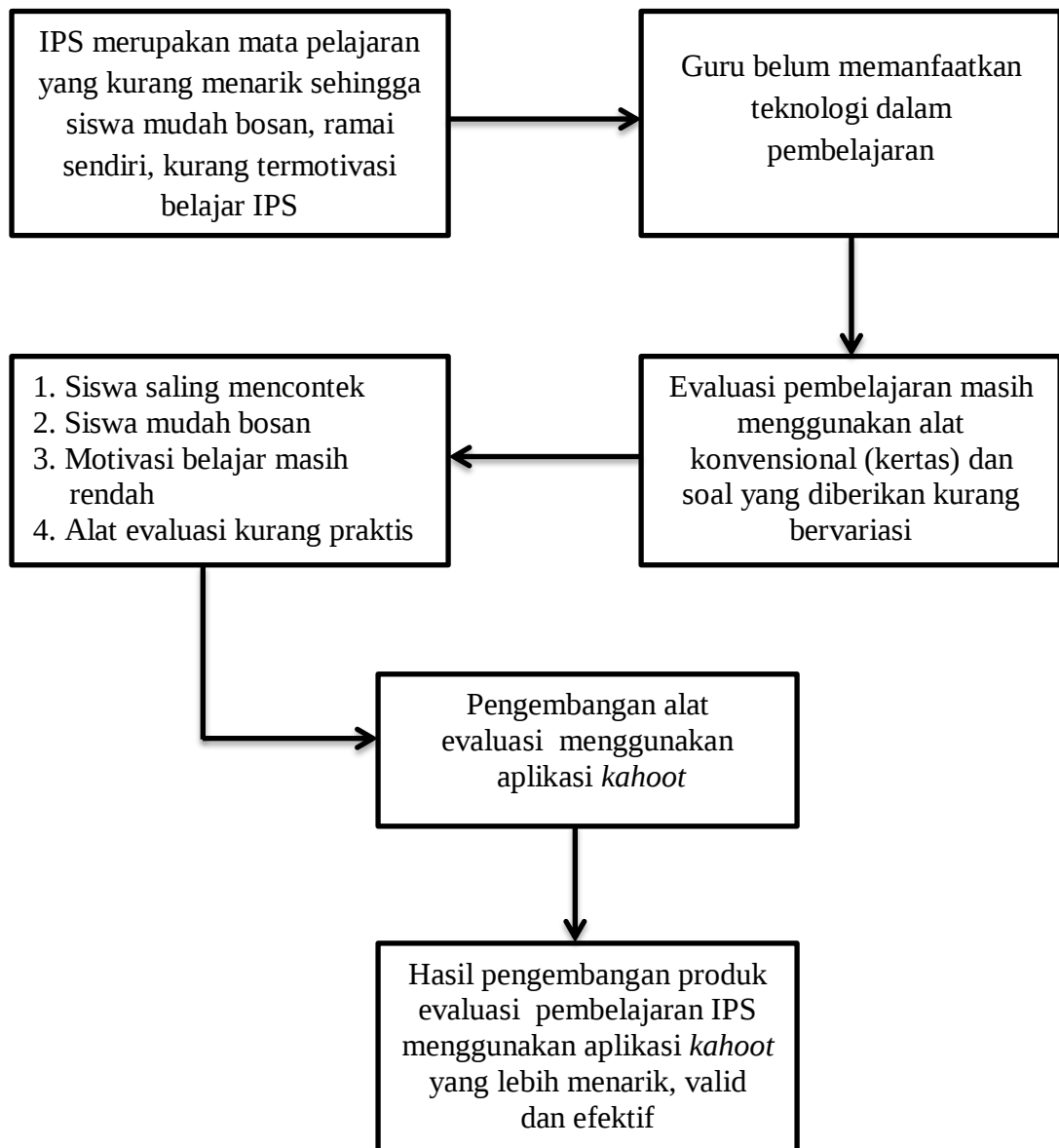
Artinya:” Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu” (QS. Al-Baqarah (2): 29)

Dalam ayat ini dijelaskan bahwa Allah menciptakan segala sesuatu yang ada di bumi untuk dimanfaatkan dan dinikmati oleh manusia agar dapat mencukupi segala sesuatu yang diperlukan, baik berupa hewan, tumbuhan, benda mati dan lain sebagainya. Allah juga menciptakan manusia sebagai khalifah di muka bumi agar dapat menguasai, mengelola serta menjaga apa yang ada di dalam bumi dengan baik dan benar. Oleh karena itu sebagai manusia hendaknya kita dapat menjaga, merawat sumber daya alam yang ada serta tidak merusaknya agar dapat mencukupi segala kebutuhan.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka Berfikir Pengembangan Alat Evaluasi menggunakan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran IPS

Gambar 2.2



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan pengembangan *Research & Development (R&D)*. Jenis penelitian *Research & Development (R&D)* adalah proses di mana produk-produk baru dikembangkan. Sugiyono (2009:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen).

Penelitian dan pengembangan *Research & Development (R&D)* merupakan penelitian yang mengacu pada upaya untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada secara akuntabel.³⁸ Metode *Research & Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk (dapat berupa model atau modul atau yang lainnya), dan terdapat efektifitas dari sebuah produk tersebut.³⁹

Menurut Sugiyono (2009:407) dalam Sri Haryati berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode survey atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keektifan produk tersebut (digunakan metode

³⁸ Hari, dkk. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2R2 Teori dan Praktek*, (Lembaga Academic & Research Institut, 2020).hlm. 50.

³⁹ Saputro Budiyono, *Manajemen Penelitian Pengembangan (Reseach & Development) Bagi Penyusun Tesis Disertasi*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo,2017). hlm. 7.

eksperimen).⁴⁰ Menurut Borg and Gall (1983:772) Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational product. Sukmadinata (2008) Research and Development adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian (*Research*) dan pengembangan (*Development*) merupakan penelitian dimana penelitian menghasilkan suatu produk tertentu atau mengembangkan produk yang sudah ada, melalui proses-proses tertentu untuk menghasilkan produk tersebut. Proses-proses yang dilalui seperti: melaksanakan validitas, analisis kebutuhan, menguji keefektian produk yang sudah dikembangkan.

B. Model Pengembangan

Menurut Sugiarta (2007:11) Model pengembangan merupakan suatu proses desain konseptual dalam upaya meningkatkan fungsi yang telah ada, dengan penambahan komponen pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan kualitas pencapaian tujuan.

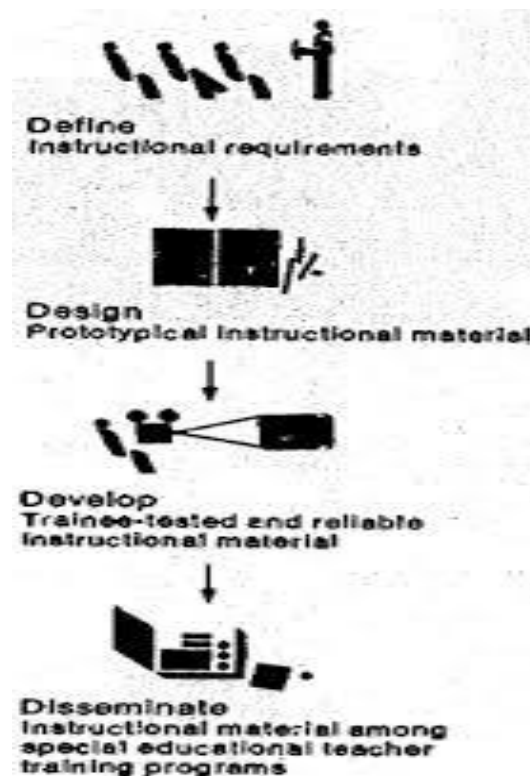
Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikenal dengan istilah For-D atau 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahap yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan) dan (4) *Dissemination* (promosi).⁴¹ Model penelitian 4D dipilih karena model tersebut tersusun secara terperinci dan sistematis sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan proses pengembangan.

⁴⁰ Sri Haryati, *Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang penelitian*, (Majalah Ilmiah, 2012), hlm. 37.

⁴¹ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy G, Melvyn I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*, (Indiana: Eric, Indiana University, 1974), hlm. 5.

Gambar 3.1

Model Pengembangan 4D



C. Argumentasi Pemilihan Model 4D

Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mendesain, mengembangkan serta membuat produk dalam dunia pendidikan. Dalam pengembangan sebuah produk peneliti harus memahami sistematis model pengembangan yang digunakan dari tahap awal hingga tahap akhir. Adapun beberapa model pengembangan yaitu, model 4D, model ADDIE, model Dick and Cary, model Borg and Gall dan lain sebagainya. Dari beberapa model tersebut masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga tidak ada model yang paling cocok untuk keseluruhan kepentingan pembelajaran. Model 4D dianggap cocok untuk mengembangkan alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot, karena didasarkan pada pertimbangan penggunaan model sebagai berikut:

- a. Model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan merupakan pengembangan perangkat pembelajaran yang secara detail menjelaskan langkah-langkah operasional perangkat pembelajaran.
- b. Model 4D tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dan terperinci dalam upaya pemecahan masalah belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- c. Desain model pembelajaran 4D penyajian model dilakukan secara sederhana sehingga memudahkan peneliti untuk mempraktekannya mulai dari tahap pertama hingga tahap akhir.
- d. Pada tahap develop peneliti dapat melakukan uji coba dengan leluasa sehingga dapat memperoleh perangkat pembelajaran dengan kualitas yang maksimal.

D. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur yang diadopsi dari model pengembangan 4D berdasarkan empat tahapan. Berikut adalah penjelasan mengenai empat tahapan pengembangan model 4D, yaitu:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan alat evaluasi bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan peneliti merasa masih kurang memberi solusi dengan menerapkan aplikasi kahoot dengan batasan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Tahapan terdiri dari 5 proses, yaitu:

- a. Analisis awal
- b. Analisis peserta didik
- c. Analisis tugas
- d. Analisis konsep
- e. Perumusan tujuan pembelajaran

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahapan ini dilakukan untuk membuat suatu rancangan pengembangan berupa alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot serta membuat instrument pengumpulan data. Berikut rangkaian kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu:

- a. Menyusun instrument penilaian yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran.
- b. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peneliti memilih kuis pembelajaran kahoot didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dengan adanya inovasi pembelajaran serta memanfaatkan koneksi internet yang disediakan di sekolah.
- c. Instrumen pengambilan data berupa lembar validasi angket pada ahli, lembar angket aktivitas siswa dan lembar pretest dan posttest.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan bertujuan dalam memperbaiki rancangan produk kuis pembelajaran IPS dengan menerapkan aplikasi kahoot dengan melakukan pengembangan. Tahap ini dilakukan agar dapat menentukan kelayakan produk akhir. Berikut tahapan yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Melakukan model validasi oleh ahli, yang dilakukan oleh dosen ahli dan guru IPS
- b. Revisi I model berupa hasil skor kelayakan produk dari dosen ahli dan guru IPS.
- c. Uji coba awal yang dilakukan setelah melakukan kegiatan validasi dan revisi I pada tahap sebelumnya. Hasilnya kemudian di uji coba pada siswa IPS di kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan sebagai uji coba awal.
- d. Revisi II dilakukan agar produk lebih baik dan dapat diuji cobakan kembali setelah melakukan revisi dari hasil uji coba awal.
- e. Uji Lapangan adalah kegiatan uji coba pada kelompok besar yang bertujuan agar memperoleh hasil produk akhir yang telah layak diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

4. Tahap *Disseminate* (Promosi)

Tahap promosi merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan 4D.

Tahap promosi ini adalah memperkenalkan produk sehingga dapat diketahui dan digunakan oleh orang lain. Berikut tahapan promosi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

- a. Mempromosikan produk pengembangan di kelas lain.
- b. Menyebarluaskan melalui proses kepada praktisi pembelajaran.

E. Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam menyempurnakan produk yang dibuat. Desain uji coba dalam penelitian ini dapat dilihat dari validasi oleh para ahli serta praktisi sebagai pengguna dari produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mendapat kritik dan saran dari ahli validator, sehingga dapat mengetahui kevalidan serta keefektivan dari produk yang telah dikembangkan, agar dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam revisi produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah siswa di kelas VII beserta orang yang akan memberikan penilaian pada kuis pembelajaran IPS dengan menerapkan aplikasi *kahoot* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian kuis pembelajaran IPS ini dilakukan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan. Kriteria subjek uji coba produk, yakni:

- a. Ahli materi yang terdiri dari 1 orang dalam ahli materi dalam menguji butir soal pada kuis pembelajaran IPS yakni, dengan kriteria sebagai berikut:
 1. Memiliki kompetensi pada mata pelajaran IPS dengan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia
 2. Bersedia menjadi validator butir soal dalam pengembangan kuis

pembelajaran IPS

- b. Ahli media pembelajaran yang berperan dalam menguji kelayakan kuis pembelajaran IPS yakni, dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1. Memiliki kelebihan atau pengalaman dalam merancang pengembangan media untuk belajar dan sebagainya
 - 2. Bersedia menjadi validator dalam pengembangan kuis pembelajaran IPS
- c. Guru IPS yang telah ahli dalam kegiatan pembelajaran yakni, dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1. Memiliki pengalaman dalam mengajar mata pelajaran IPS
 - 2. Memahami mata pelajaran IPS secara menyeluruh
- d. Siswa dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Malang yakni, dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1. Masing- masing siswa memiliki smartphone android
 - 2. Sebagai pengguna langsung produk pengembangan alat evaluasi aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam pengembangan kuis pembelajaran IPS dengan menerapkan aplikasi *kahoot* ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dan hasil evaluasi para ahli yang berupa saran dan masukan. Untuk data kuantitatif ini diperoleh dari observasi awal (analisis kebutuhan) dan dari data uji coba awal lapangan.

Penelitian ini memiliki dua jenis data, diantaranya adalah kualitatif dan data kuantitatif dengan rincian sebagai berikut:

- a. Data kuantitatif, didapatkan dari hasil penilaian instrument validasi oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS serta angket respon siswa
- b. Data kualitatif, meliputi :
 - 1) Perolehan data yang didapatkan dalam kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS
 - 2) Saran dan tanggapan yang diberikan dalam perbaikan yang diperoleh dari penilaian para ahli.

4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap yaitu:

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan pada tahap penelitian serta pengumpulan data. Teknik wawancara digunakan agar mendapatkan data kualitatif, mengenai informasi tentang alat evaluasi yang digunakan guru pada saat melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS dan permasalahan yang terjadi ketika evaluasi pembelajaran IPS dilaksanakan.

b. Observasi

Observasi dilakukan agar mengetahui kegiatan siswa di dalam kelas selama melaksanakan kegiatan pembelajaran bersama guru maupun ketika ketika melaksanakan evaluasi pembelajaran.

c. Uji Coba

Uji coba penelitian dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar pada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 serta hasil penilaian oleh validasi ahli materi, ahli media dan guru pelajaran IPS. Hasil dari penilaian oleh validator digunakan untuk mendapat data kualitatif sedangkan teknik uji coba lapangan digunakan untuk memperoleh data kuantitatif.

5. Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan tes dan angket.

a. Tes

Tes dilaksanakan agar mengetahui hasil dari alat evaluasi yang digunakan oleh siswa. Tes yang digunakan dalam penggunaan aplikasi *kahoot* berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 soal pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

KISI-KISI EVALUASI HARIAN TAHUN PELAJARAN 2020-2021

Satuan Pendidikan : SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

Kelas : VII / 2

Mata Pelajaran : IPS

Materi : Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Alokasi Waktu : 40 menit

Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 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

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 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

Tabel 3.1

Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

No	Kometensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal
1	3.3 Memahami konsep interaksi 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.	A. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia 1. Kelangkaan sebagai permasalahan ekonomi 2. Kebutuhan manusia	▪ Menjelaskan pengertian kelangkaan	1 dan 2
2			▪ Menjelaskan permasalahan ekonomi	3 dan 4
			▪ Menjelaskan pengertian makhluk ekonomi	5 dan 6
4			▪ Menyebutkan faktor-faktor penyebab kelangkaan	7 dan 8
5			▪ Menyebutkan	9 dan

			cara mengatasi kelangkaan	10
6			▪ Menjelaskan pengertian kebutuhan	11 dan 12
7			▪ Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan	13, 14, 15 dan 16
8			▪ Menjelaskan skala prioritas	17 dan 18
9			▪ Menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan	19 dan 20
10			▪ Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat kebutuhan	21, 22, 23, 24 dan 25

b. Angket

Penyebaran angket dilakukan agar dapat mengetahui penilaian dari para ahli serta praktisi mengenai produk yang telah dihasilkan. Angket ini dibuat untuk ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS serta siswa kelas VII. Berikut kisi-kisi angket pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Bagi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
1	Kelayakan Tampilan Alat Evaluasi	a. Kemenarikan tampilan aplikasi	1
		b. Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	2
		c. Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	3
		d. Kemenarikan komposisi warna	4
		e. Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi	5
		f. Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik	6
		g. Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	7
		h. Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	8
		i. Kemudahan penggunaan aplikasi	9
		j. Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	10

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi

	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
2	Kelayakan Tampilan Alat Evaluasi	a. Kesesuaian butir soal dengan Indikator, SK, KD, serta tujuan pembelajaran	1
		b. Kedalaman materi pada alat evaluasi	2
		c. Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	3
		d. Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi pelajaran	4
		e. Kejelasan bahasa dengan perkembangan kognitif peserta didik	5
		f. Keruntutan butir soal dengan kemampuan peserta didik	6
		g. Stimulus dan pengecoh dalam butir soal	7

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Guru Mata Pelajaran IPS

	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
3	Kelayakan	a. Kemenarikan tampilan aplikasi	1

	Tampilan Alat Evaluasi	b. Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi c. Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban d. Kemenarikan komposisi warna e. Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi f. Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik g. Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal h. Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik i. Kemudahan penggunaan aplikasi j. Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	2 3 4 5 6 7 8 9 10
4		a. Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013 b. Kesesuaian butir soal dengan jawaban c. Kesesuaian butir soal dengan KD, indikator serta tujuan pembelajaran d. Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran e. Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	11 12 13, 14, 15 16 17

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Untuk Siswa
Kelas VII

	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pertanyaan
5	Kelayakan Tampilan Alat Evaluasi	a. Kemenarikan penyajian alat evaluasi b. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan c. Mengurangi tingkat kecurangan peserta didik	1, 9, 10 4 8
6	Kelayakan Alat Evaluasi	a. Kemudahan instruksi penggunaan alat evaluasi bagi peserta didik b. Kemudahan pemahaman bahasa c. Menguji pengetahuan siswa pada materi yang telah dipelajari d. Pengaruh terhadap motivasi belajar siswa	2 3, 6 5 7

6. Analisis Data Penelitian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru IPS serta saran dan masukan dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket dari para ahli serta siswa kelas VII. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang keadaan sosial. Berikut adalah tabel skor skala *likert*.⁴²

Tabel 3.6
Skor Skala Likert

Kriteria	Skor yang diperoleh
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Peneliti menggunakan skala Guttman untuk menganalisis respon dari siswa. Skala Guttman dapat digunakan untuk memperoleh jawaban tegas dari responden. Berikut merupakan tabel skala Guttman.⁴³

Tabel 3.7
Skala Guttman

Skor	Altrnatif Jawaban
1	Ya
0	Tidak

⁴²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfa Beta, 2019). hlm. 167.

⁴³ *Ibid.*, hlm. 172.

A. Analisis Tingkat Kevalidan dan Keefektivan Alat Evaluasi Dengan Aplikasi Kahoot

Analisis kevalidan ditujukan bagi ahli media dan ahli materi. Analisis tingkat keefektivan ditujukan bagi guru mata pelajaran IPS serta Siswa pada kelas VII. Data yang didapat akan dioalah dengan rumus sebagai berikut:⁴⁴

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah : Validasi ahli

Tse : Total skor yang hendak dicapai

Tsh : Total skor yang diharapkan

Tabel 3.8

Tingkat Kevalidan

Kriteria pencapaian nilai (%)	Tingkat kevalidan
$\geq 81-100$	Sangat Valid
$\geq 62-81$	Valid
$\geq 43-62$	Kurang Valid
$\geq 25-43$	Tidak Valid

⁴⁴ Sa'dun, Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015), hlm. 95.

Tabel 3.9
Tingkat Keefektivan

Kriteria pencapaian nilai (%)	Tingkat keefektivan
80-100	Sangat efektif
66-79	Efektif
56-65	Cukup efektif
40-55	Kurang efektif
0-39	Sangat tidak efektif

B. Uji Kualitas Instrumen Soal Menggunakan Aplikasi Kahoot

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menghitung data hasil uji coba awal dan uji lapangan menggunakan *SPSS 26 for windows 2010*

$$r = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2) (\sum y^2)}}$$

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y

X² = Kuadrat dari x

Y² = Kuadrat dari y

Kemudian hasil dari perhitungan data dari hasil uji validitas disesuaikan dengan kriteria tabel dibawah ini.⁴⁵

⁴⁵ *Ibid*, hlm. 116.

Tabel 3.10
Tingkat Validitas

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
0,800-1,000	Sangat Valid
0,600-0,799	Valid
0,400-0,599	Cukup Valid
0,200-0,399	Kurang Valid
0,000-0,199	Tidak Valid

2) Uji Reliabilitas

Uji reabilitas dilaksanakan dengan menggunakan rumus KR sebagai berikut:⁴⁶

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{1 - \sum pq}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- k** = Jumlah soal
- p** = Jumlah proporsi sebanyak yang menjawab benar ($\frac{\sum B}{n}$)
- q** = Proporsi sebanyak menjawab salah ($1-p$)
- σ_t^2** = Varian jumlah skor

Hasil dari perhitungan uji coba reabilitas tes soal kemudian disesuaikan dengan tabel tingkat reabilitas dibawah ini.

⁴⁶ *Ibid*, hlm. 126.

Tabel 3.11
Tingkat Reabilitas

Interval Koefisien	Kategori
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

3) Uji Tingkat Kesukaran

Untuk menentukan tingkat kesukaran soal maka menggunakan rumus berikut ini:⁴⁷

$$TK = \frac{U + L}{T}$$

Keterangan:

- U** = Jumlah murid yang termasuk kelompok pandai (*upper group*) yang menjawab benar untuk tiap soal
- L** = Jumlah murid yang termasuk kelompok kurang (*lower group*) yang menjawab benar tiap soal
- T** = Jumlah murid kelompok pandai dan kelompok kurang (*upper group* dan *lower group*)

⁴⁷ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan*, (Malang: UIN Maliki Press, 2014), hlm. 111.

Tabel 3.12

Kriteria Tingkat Kesukaran

Interval Koefisien	Kategori
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

4) Daya Pembeda Soal

Daya pembeda suatu soal tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{U - L}{\frac{1}{2} T}$$

Keterangan:

- U** = Jumlah murid yang termasuk kelompok pandai (*upper group*) yang menjawab benar untuk tiap soal
- L** = Jumlah murid yang termasuk kelompok kurang (*lower group*) yang menjawab benar tiap soal
- T** = Jumlah murid kelompok pandai dan kelompok kurang (*upper group* dan *lower group*)

Tabel 3.13

Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
$\geq 0,40$	Sangat Bagus
0,30-0,39	Cukup Bagus
0,20-0,29	Sedang
$\leq 0,19$	Kurang

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot

Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan adalah produk alat evaluasi pembelajaran berbentuk kuis soal pilihan ganda sebanyak 25 pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII semester genap menggunakan aplikasi *kahoot* dengan tipe soal *high order thinking skills* (HOTS). Pengembangan alat evaluasi IPS bertujuan agar dapat meningkatkan keefektifan kegiatan evaluasi pembelajaran bagi guru dan siswa. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan *Research and development* (R&D) yang terdiri dari empat tahap pengembangan. Berikut empat tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap pertama adalah tahap pendefinisian berupa identifikasi masalah dan identifikasi kebutuhan siswa pada kegiatan pembelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan. Terdapat lima tahap penelitian yang akan dijabarkan oleh peneliti, yakni sebagai berikut:

a. Analisis Awal

Kegiatan analisis awal pengembangan yaitu melakukan observasi di sekolah dengan guru untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SMP Muhammadiyah 7 Tajinan. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan siswa di kelas VII yang dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2020, peneliti mendapat informasi mengenai beberapa masalah terkait dengan pembelajaran IPS yakni, kurangnya kemampuan guru IPS dalam memanfaatkan fasilitas berupa laboratorium komputer dan akses *wifi* yang ada di kelas menyebabkan kegiatan evaluasi pembelajaran masih menggunakan alat konvensional (kertas), selain itu alat evaluasi yang digunakan masih belum menggunakan soal berbasis *high order thinking skills* (HOTS).

Kendala lain yaitu ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang menyontek, ramai sendiri, hal itu disebabkan karena evaluasi pembelajaran dirasa membosankan bagi siswa. Sehingga guru kurang mengetahui kemampuan siswa dan materi yang belum dipahami oleh siswa. Selain itu guru memerlukan waktu untuk mengoreksi perolehan nilai siswa secara manual.

b. Analisis Peserta didik

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa. Berdasarkan hasil observasi peserta didik, siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 7 ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang tertarik, bosan, ramai sendiri, dan kurang termotivasi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Selain itu banyak siswa yang telat untuk mengumpulkan tugas bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik soal-soal ulangan harian yang ada di lembar kerja siswa (LKS) maupun tugas lainnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka peneliti mengembangkan kuis pembelajaran IPS dengan menerapkan aplikasi kahoot. Hasil pengembangan produk evaluasi pembelajaran IPS menerapkan aplikasi kahoot dapat memotivasi siswa dalam kegiatan evaluasi pembelajaran IPS serta produk yang dihasilkan dapat lebih menarik, valid dan efektif.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas dalam penelitian ini terdapat pada Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Materi yang digunakan terbatas pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk siswa kelas VII SMP/MtS.

d. Analisis Konsep

Kegiatan analisis konsep merupakan identifikasi konsep dasar yang akan diajarkan pada siswa serta susunan secara sistematis dan terperinci dengan konsep yang relevan serta mengaitkan konsep satu dengan konsep lainnya.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran di dapat berdasarkan SK dan KD yang ada dalam kurikulum 2013.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan adalah tahapan awal yang peneliti gunakan pada alat evaluasi IPS pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Perancangan pada tahapan ini yakni perangkat pembelajaran serta instrument pengambilan data. Instrument yang peneliti gunakan meliputi RPP serta penilaian dengan menerapkan aplikasi kahoot. Instrument pengambilan data meliputi angket tanggapan siswa dan angket instrument penelitian bagi ahli materi, ahli media serta guru mata pelajaran IPS.

Hasil penyusunan rancangan awal meliputi instrument penilaian dengan aplikasi kahoot. Instrument yang di buat berupa kuis online berbasis aplikasi. Pertanyaan-pertanyaan di kemas melalui aplikasi kahoot dengan tipe soal *high order thinking skills* (HOTS) pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

a. Validasi

Pelaksanaan validasi alat evaluasi pembelajaran IPS dilakukan oleh validator ahli. Alat evaluasi pembelajaran IPS sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, guru pembelajaran IPS dan siswa kelas VII. Kegiatan ini digunakan untuk menilai tingkat kelayakan instrument penelitian yang dihasilkan serta untuk mendapat komentar dan saran perbaikan. Adapun hasil validasi oleh para ahli terhadap instrument penelitian sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi materi pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran menerapkan aplikasi kahoot di validasi oleh Bapak Muhammad In'am Esha selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana

Malik Ibrahim Malang pada tanggal 22 Maret 2021. Ahli materi melakukan validasi materi pada alat evaluasi pembelajaran IPS sebanyak dua kali dan validasi materi kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2021. Data hasil validasi ahli materi berupa data kuantitatif di uraikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Pertama

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian butir soal dengan Indikator, SK, KD, serta tujuan pembelajaran	3	5	60%	Valid
2	Kedalaman materi pada alat evaluasi	4	5	80%	Kurang Valid
3	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	3	5	60%	Sangat Valid
4	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi pelajaran	3	5	60%	Sangat Valid
5	Kejelasan bahasa dengan perkembangan kognitif peserta didik	3	5	60%	Valid
6	Keruntutan butir soal dengan kemampuan peserta didik	3	5	60%	Valid
7	Stimulus dan pengecoh dalam butir soal	3	5	60%	Valid
Total		22	35	62,8%	Valid

Tabel 4.2**Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Kedua**

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian butir soal dengan Indikator, SK, KD, serta tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
2	Kedalaman materi pada alat evaluasi	4	5	80%	Valid
3	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	5	5	100%	Sangat Valid
4	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi pelajaran	4	5	80%	Valid
5	Kejelasan bahasa dengan perkembangan kognitif peserta didik	5	5	100%	Sangat Valid
6	Keruntutan butir soal dengan kemampuan peserta didik	5	5	100%	Sangat Valid
7	Stimulus dan pengecoh dalam butir soal	4	5	80%	Valid
Total		32	35	91,4%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.1 dan 4.2 dilihat dari hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi tingkat kevalidan maka hasil validasi yang pertama masuk pada tingkat pencapaian interval $\geq 62\%$ - 81% dengan total 62,8% yang dinyatakan valid dan dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Oleh karena itu peneliti melakukan revisi pada produk sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli materi dan melakukan validasi kedua. Hasil dari validasi

kedua masuk pada interval $\geq 81\%$ - 100% dengan total 91,4% yang dinyatakan sangat valid dan materi pada produk alat evaluasi dapat di gunakan tanpa revisi.

Selain data kuantitatif validasi juga di dukung dengan data kualitatif yang di dapat dari saran dan komentar ahli materi terhadap produk yang dikembangkan. Berikut saran dan komentar oleh ahli materi di sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.3

Komentar dan Saran Oleh Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1	Perlu di tulis soal dengan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)
2	Materi dengan gambar terkait dengan kondisi kekinian (milenial)
3	Soal ok

2) Validasi Ahli Media

Validasi media pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran menerapkan aplikasi kahoot di validasi oleh Bapak Saiful Amin selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tanggal 5 April 2021. Ahli media menilai produk media alat evaluasi pembelajaran sebanyak dua kali dan validasi media kedua dilaksanakan pada tanggal 8 April 202. Data hasil validasi ahli media berupa data kuantitatif di uraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4**Hasil Analisis Validasi Ahli Media pertama**

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kemenarikan tampilan aplikasi	4	5	80%	Valid
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	3	5	60%	Kurang Valid
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5	5	100%	Sangat Valid
4	Kemenarikan komposisi warna	5	5	100%	Sangat Valid
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi	4	5	80%	Valid
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik	4	5	80%	Valid
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	4	5	80%	Valid
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	5	5	100%	Sangat Valid
9	Kemudahan penggunaan aplikasi	4	5	80%	Valid
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5	5	100%	Sangat Valid
Total		43	50	86%	Sangat Valid

Tabel 4.5**Hasil Analisis Validasi Ahli Media Kedua**

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kemenarikan tampilan aplikasi	5	5	100%	Sangat Valid
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	5	5	100%	Sangat Valid
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5	5	100%	Sangat Valid
4	Kemenarikan komposisi warna	5	5	100%	Sangat Valid
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi	5	5	100%	Sangat Valid
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik	4	5	80%	Valid
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	5	5	100%	Sangat Valid
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	5	5	100%	Sangat Valid
9	Kemudahan penggunaan aplikasi	4	5	80%	Valid
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	5	5	100%	Sangat Valid
Total		48	50	96%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil tabel 4.4 dan 4.5 dilihat dari hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi tingkat kevalidan maka hasil validasi yang di peroleh masuk pada tingkat pencapaian interval $\geq 81\%$ -100% dengan total 86% yang dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Maka dari itu peneliti melakukan revisi pada produk sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli media dan melakukan validasi ulang. Hasil dari validasi kedua masuk pada interval $\geq 81\%$ -100% dengan total 96% yang dinyatakan sangat valid dan produk alat evaluasi dapat di gunakan tanpa revisi.

Selain data kuantitatif validasi juga di dukung dengan data kualitatif yang di dapat dari saran dan komentar ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Berikut saran dan komentar oleh ahli media di sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6
Komentar dan Saran Oleh Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1	Pada awal masuk aplikasi, mengalami kesulitan sehingga tidak dapat masuk ke kuis
2	Cek tata cara penulisan, kata, ejaan, dan kalimat disesuaikan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia/Ejaan Yang Disempurnakan
3	Media sudah baik dan efektif digunakan untuk pembelajaran daring/online
4	Media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah

3) Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Materi serta media alat evaluasi pembelajaran menerapkan aplikasi kahoot di validasi oleh Bapak Mulhari selaku guru pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan yang dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2021. Data Hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS berpa data kantitatif yang di sajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Hasil Analisis Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

No	Pertanyaan	Tse	Tsh	P (%)	Tingkat Keefektifan
1	Kemenarikan tampilan aplikasi	5	5	100%	Sangat efektif
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	4	5	80%	Efektif
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	5	5	100%	Sangat efektif
4	Kemenarikan komposisi warna	5	5	100%	Sangat efektif
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi	4	5	80%	Efektif
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik	5	5	100%	Sangat efektif
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	4	5	80%	Efektif
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	4	5	80%	Efektif
9	Kemudahan penggunaan aplikasi	5	5	100%	Sangat efektif
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	3	5	60%	Cukup efektif
11	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013	4	5	80%	Efektif
12	Kesesuaian butir soal dengan jawaban	5	5	100%	Sangat efektif
13	Kesesuaian butir soal dengan KD, indikator serta tujuan pembelajaran	3	5	60%	Kurang efektif
14	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	4	5	80%	Efektif
15	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik	3	5	60%	Kurang efektif
Total		63	75	84%	Sangat efektif

Berdasarkan tabel 4.7 dilihat dari hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi yang di adopsi dari masuk pada tingkat pencapaian interval 80% - 100% dengan perolehan total nilai sebesar 84% yang dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi.

Selain data kuantitatif validasi juga di dukung dengan data kualitatif dan di peroleh komentar dan saran dari guru mata pelajaran IPS pada produk yang telah dikembangkan. Berikut komentar dan saran oleh ahli media di sajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8

Komentar dan Saran Oleh Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Komentar dan Saran
Menurut kami secara keseluruhan sudah baik tinggal menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik perlu di batasi.

4) Uji Coba Awal

Tahap berikutnya adalah uji coba produk awal di kelas VII SMP Muhammadiyah Tajinan dengan total 6 siswa. Berikut tabel data hasil uji coba awal yakni:

Tabel 4.9

Hasil Analisis Angket Siswa Ketika Uji Coba Awal

No	Nama	Komponen nilai										Tse	Tsh
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Achmad Firmandika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
2	Aldi Fernando	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	10
3	Amanda Ranita Sari	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	10
4	Andra Arsavin	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	10
5	Fachrizal Akbar	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	10
6	Febri Kurniawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
Total		6	6	4	6	5	6	6	5	5	6	54	60
Persen		100	100	66	100	83	100	100	83	83	100	90%	
Tingkat keefektivan		Sangat efektif											

Uji coba awal dilakukan agar dapat meminimalisir kesalahan sebelum melaksanakan uji coba lapangan. Data hasil uji coba awal adalah 90% yang berarti jika diinterpretasikan masuk dalam rentang 80% - 100% produk dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun tanggapan siswa saat melakukan uji coba awal adalah waktunya terlalu cepat durasi untuk mengerjakan soal agar diperpanjang. Siswa juga sangat antusias untuk mengikuti kuis pembelajaran IPS dan memberikan respon positif terhadap alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot karena siswa merasa senang dengan bentuk alat evaluasi yang menarik, dan tidak membutuhkan kertas serta alat tulis dan soal pada alat evaluasi lebih

mudah untuk di pahami. Setelah uji coba awal selesai dilaksanakan, hasil data kuantitatif yang di dapatkan dari siswa kemudian di analisis dengan uji validitas soal, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran serta uji tingkat daya pembeda diuraikan pada tabel berikut.

a. Uji Validitas Butir Soal

Tabel 4.10

Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Awal

No. Soal	Tingkat Validitas	Keterangan
1	0,905	Sangat Valid
2	0,905	Sangat Valid
3	0,746	Valid
4	0,107	Tidak Valid
5	0,746	Valid
6	0,746	Valid
7	-0,302	Tidak Valid
8	0,905	Sangat Valid
9	0,107	Tidak Valid
10	0,905	Sangat Valid
11	-0,135	Tidak Valid
12	0,746	Valid
13	-0,135	Tidak Valid
14	0,746	Valid
15	-0,213	Tidak Valid
16	0,270	Kurang Valid
17	-0,853	Tidak Valid
18	0,905	Sangat Valid
19	-0,533	Tidak Valid
20	0,107	Tidak Valid
21	0,270	Kurang Valid
22	-0,853	Tidak Valid
23	0, 746	Valid
24	-0,302	Tidak Valid
25	0,107	Tidak Valid

Keterangan:

- Sangat Valid ➔ 5 butir soal, yaitu nomor 1, 2, 8, 10, 18
Valid ➔ 6 butir soal, yaitu nomor 3, 5, 6, 12, 14, 23
Cukup Valid ➔ 2 butir soal, yaitu nomor 16 dan 21
Tidak Valid ➔ 12 butir soal, yaitu nomor 4, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 22, 24, 25

b. Uji Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas butir soal mendapatkan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,81 dengan rentang 0,000-0,19. Sehingga dapat dikategorikan bahwa uji realibilitas sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 4.11

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Awal

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,50	Sedang
2	0,67	Sedang
3	0,67	Sedang
4	0,67	Sedang
5	0,67	Sedang
6	0,67	Sedang
7	0,50	Sedang
8	0,67	Sedang
9	0,67	Sedang
10	0,50	Sedang
11	0,83	Mudah
12	0,67	Sedang
13	0,83	Mudah
14	0,67	Sedang
15	0,67	Sedang
16	0,83	Mudah
17	0,67	Sedang
18	0,67	Sedang
19	0,67	Sedang
20	0,67	Sedang
21	0,83	Mudah
22	0,67	Sedang
23	0,67	Sedang
24	0,50	Sedang
25	0,67	Sedang

Keterangan:

Sukar ➔ 0

Sedang ➔ 21 butir soal pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25

Mudah ➔ 4 butir soal 11, 13, 16, 21

d. Uji Tingkat Daya Pembeda

Tabel 4.12

Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Awal

No. Soal	Tingkat Daya Beda	Keterangan
1	0,728	Sangat Bagus
2	0,750	Sangat Bagus
3	0,433	Sangat Bagus
4	-0,306	Kurang
5	0,433	Sangat Bagus
6	0,433	Sangat Bagus
7	-0,620	Kurang
8	0,433	Sangat Bags
9	-0,306	Kurang
10	0,728	Sangat Bagus
11	-0,430	Kurang
12	0,433	Sangat Bagus
13	-0,430	Kurang
14	0,433	Sangat Bagus
15	-0,548	Kurang
16	0,306	Sangat Bags
17	-0,926	Kurang
18	0,306	Sangat Bags
19	-0,750	Kurang
20	-0,306	Kurang
21	0,306	Sangat Bags
22	-0,926	Kurang
23	0,433	Sangat Bags
24	-0,620	Kurang
25	-0,306	Kurang

Keterangan:

Sangat Bagus	➔	13 butir soal, pada nomor 1, 2, 3, 5, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 21, 23
Cukup Bagus	➔	0
Sedang	➔	0
Kurang	➔	12 butir soal, pada nomor 4, 6, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 20, 22, 24, 25

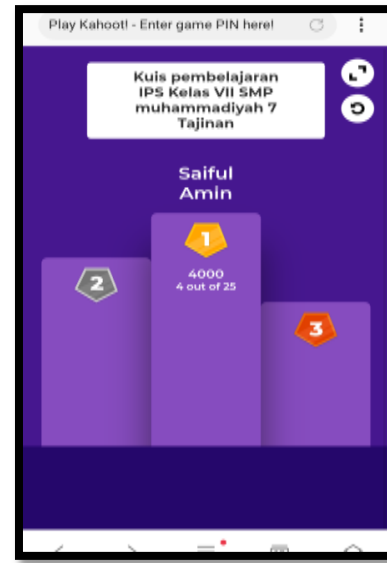
Dari hasil uji coba awal terdapat beberapa item butir soal yang tidak valid. Maka dari itu dilakukan perbaikan soal dan diujikan kembali pada uji coba lapangan sehingga memperoleh skor pada uji coba lapangan.

5) Revisi Produk

Revisi Produk alat evaluasi menerapkan aplikasi kahoot setelah mendapatkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru Pelajaran IPS, serta siswa kelas VII sebagai berikut:

Tabel 4.13

Rekapitulasi Hasil Komentar/Saran dari Validator dan Pengguna

No	Sebelum Revisi	Komentar dan Saran	Sesudah Revisi
		Materi dengan gambar terkait dengan kondisi kekinian (milenial)	
		Pada awal masuk aplikasi, mengalami kesulitan sehingga tidak dapat masuk ke kuis	
		Cek tata cara penulisan, kata, ejaan, dan kalimat disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan	

Soal Pilihan Ganda				
No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal	Nomor Soal
1	3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan dan penawaran) dan interaksi antarmasyarakat untuk keberlanjutan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	A. Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia 1. Kelangkaan sebagai pemasalahan ekonomi 2. Kebutuhan manusia	Menjelaskan pengertian kelangkaan	1 dan 2
2			Menjelaskan permasalahan ekonomi	3 dan 4
			Menjelaskan	5 dan 6

Menurut kami secara keseluruhan sudah baik tinggal menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik perlu di batasi

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Rumus Soal	Bobot	Nomor Soal
1	Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan dan penawaran) dan interaksi antarmasyarakat untuk keberlanjutan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.	Kelangkaan dan Kebutuhan manusia	Menjelaskan pengertian kelangkaan	1. Mendeteksi ulang materi PT Pertanyaan menyebutkan masyarakat kesulitan mendapat barang apa. Kondisi ini disebut? a. Kekeringan b. Kelangkaan c. Kebutuhan d. Kelangkaan	Mudah Mudah	1 2
2				2. Berencana alam yang terjadi di Adira menyebabkan banjir sehingga masyarakat sulit mendapat air bersih. Kondisi ini disebut? a. Kekeringan air bersih b. Kelangkaan sumber air bersih c. Kelangkaan sumber air bersih d. Keringan sumber air bersih		

Waktu pengerjaan soal 30-60 detik

Waktu pengerjaan soal 60-120 detik

6) Uji Coba Lapangan

Tahap berikutnya yakni uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan terdapat 11 siswa kelas VII, tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keefektivan alat evaluasi yang telah dikembangkan, dan hasil analisis butir soal pada aplikasi *kahoot*. Berikut data hasil pelaksanaan uji coba lapangan yakni:

Tabel 4.14

Hasil Analisis Angket Siswa Saat Uji Coba Lapangan

No	Nama	Komponen nilai										Tse	Tsh
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Hidayatul Silvia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
2	Kalisa Rizki Maulidina	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	10
3	M. Abdi Munif	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	10
4	M. Adi Rojikin	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
5	Moch. Bagus Prayoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
6	Muhammad Guntur Prayogo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	10
7	Nazril Irwansyah	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	10
8	Niko Ardiansyah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10
9	Putra Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
10	Rendra Kurniawan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10
11	Tri Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
Total		11	11	10	10	9	11	10	8	8	10	100	110
Persen		100	100	90,9	90,9	81,8	100	90,9	81,8	81,8	90,9	90,9 %	
Tingkat Keefektivan		Sangat efektif											

Uji coba lapangan dilaksanakan sesudah dilakukan perbaikan pada produk sesuai dengan saran dan komentar pada tahap revisi produk. Hasil dari penilaian uji coba lapangan yakni 90,9%, yang berarti jika diinterpretasikan masuk dalam rentang 80% - 100% produk dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi. Setelah pelaksanaan uji coba lapangan, hasil data kuantitatif yang di dapatkan dari siswa kemudian di analisis dengan uji validitas soal, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran serta uji daya pembeda akan diuraikan pada tabel berikut:

a. Uji Validitas Butir Soal

Tabel 4.15

Hasil Analisis Validitas Butir Soal Uji Coba Lapangan

No. Soal	Tingkat Validitas	Keterangan
1	0,605	Valid
2	0,375	Kurang Valid
3	0,666	Valid
4	0,358	Kurang Valid
5	0,691	Valid
6	0,483	Cukup Valid
7	0,484	Cukup Valid
8	0,702	Valid
9	0,522	Cukup Valid
10	0,630	Valid
11	0,635	Valid
12	0,458	Cukup Valid
13	0,321	Kurang Valid
14	0,440	Cukup Valid
15	0,501	Cukup Valid
16	0,491	Cukup Valid
17	0,412	Cukup Valid
18	0,662	Valid
19	0,548	Cukup Valid
20	0,630	Valid
21	0,437	Cukup Valid
22	0,440	Cukup Valid
23	0,437	Cukup Valid
24	0,493	Cukup Valid
25	0,466	Cukup Valid

Keterangan:

Sangat Valid ➡ 0

Valid ➡ 8 butir soal, yaitu nomor 1, 3, 5, 8, 10, 11, 18, 20

Cukup Valid ➡ 14 butir soal, yaitu nomor 6, 7, 9, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25

Kurang Valid ➡ 3 butir soal, yaitu nomor 2, 4, 13

b. Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan perhitungan pada hasil tes siswa diketahui bahwa tingkat reliabilitas butir soal mendapatkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,96 dengan rentang 0,00-0,19. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketika uji coba lapangan tingkat reliabilitas butir soal dinyatakan sangat tinggi.

c. Uji Tingkat Kesukaran

Tabel 4.16

Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba Lapangan

No. Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,63	Sedang
2	0,45	Sedang
3	0,72	Mudah
4	0,54	Sedang
5	0,63	Sedang
6	0,63	Sedang
7	0,45	Sedang
8	0,45	Sedang
9	0,54	Sedang
10	0,54	Sedang
11	0,72	Mudah
12	0,27	Mudah
13	0,36	Sedang
14	0,45	Sedang
15	0,72	Mudah
16	0,36	Sedang
17	0,54	Sedang
18	0,63	Sedang
19	0,54	Sedang
20	0,54	Sedang
21	0,54	Sedang
22	0,54	Sedang
23	0,54	Sedang
24	0,54	Sedang
25	0,72	Mudah

Keterangan:

Sukar ➔ 0

Sedang ➔ 21 butir soal pada nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

Mudah ➔ 4 butir soal 3, 11, 12, 25

d. Uji Tingkat Daya Pembeda**Tabel 4.17****Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal Uji Coba Lapangan**

No. Soal	Tingkat Daya Beda	Keterangan
1	0,6	Sangat Bagus
2	0,4	Sangat Bagus
3	0,6	Sangat Bagus
4	0	Kurang
5	0,8	Sangat Bagus
6	0,4	Sangat Bagus
7	0,4	Sangat Bagus
8	0,4	Sangat Bagus
9	0,6	Sangat Bagus
10	0,6	Sangat Bagus
11	0,6	Sangat Bagus
12	0,6	Sangat Bagus
13	0	Kurang
14	0,2	Sedang
15	0,2	Sedang
16	0,4	Sangat Bagus
17	0,2	Sedang
18	0,8	Sangat Bagus
19	0,4	Sangat Bagus
20	0,6	Sangat Bagus
21	0,2	Sedang
22	0,2	Sedang
23	0,2	Sedang
24	0,4	Sangat Bagus
25	0	Kurang

Keterangan:

- Sangat Bagus ➔ 16 butir soal, pada nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25
- Cukup Bagus ➔ 0
- Sedang ➔ 6 butir soal, pada nomor, 14, 15, 17, 21, 22, 23
- Kurang ➔ 3 butir soal, pada nomor 4, 13, 25

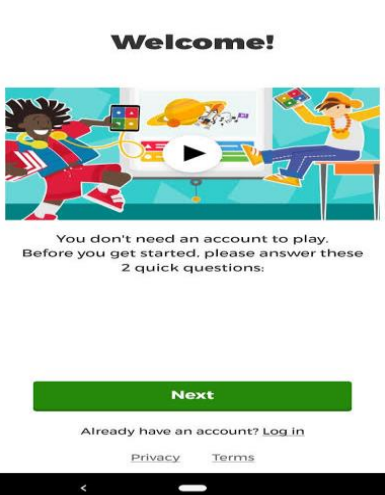
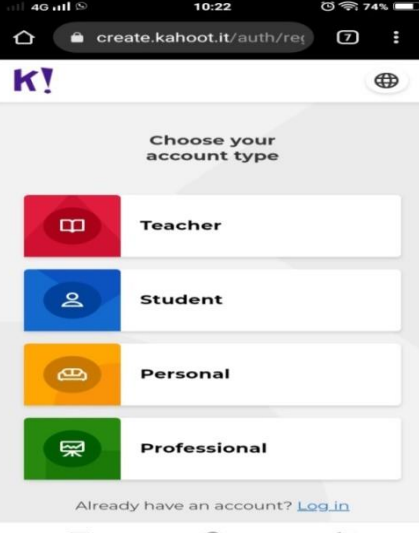
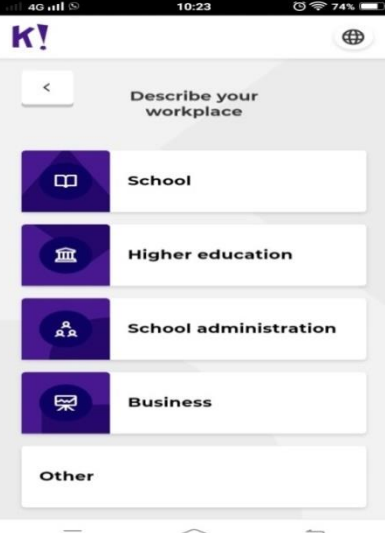
4. Tahap disseminate (Penyebaran)

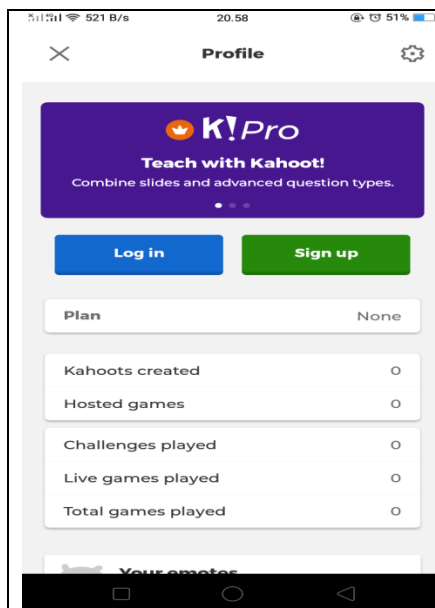
Tahap terakhir yakni tahap penyebaran produk penelitian yang sudah dikembangkan berbentuk kuis pembelajaran IPS menerapkan aplikasi kahoot selanjutnya disebarlaskan kepada guru IPS SMP Muhammadiyah 7 Tajinan sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS secara online.

1. Proses pembuatan kuis evaluasi pembelajaran IPS menerapkan aplikasi Kahoot

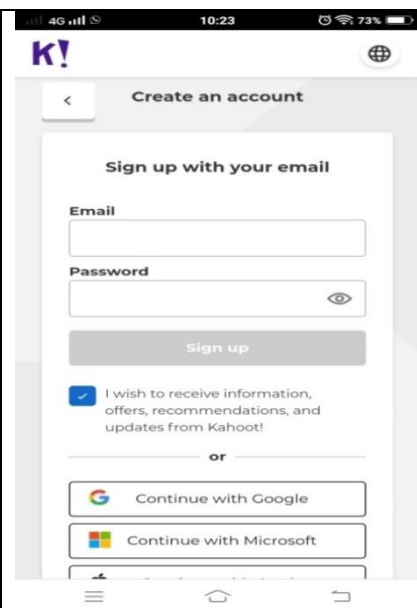
Tabel 4.18

Panduan Pembuatan Kuis Bagi Guru

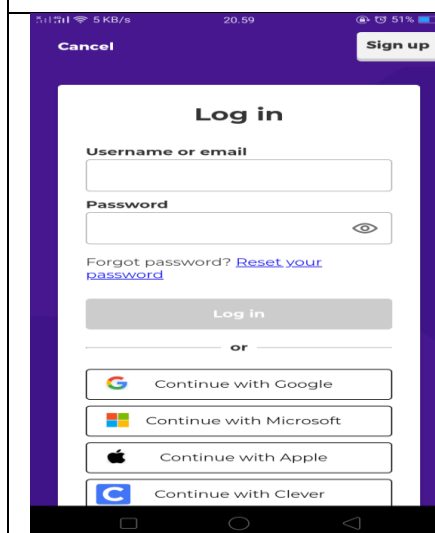
 The image shows the initial splash screen of the Kahoot! app. It features a purple background with the 'Kahoot!' logo in white. Below the logo, there are cartoon illustrations of people holding up colorful cards. At the top, there is a status bar showing '5:11:51', '16 KB/s', '20.57', and '51%' battery. a. Tampilan awal saat membuka aplikasi kahoot	 The image shows the 'Welcome!' screen of the Kahoot! app. It has a white background with a colorful illustration of people playing Kahoot! at the top. Below the illustration, it says 'You don't need an account to play. Before you get started, please answer these 2 quick questions:'. There is a large green 'Next' button. Below the button, it says 'Already have an account? Log in'. At the bottom, there are links for 'Privacy' and 'Terms'. A black bar at the very bottom contains a back arrow and a home indicator. b. Klik <i>Next</i> untuk melanjutkan penggunaan aplikasi kahoot
 The image shows the 'Choose your account type' screen of the Kahoot! app. It has a white background with the 'K!' logo at the top left. Below the logo, there are four buttons: 'Teacher' (red), 'Student' (blue), 'Personal' (orange), and 'Professional' (green). Each button has an icon and a label. At the bottom, it says 'Already have an account? Log in'. A black bar at the very bottom contains a back arrow, a home indicator, and a recent apps indicator. c. Klik <i>Teacher</i> untuk melanjutkan.	 The image shows the 'Describe your workplace' screen of the Kahoot! app. It has a white background with the 'K!' logo at the top left. Below the logo, there are four buttons: 'School' (purple), 'Higher education' (purple), 'School administration' (purple), and 'Business' (purple). Each button has an icon and a label. At the bottom, there is an 'Other' button. A black bar at the very bottom contains a back arrow, a home indicator, and a recent apps indicator. d. Klik <i>School</i> untuk melanjutkan. (Pemilihan ini digunakan untuk menentukan dimana aplikasi akan digunakan)



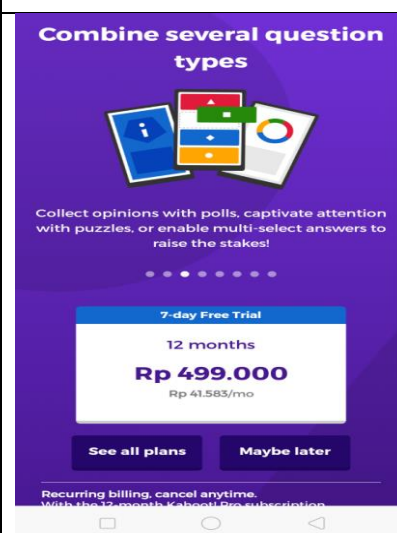
- e. Klik *log in* bila sudah memiliki akun pengguna dan klik *sign up* untuk memiliki akun pengguna di aplikasi kahoot.



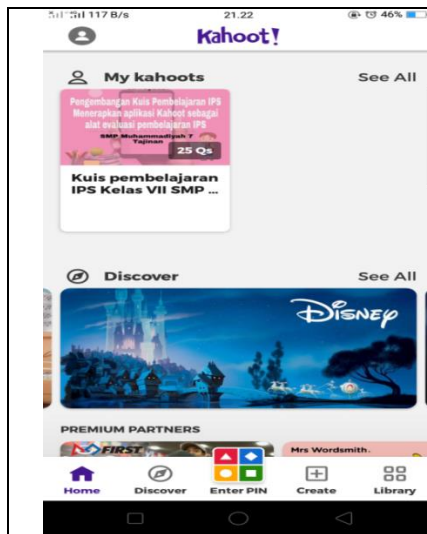
- f. Tampilan bila user memilih *sign up* guna membuat akun baru dengan memasukkan akun *email* dan *password email*.



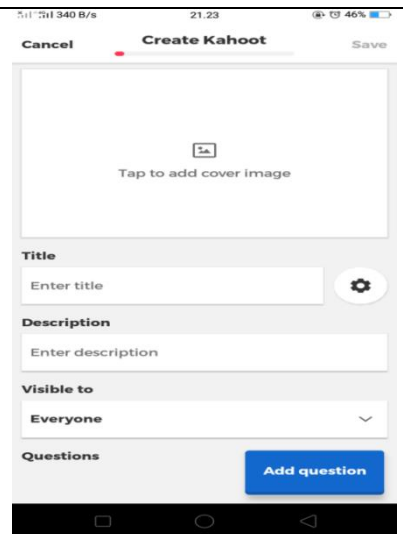
- g. Tampilan jika user telah memiliki id pengguna akun kahoot



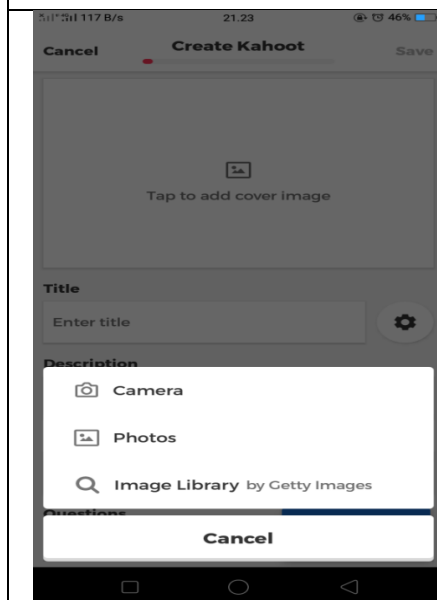
- h. Klik *maybe later* untuk lanjut ke penggunaan aplikasi



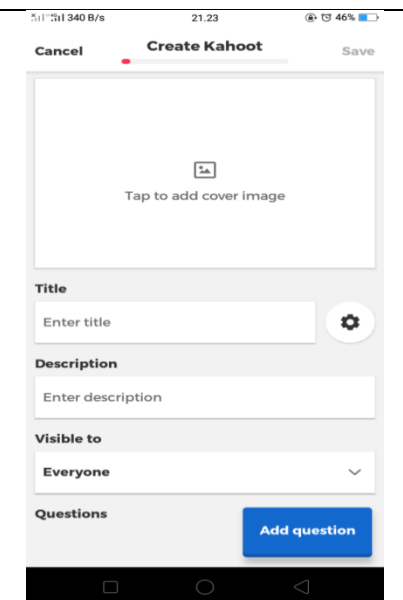
- i. Tampilan aplikasi kahoot bila sudah masuk dengan id yang sudah didaftarkan. Klik *creat* membuat kuis baru.



- j. Tampilan bila *item creat* di klik guna membuat kuis baru. User dapat menambah gambar cover di kolom “*Tap to add cover image*”



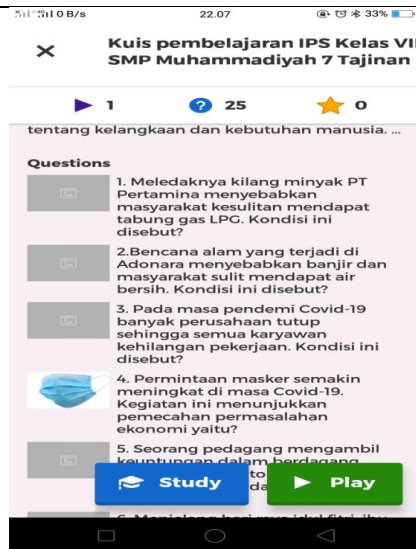
- k. Klik “*Tap to add cover image*” guna menambah gambar untuk cover kuis



- l. Klik “*enter title*” guna menambah judul kuis yang dibuat. Selanjutnya klik

yang akan digunakan.

“enter description” untuk menambah deskripsi pada kuis yang dibuat. Klik “visible to > everyone” supaya kuis bisa dimainkan siapa saja selain *Host*. Klik “Add question” untuk menambah pertanyaan serta gambar atau video pada kuis.

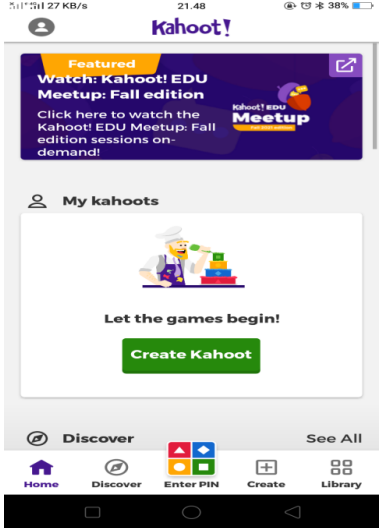
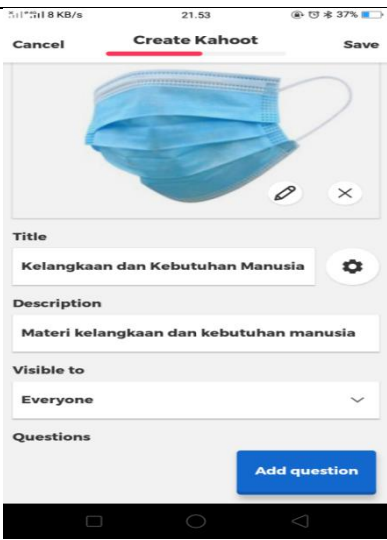
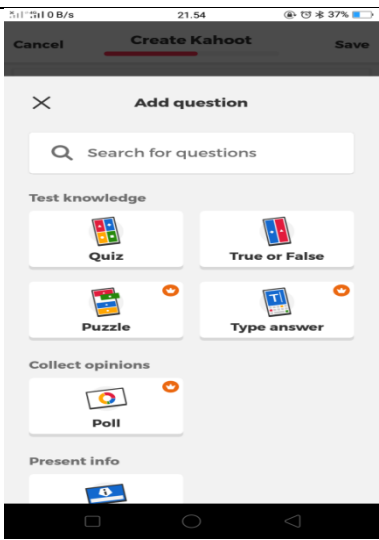


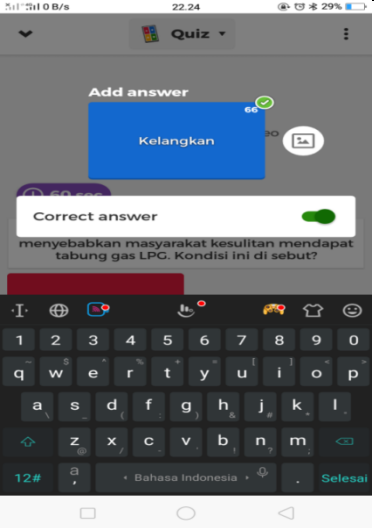
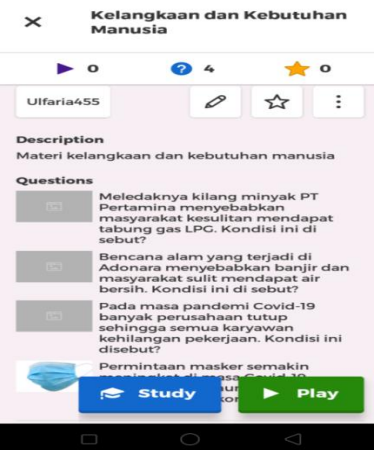
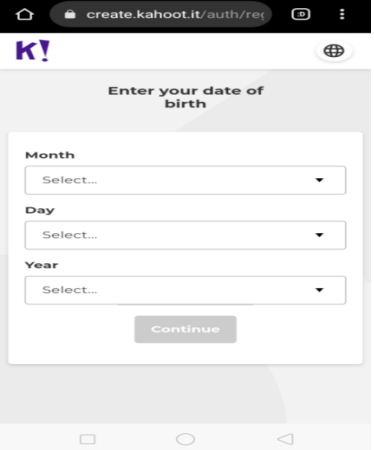
m. Tampilan kuis yang sudah selesai dibuat.

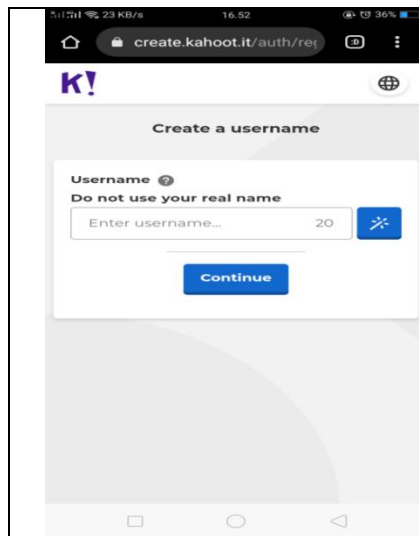


n. Tampilan detail kuis yang sudah dibuat dengan salah satu jawaban yang tepat.

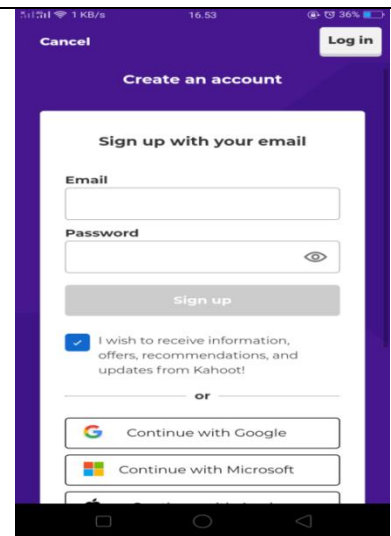
Tabel 4.19
Panduan Pembuatan Kuis Bagi Siswa

	
a. Tampilan awal aplikasi kahoot	b. Klik <i>creat</i> untuk membuat kuis
	
c. Klik <i>add cover image</i> guna menambah gambar pada cover kuis yang akan digunakan.	d. Klik <i>title</i> untuk menambah judul kuis serta klik <i>description</i> guna menambah deskripsi kuis yang dibuat. Klik <i>add question</i> guna membuat pertanyaan dan

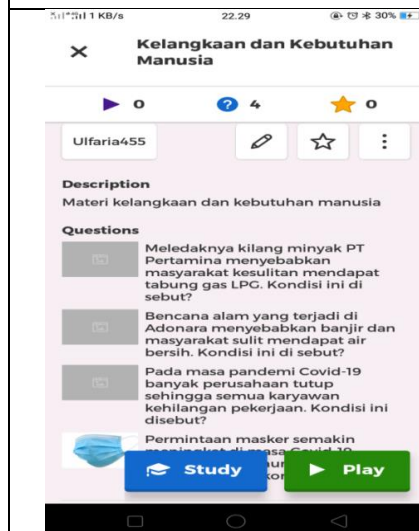
	memilih salah satu test <i>knowledge</i> yang tersedia. 
e. Klik <i>tap to add image or video</i> guna memperjelas pertanyaan yang sedang dibuat. Tambah soal untuk kuis yang akan digunakan.	f. Pilih jawaban yang tepat dengan menarik tombol ke kanan hingga gambar berwarna hijau untuk jawaban benar.
	
g. Buat sedikitnya lima pertanyaan supaya kuis bisa digunakan serta tambahkan gambar atau video pada tiap kuis.	h. Masukkan data bulan, tanggal dan tahun lahir supaya bisa dimainkan.



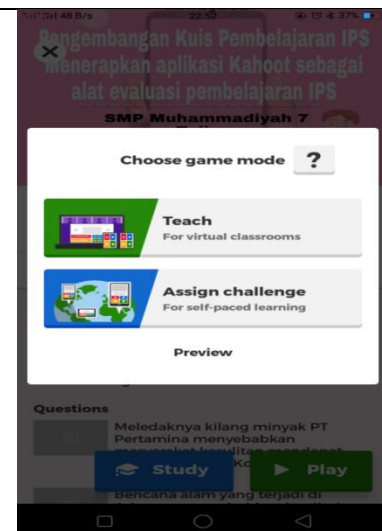
i. Klik *username* sebagai akun identitas kahoot



j. Masukkan *email* serta *password* untuk mempunyai akun kahoot



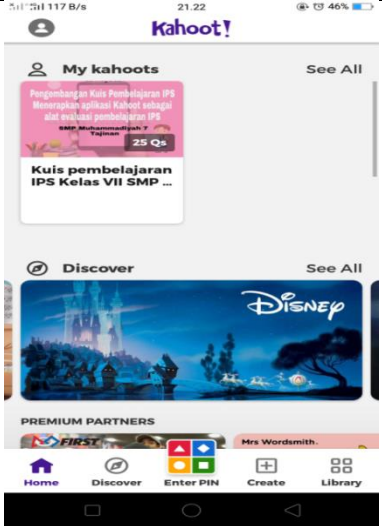
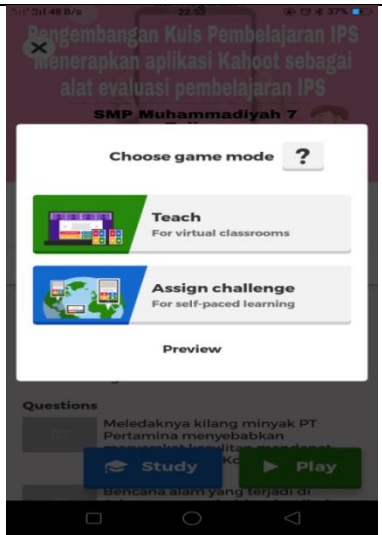
k. Klik *play* guna memainkan kuis yang selesai dibuat

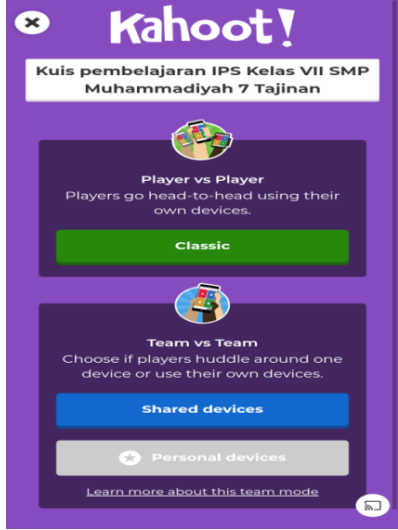


l. Klik *teach* untuk pilihan permainan individu atau kelompok atau klik *assign challenge* untuk kuis dengan jangka waktu yang sudah ditentukan

 The image shows the Kahoot! game mode selection screen. At the top, it says 'Kahoot!' and 'Kuis pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan'. Below this, there are two main options: 'Player vs Player' (Classic) and 'Team vs Team'. The 'Classic' option is highlighted with a green button. The 'Team vs Team' option has two sub-options: 'Shared devices' (blue button) and 'Personal devices' (grey button). A link 'Learn more about this team mode' is at the bottom.	 The image shows the Kahoot! game PIN entry screen. At the top, it says 'Kahoot!' and 'Join at www.kahoot.it or with the Kahoot! app'. A large 'Game PIN' box displays '317592'. Below this, there is a 'Start' button and a 'Waiting for players...' message. A player icon with the number '0' is visible on the left.
m. Klik <i>classic</i> untuk kuis individu atau klik <i>team vs team</i> untuk kuis secara kelompok.	n. Kuis siap untuk dimainkan, peserta atau <i>players</i> harus memasukkan PIN yang tersedia pada layar.

Tabel 4.20
Panduan Memainkan Kuis Untuk Siswa

 a. Tampilan awal aplikasi kahoot	 b. Tampilan beranda yang menampilkan kuis yang sudah dibuat. Pilih kuis guna dimainkan.
 c. Klik <i>play</i> untuk memainkan kuis.	 d. Klik <i>teach</i> untuk memainkan kuis langsung bersama siswa

	
e. Klik <i>classic</i> untuk kuis individu atau klik <i>team vs team</i> untuk kuis secara kelompok.	f. Otomatis PIN akan muncul serta siswa harus memasukkan PIN yang tersedia di aplikasi masing-masing

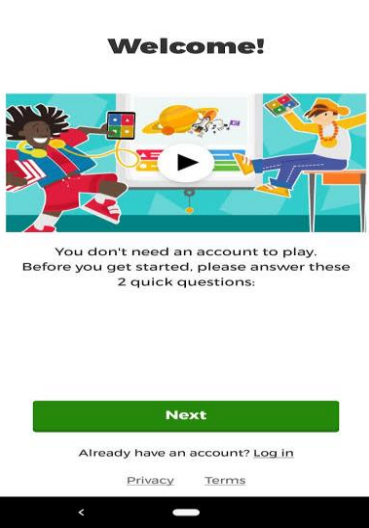
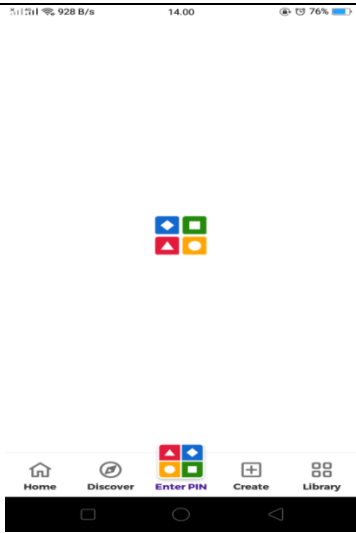
Catatan:

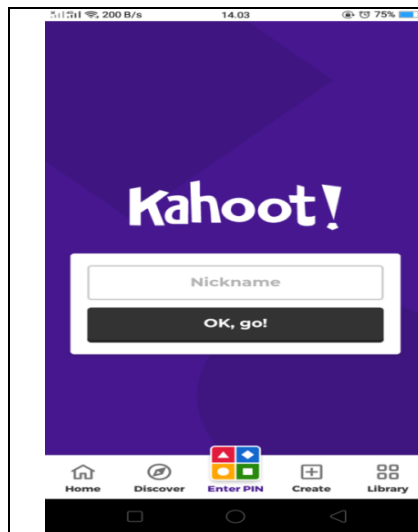
Saat siswa sudah memasukkan PIN yang tersedia, siswa akan memasukkan “*nickname*” untuk identitas pada permainan. Baik permainan secara individu ataupun kelompok.

Setelah siswa memasukkan PIN dan Nickname, Host atau guru dapat memulai permainan dengan klik tombol start di pojok kanan atas yang sudah berubah menjadi warna biru dari semula yang tombol berwarna abu-abu. Selanjutnya kuis bisa dimainkan.

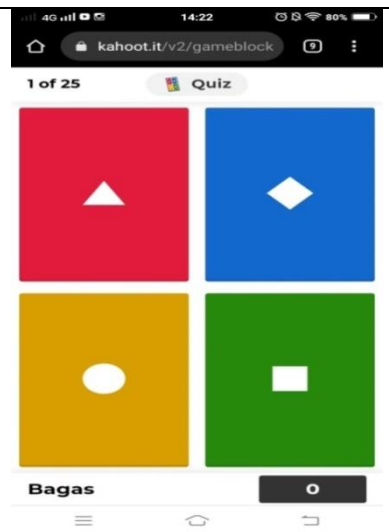
Tabel 4.21

Panduan Memainkan Kuis Untuk Guru

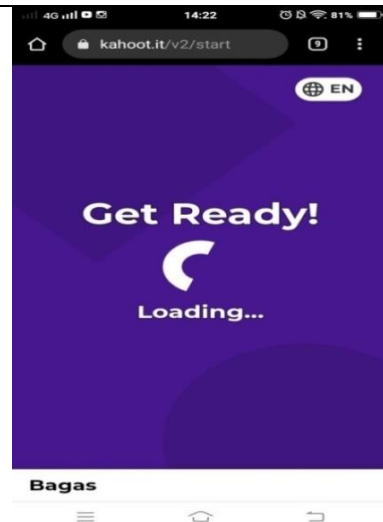
 a. Tampilan awal aplikasi kahoot.	 b. Klik <i>Next</i> untuk melanjutkan penggunaan aplikasi kahoot.
 c. Klik <i>enter pin</i> untuk memasukkan PIN yang telah dishare oleh <i>Host</i>.	 d. Masukkan PIN yang sudah di share oleh <i>Host</i>.



e. Tulis nama pada kolom *nickname* untuk identitas siswa saat memainkan kuis.



f. Cocokkan persegi seperti pada gambar dengan dengan gambar pesegi pada layar *host*.



g. Tampilan bila berhasil memasang *pattern* pada layar *host*.



h. Kuis siap untuk dimainkan.

B. Tingkat Keefektifan dan Validitas Alat Evaluasi Menerapkan Aplikasi Kahoot Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

Pengembangan alat evaluasi menerapkan aplikasi kahoot mata pelajaran IPS Kelas VII divalidasi dua ahli serta pengguna. Data hasil validasi diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.22
Rekapitulasi Data Hasil Validasi

No	Validator	Persentase (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	91,4	Sangat Valid
2	Ahli Media	96	Sangat Valid
3	Guru Pelajaran IPS	84	Sangat Efektif
4	Siswa Kelas VII	90,9	Sangat Efektif

1. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan, pelaksanaan validasi yang pertama diperoleh total skor 62,8% sehingga validator menyarankan untuk dilakukan validasi ulang karena soal yang terdapat pada alat evaluasi belum *high order thinking skills* (HOTS). Oleh karena itu dilakukan validasi materi kedua dengan merubah soal berbentuk HOTS. Hasil validasi kedua mendapatkan total skor 91,4% jika di persentase masuk dalam rentang 81% - 100% bila diinterpretasikan masuk pada kategori sangat valid, dan materi pada produk evaluasi dapat digunakan tanpa revisi.

Untuk revisi produk alat evaluasi ini terdapat beberapa saran serta perbaikan oleh ahli materi, yaitu Perlu di tulis soal dengan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dan Materi dengan gambar terkait dengan kondisi kekinian (milenial), dan soal ok.

2. Validasi Ahli Media

Pelaksanaan validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Hasil validasi pertama memperoleh total skor sebanyak 86%, jika di presentasikan masuk dalam rentang 81% - 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan namun perlu revisi kecil. Sehingga dilakukan validasi media kedua dan pada validasi kedua diperoleh skor sebanyak 96%, maka persentase ini masuk pada rentang 81% - 100% dengan kategori sangat valid dan produk alat evaluasi dapat di gunakan tanpa revisi.

Adapun beberapa komentar serta saran oleh validator ahli media terhadap alat evaluasi ini yakni Pada awal masuk aplikasi, mengalami kesulitan sehingga tidak dapat masuk ke kuis, Cek tata cara penulisan, kata, ejaan, dan kalimat disesaikan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia/Ejaan Yang Disempurnakan, Media sudah baik dan efektif digunakan untuk pembelajaran daring/online, Media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

3. Validasi Pengguna (Guru Pembelajaran IPS Kelas VII)

Pelaksanaan validasi oleh guru pelajaran IPS kelas VII cukup lancar, hal ini sesuai dengan hasil perhitungan yang didapat dari guru IPS yang mendapat skor sebesar 84% yang masuk dalam persentase 80% - 100% dengan kategori sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi.

Menurut guru pelajaran IPS kelas VII, alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot secara keseluruhan sudah baik tinggal menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik perlu di batasi.

4. Data Uji Coba Produk

Uji coba produk awal dilaksanakan sebanyak dua kali yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VII sebanyak 6 siswa dengan kategori siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Dalam uji coba kelompok kecil memperoleh perhitungan skor keefektivan melalui penyebaran angket sebesar 90% yang berarti jika diinterpretasikan masuk dalam rentang 80% - 100% produk dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yakni waktu pengerjaanya terlalu cepat.

Pelaksanaan uji coba lapangan kelompok besar dilakukan di kelas VII dengan jumlah 11 siswa. Pelaksanaan uji coba lapangan mendapat hasil perhitungan 90,9%, skor ini masuk dalam rentang 80% - 100% produk dinyatakan sangat efektif dan dapat digunakan tanpa revisi. Siswa kelas VII mengatakan bahwa pelaksanaan alat evaluasi dengan aplikasi kahoot cukup menarik, menyenangkan dan efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil produk penelitian serta pengembangan yang sudah divalidasi dan direvisi menghasilkan alat evaluasi pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *kahoot* pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia di kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan. Pengembangan produk alat evaluasi pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *kahoot* ini telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media, pengguna, dan angket respon dari siswa. Dengan adanya tahap validasi ini dapat memberikan masukan serta perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi perlu dikaji guna melihat wujud akhir dari suatu produk sesuai dengan rumusan masalah dan kajian pustaka. Produk kajian alat evaluasi menerapkan aplikasi *kahoot* yang sudah direvisi sebagai berikut.

1. Perlu di tulis soal dengan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics)
2. Materi dengan gambar terkait dengan kondisi kekinian (milenial). Materi dan gambar di sesuaikan dengan kondisi saat ini agar siswa mampu memahami peristiwa yang terjadi di sekitar dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pada awal masuk aplikasi, mengalami kesulitan sehingga tidak dapat masuk ke kuis.
4. Cek tata cara penulisan, kata, ejaan, dan kalimat disesuaikan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia/Ejaan Yang Disempurnakan
5. Media sudah baik dan efektif digunakan untuk pembelajaran daring/online
6. Media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
7. Secara keseluruhan sudah baik tinggal menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan peserta didik perlu di batasi.

8. Waktu dalam mengerjakan soal perlu ditambah. Waktu dalam mengerjakan soal perlu diperhatikan sebab siswa memerlukan waktu untuk berkonsentrasi saat menjawab pertanyaan, oleh karena itu waktu perlu ditambah.

Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai sebesar 91,4% dengan kategori sangat valid, ahli media memperoleh nilai sebesar 96%, dengan kategori sangat valid, dan guru pembelajaran IPS memperoleh nilai sebesar 84% dengan kategori sangat efektif. Perolehan nilai uji coba awal kelompok kecil melalui penyebaran angket mendapat skor 90% dengan kategori sangat efektif, dan penilaian uji coba lapangan kelompok besar memperoleh nilai sebesar 90,9% dengan kategori sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan alat evaluasi menerapkan aplikasi *kahoot* maka diperoleh saran sebagai berikut:

1. Untuk Siswa

Siswa dapat memahami petunjuk yang diberikan oleh observer dengan baik dan dapat memainkan kuis aplikasi kahoot ini dengan cermat dan tepat sehingga dapat menjawab kuis dengan benar dan memperoleh nilai yang bagus, selain itu juga dapat menambah pengalaman belajar yang menarik agar kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa tidak merasa bosan.

2. Untuk Guru

Guru diharapkan dapat mengembangkan alat evaluasi dengan menerapkan aplikasi *kahoot* secara mandiri dengan berbagai variasi yang terdapat di dalam aplikasi *kahoot* seperti Quiz, true or false, puzzle, type answer, dan pool, baik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran maupun untuk kegiatan pembelajaran yang lain pada materi dan soal yang berbeda.

3. Untuk SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

Perlu dilakukan kegiatan sosialisasi mengenai pemanfaatan dan penggunaan produk alat evaluasi menerapkan aplikasi *kahoot* untuk semua guru dan siswa

agar kegiatan evaluasi pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa dan dapat mempermudah guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Sehingga kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif. Namun ada beberapa kekurangan dalam penggunaan aplikasi kahoot yaitu, aplikasi kahoot tidak dapat dioperasikan saat offline dan memerlukan koneksi internet untuk memainkannya.

4. Untuk peneliti selanjutnya

Pengembangan alat evaluasi menerapkan aplikasi *kahoot* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan pokok pembahasan yang lain sesuai dengan analisis kebutuhan siswa serta dengan variasi soal dan materi yang lebih menarik dan variatif sehingga dapat diterapkan secara maksimal untuk meningkatkan pemahaman siswa baik untuk kegiatan evaluasi pembelajaran maupun kegiatan pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Priangga. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah*. Skripsi, Universitas Jember.
- Ahmadi Abu. 1991. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbar Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifin Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Arikunto Suharsimi. 1995. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barus, Irma Rasita & Tatie Soedewo. 2018. *Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris*. Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL).
- Budiyono Saputro. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Christiani Natalia, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak
- D. Mardupi. 2012. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- E. Ratnawati. 2016. *Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu*. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*.
- E. Mulyasa. 2011. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Firdaos Rijal. 2016. Metode Pengembangan Instrumen Pengukuran Kecerdasan Spiritual Mahasiswa, *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol. 11. No. 2.

- H. Darren Iwamoto et al., 2017. *Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot tm On Stident Performance*. Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE.
- Hari, dkk. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2R2 Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institut.
- Haryati Sri. 2012. *Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang penelitian*. Majalah Ilmiah.
- Kurnia Dewi Cahya. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,
- M. Purwanto Ngalim. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Rosdakarya.
- M. Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- M. Thoha Chabib. 2003. *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- M. Usman Asnawir Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciutat Pers.
- Maulidzana Al-Amin Hasby. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Puncu Kab. Kediri*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mulyadi. 2014. *Evaluasi Pendidikan*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Nana. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar*. Klaten: Lakeisha.
- Nugroho, A. H., Puspitasari, R., Puspitasari, E., & Cirebon, I. S. N. (2016). Implementasi gemar membaca melalui program pojok baca dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Sumber. *Jurnal Edueksos*.
- Suparno N. dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII-2*. Jakarta: Esis
- Observasi Evaluasi Pembelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan pada tanggal 5 Oktober 2020.
- Pujiastuti Sri, dkk. 2007. *IPS Terpadu 2A* (untuk SMPdan MTs Kelas VII Semester 1.

- Purwanto Edy. 2014. *Evaluasi Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Aplikasi Dalam Bidang Studi Geografis*. Yogyakarta: Ombak.
- Sivasailam Thiagarajan, Dorithy G, Melvyn I. Semmel. 1974. *Instructional Developmen for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Eric, Indiana University.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Susanto Ahmad 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Syaifulloh Mohammad. 2020. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTS Negeri 7 Malang*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Trisnamansyah Sutaryat. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Puastaka Setia Bandung,
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-undang, SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003). Jakarta : Sinar Grafika, 2014.
- Wahyu Setiana Ibda. 2020. *Pengembangan Kuis Pembelajaran PAI Dengan Menerapkan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa SMK Ahmad Yani Jabung*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

LAMPIRAN 1

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://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 387/Un.03.1/TL.00.1/01/2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

5 Februari 2021

Kepada
Yth. Kepala SMP Muhammadiyah 7 Tajinan
di
Jl. Raya Summersuko NO 41

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	: Ulfaria
NIM	: 17130048
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial - S1
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2020/2021
Judul Skripsi	: "Pengembangan Kuis Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan"
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 2

Surat Bukti Penelitian



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
 MUHAMMADIYAH CABANG TAJINAN KABUPATEN MALANG
 SMP MUHAMMADIYAH 7**
 STSTUS : TERAKREDITASI "B"
 SK : 058/BAP.5/M/TU/XI/2008
 NSS : 202051823003 NPSN : 20517382

SURAT KETERANGAN
No. 067/IV.4.AU/F/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SMP Muhammadiyah 7 Tajinan dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi di bawah ini,

Nama : Ulfaria
 NIM : 17130048
 Jurusan : Pendidikan IPS
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Malang

Telah selesai melaksanakan tugas penelitian di SMP Muhammadiyah 7 Tajinan mulai tanggal 1 Maret Sampai 31 Mei 2021 dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir (TA) penyusunan skripsi dengan judul ; Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terima kasih kami sampaikan kepada Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memilih sekolah kami sebagai tempat penelitian mahasiswa UIN. Semoga selanjutnya dapat bekerjasama lebih baik lagi.

Tajinan, 31 Mei 2021
Kepala SMP Muhammadiyah 7 Tajinan



Wahidni S.Pd.
NIP. 19690609059

LAMPIRAN 3

Lembar Angket Validasi Ahli Materi Pertama

ANGKET INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPS
(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)

A. Identitas Ahli Materi

Nama : *Muhammad In'am Eka*
NIP : *197503102003121004*
Instansi : *Uin Malang*
Pendidikan : *S3*
Alamat : *Jl. Gajayana 50 Malang.*

B. Petunjuk Pengisian Kuisioner

Sebelum mengisi angket validasi produk, dimohon validator membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator ahli materi
2. Validator dipersilahkan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada skor 5, 4, 3, 2 atau 1 yang menurut validator paling sesuai
3. Pedoman penyekoran angket validasi tertuang di dalam klasifikasi skor berikut ini.

Kriteria	Skor yang diperoleh
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Kuisioner

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian butir soal dengan Indikator, SK, KD, serta tujuan pembelajaran			X		
2	Kedalaman materi pada alat evaluasi		X			
3	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran			X		
4	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi pelajaran			X		
5	Kejelasan bahasa dengan perkembangan kognitif peserta didik			X		
6	Keruntutan butir soal dengan kemampuan peserta didik			X		
7	Stimulus dan pengecoh dalam butir soal			X		

D. Mohon berikan keseluruhan komentar dan saran mengenai alat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

1. pola & bentuk soal yg stem.
 2. Materi dan gambar terkait dg kehidupan (manusia)

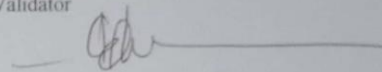
E. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran IPS kelas VII materi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 22 / 03 / 2021

Validator



Dr. H. Muhammad In'am Esha, M.Ag

NIP. 19703102003121004

Lembar Angket Validasi Ahli Materi Kedua

ANGKET INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PEMBELAJARAN IPS

(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)

A. Identitas Ahli Materi

Nama : Muhammad In'am Esha
 NIP : 197503102003121004
 Instansi : Uin Malang
 Pendidikan : S3
 Alamat : Jl. Bajayana 50 Malang

B. Petunjuk Pengisian Kuisioner

Sebelum mengisi angket validasi produk, dimohon validator membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator ahli materi
2. Validator dipersilahkan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada skor 5, 4, 3, 2 atau 1 yang menurut validator paling sesuai
3. Pedoman penyekoran angket validasi tertuang di dalam klasifikasi skor berikut ini.

Kriteria	Skor yang diperoleh
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Kuisioner

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian butir soal dengan Indikator, SK, KD, serta tujuan pembelajaran	✓				
2	Kedalaman materi pada alat evaluasi		✓			
3	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	✓				
4	Kesesuaian gambar pada butir soal dengan materi pelajaran		✓			
5	Kejelasan bahasa dengan perkembangan kognitif peserta didik	✓				
6	Keruntutan butir soal dengan kemampuan peserta didik	✓				
7	Stimulus dan pengecoh dalam butir soal		✓			

D. Mohon berikan keseluruhan komentar dan saran mengenai alat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

.....

E. Kesimpulan

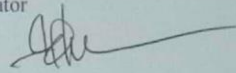
Alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran IPS kelas VII materi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

(1.) Dapat digunakan tanpa revisi

2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 24/03/ 2021

Validator



Dr. H. Muhammad In'am Esha, M.Ag

NIP. 197503102003121004

LAMPIRAN 4

Lembar Angket Validasi Ahli Media Pertama

ANGKET INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PEMBELAJARAN IPS

(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)

A. Identitas Ahli Media

Nama : Saiful Amin, M.Pd
 NIP : 198709222015031005
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 Pendidikan Geografi
 Alamat : JL. Gajayana 50 Malang

B. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Sebelum mengisi angket validasi produk, dimohon validator membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator ahli media
2. Validator dipersilahkan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada skor 5, 4, 3, 2 atau 1 yang menurut validator paling sesuai
3. Pedoman penyekoran angket validasi tertuang di dalam klasifikasi skor berikut ini.

Kriteria	Skor yang diperoleh
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Kuisisioner

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan tampilan aplikasi		✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi			✓		
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	✓				
4	Kemenarikan komposisi warna	✓				
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi		✓			
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik		✓			
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal		✓			
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	✓				
9	Kemudahan penggunaan aplikasi		✓			
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	✓				

D. Mohon berikan keseluruhan komentar dan saran mengenai alat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

1. pada awal masuk aplikasi, mengalami kesulitan sehingga tidak dapat masuk ke kuis.
2. cek tata cara penulisan, kata, ejaan, dan kalimat disesuaikan dengan PUEBI/EYD.

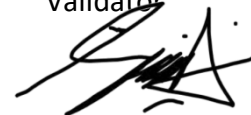
E. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran IPS kelas VII materi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ 2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 5 April 2021

Validator



Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

Lembar Angket Validasi Ahli Media Kedua

ANGKET INSTRUMEN VALIDASI AHLI

MEDIA PEMBELAJARAN IPS

(ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)

A. Identitas Ahli Media

Nama : Saiful Amin, M.Pd
 NIP : 198709222015031005
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S2 Pendidikan Geografi
 Alamat : JL. Gajayana 50 Malang

B. Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Sebelum mengisi angket validasi produk, dimohon validator membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator ahli media
2. Validator dipersilahkan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada skor 5, 4, 3, 2 atau 1 yang menurut validator paling sesuai
3. Pedoman penyekoran angket validasi tertuang di dalam klasifikasi skor berikut ini.

Kriteria	Skor yang diperoleh
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Kuisisioner

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan tampilan aplikasi	✓				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	✓				
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	✓				
4	Kemenarikan komposisi warna	✓				
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi	✓				
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik		✓			
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal	✓				
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik	✓				
9	Kemudahan penggunaan aplikasi		✓			
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal	✓				

D. Mohon berikan keseluruhan komentar dan saran mengenai alat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

- 1 Media sudah baik dan efektif digunakan untuk pembelajaran daring/online.
- 2 Media sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada siswa SMP/MTs.

E. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran IPS kelas VII materi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

- ①. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 8 April 2021

Validator



Saiful Amin, M.Pd

NIP. 198709222015031005

LAMPIRAN 5

Lembar Angket Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

ANGKET INSTRUMEN VALIDASI GURU MATA PELAJARAN IPS (ALAT EVALUASI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN MANUSIA)

A. Identitas Guru Mata Pelajaran IPS

Nama : Drs. MULHARI
 NIP : 205173821987071003
 Instansi : SMP MUHAMMADIYAH 7 TAJINAN
 Pendidikan : S.I
 Alamat : Jl. SUROPATI RAYA 99 Bululawang. RT 07-RW 02. BCC.

B. Petunjuk Pengisian Kuisioner

Sebelum mengisi angket validasi produk, dimohon validator membaca petunjuk pengisian angket berikut ini.

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh validator guru mata pelajaran IPS
2. Validator dipersilahkan memberikan tanda *Checklist* (✓) pada skor 5, 4, 3, 2 atau 1 yang menurut validator paling sesuai
3. Pedoman penyekoran angket validasi tertuang di dalam klasifikasi skor berikut ini.

Kriteria	Skor yang diperoleh
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

C. Kuisisioner

No	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan tampilan aplikasi	✓				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi		✓			
3	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	✓				
4	Kemenarikan komposisi warna	✓				
5	Tingkat kepraktisan penggunaan aplikasi		✓			
6	Huruf yang digunakan mudah dipahami peserta didik	✓				
7	Kesesuaian gambar dengan opsi jawaban pada butir soal		✓			
8	Tingkat keefektifan penggunaan aplikasi dengan karakteristik peserta didik		✓			
9	Kemudahan penggunaan aplikasi	✓				
10	Kesesuaian waktu pengerjaan soal dengan tingkat kesulitan soal			✓		
11	Kesesuaian butir soal dengan kurikulum 2013		✓			
12	Kesesuaian butir soal dengan jawaban	✓				
13	Kesesuaian butir soal dengan KD, indikator serta tujuan pembelajaran			✓		

14	Kesesuaian butir soal dengan materi pelajaran	✓				
15	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan peserta didik			✓		

D. Mohon berikan keseluruhan komentar dan saran mengenai alat evaluasi pembelajaran

IPS menggunakan aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Menurut kami secara keseluruhan sudah baik
tunggak penyesuaian tingkat kesulitan soal dg
kemampuan peserta didik perlu di batasi

E. Kesimpulan

Alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot pada pembelajaran IPS kelas VII materi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

- ① Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
3. Boleh digunakan dengan revisi besar
4. Tidak boleh digunakan

Malang, 13/04/2021

Validator,

Drs. Mulhari

NIP. 20517382 1987071003

LAMPIRAN 6

Lembar Angket Tanggapan Siswa

**ANGKET TANGGAPAN /PENILAIAN SISWA
TERHADAP ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN IPS
MENGUNAKAN APLIKASI KAHOOT**

Nama : Hidayatul Silvia
Kelas : VII
Sekolah : SMP Muhammadiyah 7

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu melaksanakan evaluasi menggunakan aplikasi kahoot
2. Berilah tanda *Checklist* (✓) pada kolom nilai “ya” atau “tidak” sesuai dengan yang kalian amati
3. Kecermatan dalam penilaian angket ini sangat diharapkan peneliti

B. Berilah tanda *Checklist* (✓) pada alternative jawaban yang paling sesuai

No	Indikator penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Apakah evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot menyenangkan?	✓	
2	Apakah instruksi penggunaan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot mudah di mengerti?	✓	
3	Apakah bahasa yang digunakan pada alat evaluasi menggunakan aplikasi kahoot mudah di pahami?	✓	
4	Apakah ukuran dan jenis huruf yang pada alat evaluasi di aplikasi kahoot mudah di baca?	✓	
5	Apakah alat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot dapat menguji pemahaman kalian tentang materi yang sudah di pelajari di sekolah?	✓	
6	Apakah alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot dapat	✓	

	membantu meningkatkan pemahaman materi yang sudah di pelajari di sekolah?		
7	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar kalian?	✓	
8	Apakah pada saat mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot dapat mengurangi tingkat kecurangan kalian?	✓	
9	Apakah pada saat kalian mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot kalian merasa tidak bosan?	✓	
10	Apakah pada saat kalian mengerjakan soal evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot kalian merasa sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS?	✓	

C. Mohon berikan keseluruhan komentar dan saran mengenai alat evaluasi pembelajaran IPS menggunakan aplikasi kahoot pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Senang, waktunya terlalu cepat, bahasa mudah di mengerti, tulisan jelas, menarik dan juga dapat menambah motivasi belajar.

Malang... 15 April 2021

Siswa


SILVIA

Hasil Validitas Soal Uji Coba Lapangan																											
		SOAL01	SOAL02	SOAL03	SOAL04	SOAL05	SOAL06	SOAL07	SOAL08	SOAL09	SOAL10	SOAL11	SOAL12	SOAL13	SOAL14	SOAL15	SOAL16	SOAL17	SOAL18	SOAL19	SOAL20	SOAL21	SOAL22	SOAL23	SOAL24	SOAL25	TOTAL
SOAL01	Pearson	1	0,559	0,542	-0,149	810**	0,083	0,149	0,559	0,386	671*	0,083	0,375	0,149	0,261	0,241	0,039	-0,149	0,386	0,261	671*	0,386	0,261	0,386	0,386	0,241	635*
	Sig. (2-tailed)		0,074	0,085	0,662	0,003	0,808	0,662	0,074	0,241	0,024	0,808	0,256	0,662	0,438	0,476	0,910	0,662	0,241	0,438	0,024	0,241	0,438	0,241	0,241	0,476	0,036
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL02	Pearson	0,559	1	0,559	-0,267	690*	-0,261	0,267	0,267	-0,069	833**	0,149	-0,149	-0,100	0,100	-0,043	0,069	0,100	0,311	0,467	833**	-0,069	0,100	-0,069	-0,069	-0,043	0,399
	Sig. (2-tailed)	0,074		0,074	0,428	0,019	0,438	0,428	0,428	0,840	0,001	0,662	0,662	0,770	0,770	0,900	0,840	0,770	0,353	0,148	0,001	0,840	0,770	0,840	0,840	0,900	0,230
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL03	Pearson	0,542	0,559	1	0,261	810**	0,083	0,559	0,559	0,386	671*	0,542	0,375	0,149	-0,149	0,241	0,039	0,261	0,386	0,261	671*	-0,039	671*	0,386	-0,039	0,241	699*
	Sig. (2-tailed)	0,085	0,074		0,438	0,003	0,808	0,074	0,074	0,241	0,024	0,085	0,256	0,662	0,662	0,476	0,910	0,438	0,241	0,438	0,024	0,910	0,024	0,241	0,910	0,476	0,017
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL04	Pearson	-0,149	-0,267	0,261	1	0,069	0,261	0,100	0,100	0,069	-0,100	0,261	0,149	0,100	-0,100	0,516	0,311	0,267	0,069	0,267	-0,100	0,449	633*	0,449	0,069	0,516	0,376
	Sig. (2-tailed)	0,662	0,428	0,438		0,840	0,438	0,770	0,770	0,840	0,770	0,438	0,662	0,770	0,770	0,104	0,353	0,428	0,840	0,428	0,770	0,166	0,036	0,166	0,840	0,104	0,254
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL05	Pearson	810**	690*	810**	0,069	1	-0,039	0,311	690*	0,214	828**	0,386	0,463	-0,069	0,069	0,134	0,179	0,069	607*	0,449	828**	0,214	0,449	0,214	0,214	0,134	725*
	Sig. (2-tailed)	0,003	0,019	0,003	0,840		0,910	0,353	0,019	0,527	0,002	0,241	0,152	0,840	0,840	0,695	0,599	0,840	0,048	0,166	0,002	0,527	0,166	0,527	0,527	0,695	0,012
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL06	Pearson	0,083	-0,261	0,083	0,261	-0,039	1	0,149	0,559	810**	-0,149	0,542	0,375	0,149	0,261	770**	0,463	0,261	0,386	0,261	-0,149	0,386	-0,149	0,386	0,386	0,241	0,507
	Sig. (2-tailed)	0,808	0,438	0,808	0,438	0,910		0,662	0,074	0,003	0,662	0,085	0,256	0,662	0,438	0,006	0,152	0,438	0,241	0,438	0,662	0,241	0,662	0,241	0,241	0,476	0,111
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL07	Pearson	0,149	0,267	0,559	0,100	0,311	0,149	1	0,267	0,311	0,467	0,559	-0,149	633*	0,100	-0,043	0,449	833**	0,311	0,100	0,467	-0,449	0,467	-0,069	-0,069	-0,043	0,508
	Sig. (2-tailed)	0,662	0,428	0,074	0,770	0,353	0,662		0,428	0,353	0,148	0,074	0,662	0,036	0,770	0,900	0,166	0,001	0,353	0,770	0,148	0,166	0,148	0,840	0,840	0,900	0,110
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL08	Pearson	0,559	0,267	0,559	0,100	690*	0,559	0,267	1	690*	0,467	0,559	671*	-0,100	0,100	0,430	0,449	0,100	690*	0,467	0,467	0,311	0,100	0,311	0,311	-0,043	737**
	Sig. (2-tailed)	0,074	0,428	0,074	0,770	0,019	0,074	0,428		0,019	0,148	0,074	0,024	0,770	0,770	0,186	0,166	0,770	0,019	0,148	0,148	0,353	0,770	0,353	0,353	0,900	0,010
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL09	Pearson	0,386	-0,069	0,386	0,069	0,214	810**	0,311	690*	1	0,069	0,386	0,463	0,311	0,069	624*	0,179	0,069	0,214	0,069	0,069	0,214	0,069	607*	0,214	0,134	0,548
	Sig. (2-tailed)	0,241	0,840	0,241	0,840	0,527	0,003	0,353	0,019		0,840	0,241	0,152	0,353	0,840	0,040	0,599	0,840	0,527	0,840	0,840	0,527	0,840	0,048	0,527	0,695	0,081
	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
SOAL10	Pearson	671*	833**	671*	-0,100	828**	-0,149	0,467	0,467	0,069	1	0,261	0,149	0,100	0,267	0,043	0,311	0,267	0,449	633*	1,000**	0,069	0,267	0,069	0,069	0,043	661*
	Correlation																										
	Sig. (2-tailed)	0,024	0,001	0,024	0,770	0,002	0,662	0,148	0,148	0,840		0,438	0,662	0,770	0,428	0,900	0,353	0,428	0,166	0,036	0,000	0,840	0,428	0,840	0,840	0,900	0,027
N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	

LAMPIRAN 8

Hasil Perhitungan Analisis Reliabilitas Butir Soal

[illegible]

LAMPIRAN 9

Hasil Analisis Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

[illegible]

LAMPIRAN 10

Hasil Perhitungan Analisis Daya Pembeda Butir Soal

DATA KELOMPOK ATAS																										
No Urut Siswa		Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba Lapangan																								
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total
4	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	24
6	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	24
2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	19
7	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	16
10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	16
Ba	5	3	5	3	5	5	3	5	5	4	5	3	2	3	5	3	3	5	4	4	4	3	4	4	4	
Ja	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Ba/Ja	1	0,6	1	0,6	1	1	0,6	1	1	0,8	1	0,6	0,4	0,6	1	0,6	0,6	1	0,8	0,8	0,8	0,6	0,8	0,8	0,8	
DATA KELOMPOK BAWAH																										
No Urut Siswa		Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba Lapangan																								
	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Total
9	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	13
1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	12
8	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	12
11	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	10
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bb	2	1	2	3	1	3	1	0	2	1	2	0	2	2	4	1	2	1	2	1	3	2	3	2	4	
Jb	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
Bb/Jb	0,4	0,2	0,4	0,6	0,2	0,6	0,2	0	0,4	0,2	0,4	0	0,4	0,4	0,8	0,2	0,4	0,2	0,4	0,2	0,6	0,4	0,6	0,4	0,8	
DP	0,6	0,4	0,6	0	0,8	0,4	0,4	1	0,6	0,6	0,6	0,6	0	0,2	0,2	0,4	0,2	0,8	0,4	0,6	0,2	0,2	0,2	0,4	0	
Ket	Sangat Ba	Sangat Bagus	Sangat Ba	Kurang	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Kurang	Sedang	Sedang	Sangat Ba	Sedang	Sangat Ba	Sangat Ba	Sangat Ba	Sedang	Sedang	Sedang	Sangat Ba	Kurang	

LAMPIRAN 11

Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal Uji Coba Awal

No	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda Butir Soal
1	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
2	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
3	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
4	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
5	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
6	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
7	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
8	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bags
9	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
10	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
11	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
12	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
13	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang
14	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
15	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
16	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bags
17	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
18	Sangat Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bags
19	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
20	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
21	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bags
22	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
23	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bags
24	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
25	Tidak Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang

Rekapitulasi Hasil Analisis Butir Soal Uji Coba Lapangan

No	Validitas	Reliabilitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda Butir Soyaal
1	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
2	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
3	Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
4	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
5	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
6	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
7	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
8	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
9	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
10	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
11	Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
12	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sangat Bagus
13	Kurang Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Kurang
14	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sedang
15	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Sedang
16	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
17	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sedang
18	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
19	cukup valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
20	Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
21	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sedang
22	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sedang
23	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sedang
24	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Sedang	Sangat Bagus
25	Cukup Valid	Sangat Tinggi	Mudah	Kurang

LAMPIRAN 12

Kisi-kisi Soal Evaluasi Pembelajaran

KISI-KISI SOAL EVALUASI HARIAN PILIHAN GANDA

Satuan Pendidikan : SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : VII/II

Tahun Ajaran : 2020/2021

Alokasi Waktu : 40 Menit

Kompetensi Inti

KI 1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 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

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 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.

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Rumus Soal	Bobot	Nomor Soal
1	Memahami konsep interaksi antar 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	Kelangkaan dan kebutuhan manusia	▪ Menjelaskan pengertian kelangkaan	1. Meledaknya kilang minyak PT Pertamina menyebabkan masyarakat kesulitan mendapat tabung gas. Kondisi ini disebut? a. Keterpurukan b. Kelangkaan c. Kebutuhan d. Ketimpangan	Sedang	1
				2. Bencana alam yang terjadi di Adonara menyebabkan banjir sehingga masyarakat sulit mendapat air bersih. Kondisi ini disebut? a. Kekurangan air bersih b. Kehilangan sumber air bersih c. Kelangkaan sumber air bersih d. Kesenjangan sosial	Sedang	2
			▪ Menjelaskan	3. Pada masa pandemi Covid-19	Mudah	3

			permasalahan ekonomi	banyak perusahaan tutup sehingga semua karyawan kehilangan pekerjaan. Kondisi ini disebut? - Permasalahan ekonomi - Permasalahan konsumen - Permasalahan pasar - Permasalahan produksi 4. Permintaan masker semakin meningkat dimasa Covid-19. Kegiatan ini menunjukan pemecahan permasalahan ekonomi yaitu?  - Untuk siapa barang diproduksi - Bagaimana cara memproduksi - Barang apa yang harus diproduksi	Sedang	4
--	--	--	----------------------	--	--------	---

				d. Berapa banyak barang diproduksi		
			▪ Menjelaskan pengertian makhluk ekonomi	5. Seorang pedagang roti mengambil keuntungan dalam berdagang. Berdasarkan contoh diatas, pedagang roti bertindak sebagai makhluk? a. Sosial b. Ekonomi c. Individu d. Religius 6. Menjelang hari raya idul fitri, ibu membuat kue kering untuk dijual. Ibu telah melakukan tindakan ekonomi berupa? a. Tindakan produksi b. Tindakan konsumsi c. Tindakan distribusi d. Tindakan sosialisasi	Sedang Sedang	5 6
			▪ Menyebutkan faktor-faktor penyebab kelangkaan	7. Masyarakat Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Adapun penyebab terjadinya kelangkaan di sebabkan oleh? a. Perbedaan letak	Sedang Sedang	7 8

				geografis b. Pertumbuhan penduduk c. Sumberdaya alam terbatas d. Kemampuan produksi 8. Papua kaya akan sumber daya mineral. Namun masyarakat Papua tidak mampu mengelola. Faktor kelangkaan disebabkan oleh? a. Sumber daya manusia b. Sumber daya alam c. Kewirausahaan d. Sumber daya modal		
			▪ Menyebutkan cara mengatasi kelangkaan	9. Penebangan hutan secara liar menyebabkan hutan menjadi gundul. Upaya yang dapat kita lakukan untuk mengatasinya yaitu? a. Melakukan tebang pilih b. Membatasi pengelolaan hutan c. Tidak melakukan eksploitasi hutan	Sedang Sedang	9 10

				d. Melakukan penanaman kembali 10. Pohon bayur saat ini semakin langka ditemukan. Hal yang dapat kita lakukan untuk mengatasi kelangkaan pohon bayur adalah? a. Melakukan reboisasi b. Mengeksplorasi hutan c. Membuat terasering d. Menggunakan bahan alternatif lain		
			▪ Menjelaskan pengertian kebutuhan	11. Makan dan minum adalah kebutuhan makhluk hidup. Makan dan minum adalah kebutuhan primer. Kebutuhan primer adalah? a. Kebutuhan mutlak yang harus segera dipenuhi b. Kebutuhan pelengkap c. Kebutuhan yang sifatnya individu d. Kebutuhan barang mewah	Mudah Mudah	11 12

				12. Pak Rafi membeli sebuah mobil mewah terbaru. Ilustrasi diatas, pak Rafi sedang memenuhi kebutuhan yang bersifat? a. Primer b. Sekunder c. Tersier d. Material		
			▪ Menyebutkan jenis-jenis kebutuhan	13. Pemerintah memberikan bantuan untuk rakyat miskin guna memenuhi kebutuhan primer. Yang tidak masuk kebutuhan primer? a. Gula b. Telur c. Beras d. Tas 14. Setiap pagi Dani selalu berolahraga untuk menjaga kesehatan. Dalam hal ini, olahraga adalah alat pemuas kebutuhan? a. Individu	Sedang Sedang Mudah Sedang	13 14 15 16

				b. Rohani c. Jasmani d. Masa akan datang 15. Ibu membeli obat di apotek untuk Rani yang sakit, bila melihat waktunya, kebutuhan tersebut dinamakan kebutuhan? a. Primer b. Sekarang c. Mendesak d. Akan datang 16. Siswa membutuhkan paket data untuk pembelajaran online. Paket data dalam hal ini adalah kebutuhan yang bersifat? a. Primer b. Sekunder a. Tersier b. Mendesak		
			▪ Menjelaskan skala prioritas	17. Fahri menggunakan HP untuk belajar online dibandingkan bermain game online. Hal yang dilakukan Fahri	Sedang Sedang	17 18

				adalah upaya untuk? a. Menyusun skala prioritas b. Meningkatkan mutu sumber daya manusia c. Memecahkan kelangkaan barang d. Memanfaatkan barang 18. Seorang pengusaha membuat skala prioritas untuk mempertimbangkan keuntungan menjalankan bisnisnya. Tujuannya adalah? a. Bisa mendapatkan keuntungan b. Agar bisa menabung c. Dapat menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi lebih dulu d. Dapat membeli mobil mewah		
			▪ Menyebutkan faktor-faktor	19. Ketika lebaran ketupat, masyarakat membutuhkan daun kelapa. Hal ini	Sedang Sedang	19 20

			yang mempengaruh i kebutuhan	menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh? a. Agama b. Adat istiadat c. Lingkungan d. Kebutuhan 20. Petani membutuhkan air untuk menanam padi di sawah. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh faktor? a. Cuaca b. Iklim c. topografi d. Lingkungan		
			▪ Menjelaskan jenis-jenis barang sebagai alat kebutuhan	21. Seragam sekolah adalah kebutuhan primer siswa SMP dan almamater kebutuhan primer mahasiswa. Faktor penyebab perbedaan kebutuhan? a. Kemajuan pendidikan b. Tingkat pendidikan c. Agama	Sedang Sedang Sedang Sedang Mudah	21 22 23 24 25

				d. Masuknya budaya asing 22. Edo membeli makan untuk dirinya, Pak Ahmad menjual makanan untuk orang di pabrik. Makanan kebutuhan yang bersifat? a. Sekarang dan yang akan datang b. Rohani dan jasmani c. Primer dan sekunder d. Individu dan kelompok 23. Mesi selalu tepat waktu untuk melaksanakan sholat berjama'ah di masjid. Berdasarkan ilustrasi diatas, Mesi sedang berusaha untuk memenuhi kebutuhan.... a. Primer b. Jasmani c. Spiritual d. Individu 24. Siswa membutuhkan alat elektronik untuk belajar daring. Yang termasuk alat untuk pembelajaran daring adalah?		
--	--	--	--	---	--	--

				a. 		
				b. 		
				c. 		

d.



25. Sebagai kepala keluarga pak Fajar sudah menyiapkan kebutuhan dimasa yang akan datang untuk anaknya. Berikut yang termasuk kebutuhan yang akan datang adalah....

a.



				b. 		
				c. 		
				d. 		

LAMPIRAN 13

Materi Pembelajaran IPS

Materi Pembelajaran IPS

Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

1. Kelangkaan Sebagai Permasalahan Ekonomi

a. Pengertian Kelangkaan

Kelangkaan dalam ilmu ekonomi biasa diartikan sebagai suatu kondisi ketika jumlah ketersediaan sumber daya ekonomi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia tidak seimbang dengan jumlah kebutuhan manusia tersebut. Hal ini berarti kelangkaan terjadi akibat jumlah kebutuhan manusia lebih banyak dibandingkan dengan jumlah alat pemuas kebutuhannya. Oleh karena itu untuk mendapatkan sumber daya yang langka dibutuhkan pengorbanan berupa tenaga, waktu dan uang. Adapun alat pemuas kebutuhan disebut langka, ketika:

- 1) Jumlahnya lebih kecil dibandingkan jumlah yang dibutuhkan manusia
- 2) Tidak memberi hasil yang cukup untuk memenuhi kebutuhan manusia
- 3) Untuk memperolehnya dibutuhkan biaya atau pengorbanan

b. Faktor-Faktor Kelangkaan

- 1) Terbatasnya jumlah sumber daya dan alat pemuas kebutuhan yang ada di alam akan tetapi tidak semua benda yang tersedia di alam dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia.
- 2) Kerusakan sumber daya alam akibat ulah manusia
Eksplorasi manusia pada sumber daya alam yang mengakibatkan kerusakan. Misalnya penebangan hutan secara liar mengakibatkan hutan menjadi rusak dan gundul.
- 3) Keterbatasan kemampuan manusia mengolah sumber daya alam

Keterbatasan kemampuan untuk mengolah ini terjadi karena kurangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta kekurangan modal dan faktor yang lainnya

c. Sumber Daya yang Langka

1) Kelangkaan sumber daya alam

Kelangkaan sumber daya alam merupakan terbatasnya persediaan yang terdapat di alam, baik sumber daya biotik (hewan dan tumbuhan) atau sumber daya abiotik (tanah, air, udara, iklim dan barang tambang)

2) Kelangkaan sumber daya manusia

Kelangkaan sumber daya manusia berarti sulit ditemukan manusia yang berkualitas yang memiliki pengetahuan dan keahlian yang dapat menjalankan kegiatan perekonomian

3) Kelangkaan sumber daya modal

Sumber daya modal sangat dibutuhkan pada saat proses produksi barang maupun jasa. Modal bukan saja berbentuk uang, melainkan mesin, bahan baku, gedung dan lain sebagainya.

d. Usaha untuk Mengatasi Kelangkaan

- 1) Meningkatkan sumber daya manusia dalam menggali dan memanfaatkan potensi yang dimiliki
- 2) Berlaku bijak dalam memanfaatkan sumberdaya yang ada sehingga dapat menggunakan secara efektif dan efisien
- 3) Memproduksi barang baru dengan alat produksi yang sudah ada
- 4) Mengganti alat pemenuhan kebutuhan yang harganya mahal dengan yang lebih terjangkau
- 5) Membuat skala prioritas kebutuhan

2. Kebutuhan Manusia

Kebutuhan dan keinginan manusia adalah hal yang berbeda. Kebutuhan manusia merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia, misalnya

manusia membutuhkan makan agar kenyang dan memperoleh energi. Keinginan adalah sesuatu yang bersifat luas dan tidak terbatas, misalnya Rani belajar dengan giat agar mendapat peringkat satu dikelasnya. Kebutuhan setiap manusia berbeda antara satu dengan yang lain. Beberapa faktor yang memengaruhi kebutuhan yaitu keadaan alam, adat istiadat, agama, perdaban, serta perkembangan teknologi.

b. Macam-Macam Kebutuhan

1) Macam-macam kebutuhan menurut tingkatannya

a. Kebutuhan primer

Kebutuhan primer adalah kebutuhan pokok yang harus dipenuhi untuk kelangsungan hidup manusia. Contohnya yaitu, makan, minum, pakaian, tempat tinggal dan handphone.

b. Kebutuhan sekunder

Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan pelengkap setelah kebutuhan pokok terpenuhi. Contohnya antara lain perabot rumah tangga, tas, paket data, sepeda motor, kursi, meja, alat olahraga dan pendidikan.

c. Kebutuhan tersier

Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi dengan baik. Contoh kebutuhan tersier yakni perhiasan berlian, mobil mewah, pesawat.

2) Macam-macam kebutuhan menurut waktu penggunaannya

a. Kebutuhan sekarang

Kebutuhan sekarang adalah kebutuhan yang bersifat mendesak dan tidak dapat ditunda. Contoh kebutuhan sekarang yaitu kebutuhan obat-obatan bagi orang sakit, kebutuhan jasa pemadam kebakaran, payung saat hujan dan lain sebagainya.

b. Kebutuhan mendesak

Kebutuhan mendesak adalah kebutuhan kritis yang sifatnya tiba-tiba. Misalnya bantuan untuk masyarakat yang terkena bencana alam, kebutuhan konsultasi kesehatan atau pengacara.

c. Kebutuhan yang akan datang

Kebutuhan yang akan datang merupakan kebutuhan yang mengarah untuk masa depan baik dalam jangka pendek atau panjang. misalnya menabung di bank, asuransi, tabungan hari tua bagi orang yang akan pension.

3) Macam-macam kebutuhan menurut subjek

a. Kebutuhan individual

Kebutuhan individual berhubungan langsung dengan kebutuhan pribadi perseorangan. Misalnya kebutuhan pakaian seorang karyawan perbankan berbeda dengan pakaian seorang guru.

b. Kebutuhan kelompok

Kebutuhan kelompok merupakan kebutuhan yang bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan umum atau orang banyak yang berhubungan dengan kesejahteraan, ketertiban, keindahan dan kemakmuran masyarakat. Contohnya jalan raya bagi pengguna jalan, dan pasar untuk jual beli barang untuk masyarakat.

4) Kebutuhan berdasarkan wujud kebutuhan

a. Kebutuhan material

Kebutuhan material adalah kebutuhan yang berwujud nyata dan dapat dinikmati secara langsung. Contohnya makan nasi dapat dirasakan kenikmatannya, minum air dapat menghilangkan haus dan rumah nyaman untuk berlindung.

b. Kebutuhan spiritual

Kebutuhan spiritual adalah kebutuhan yang dihubungkan dengan benda tak berwujud yang tidak dapat diraba dan dilihat namun dapat dirasakan dalam hati. Contohnya orang Islam sholat di masjid, orang Kristen beribadah di gereja dan yang lainnya.

LAMPIRAN 14

Soal Evaluasi Pembelajaran IPS Pada Aplikasi Kahoot

Soal Evaluasi Pada Aplikasi Kahoot

1. Meledaknya kilang minyak PT Pertamina menyebabkan masyarakat kesulitan mendapat tabung gas LPG. Kondisi ini disebut?
 - a. Keterpurukan
 - b. Kelangkaan
 - c. Kebutuhan
 - d. Ketimpangan
2. Bencana alam yang terjadi di Adonara menyebabkan banjir dan masyarakat sulit mendapat air bersih. Kondisi ini disebut?
 - a. Kekurangan air bersih
 - b. Kehilangan sumber air bersih
 - c. Kelangkaan sumber air bersih
 - d. Kesenjangan sosial
3. Pada masa pandemi Covid-19 banyak perusahaan tutup sehingga semua karyawan kehilangan pekerjaan. Kondisi ini disebut?
 - a. Permasalahan ekonomi
 - b. Permasalahan konsumen
 - c. Permasalahan pasar
 - d. Permasalahan produksi
4. Permintaan masker semakin meningkat dimasa Covid-19. Kegiatan ini menunjukkan pemecahan permasalahan ekonomi yaitu?



- a. Untuk siapa barang diproduksi
 - b. Bagaimana cara memproduksi
 - c. Barang apa yang harus diproduksi
 - d. Berapa banyak barang diproduksi
5. Seorang pedagang roti mengambil keuntungan dalam berdagang. Berdasarkan contoh diatas, pedagang roti bertindak sebagai makhluk?
 - a. Sosial
 - b. Ekonomi
 - c. Individu

- d. Religius
- 6. Menjelang hari raya idul fitri, ibu membuat kue kering untuk dijual. Ibu telah melakukan tindakan ekonomi berupa?
 - a. Tindakan produksi
 - b. Tindakan konsumsi
 - c. Tindakan distribusi
 - d. Tindakan sosialisasi
- 7. Masyarakat Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Adapun penyebab terjadinya kelangkaan di sebabkan oleh?
 - a. Perbedaan letak geografis
 - b. Pertumbuhan penduduk
 - c. Sumberdaya alam terbatas
 - d. Kemampuan produksi
- 8. Papua kaya akan sumber daya mineral. Namun masyarakat papua tidak mampu mengelola. Faktor kelangkaan disebabkan oleh?
 - a. Sumber daya manusia
 - b. Sumber daya alam
 - c. Kewirausahaan
 - d. Sumber daya modal
- 9. Penebangan hutan secara liar menyebabkan hutan menjadi gundul. Upaya yang dapat kita lakukan untuk mengatasinya yaitu?
 - a. Melakukan tebang pilih
 - b. Membatasi pengelolaan hutan
 - c. Tidak melakukan eksploitasi hutan
 - d. Melakukan penanaman kembali
- 10. Pohon bayur saat ini semakin langka ditemukan. Hal yang dapat kita lakukan untuk mengatasi kelangkaan pohon bayur adalah?
 - a. Melakukan reboisasi
 - b. Mengeksploitasi hutan
 - c. Membuat terasering
 - d. Menggunakan bahan alternatif lain
- 11. Makan dan minum adalah kebutuhan makhluk hidup. Makan dan minum adalah kebutuhan primer. Kebutuhan primer adalah?
 - a. Kebutuhan mutlak yang harus segera dipenuhi
 - b. Kebutuhan pelengkap
 - c. Kebutuhan yang sifatnya individu
 - d. Kebutuhan barang mewah
- 12. Pak Rafi membeli sebuah mobil mewah terbaru. Ilustrasi diatas, pak Rafi sedang memenuhi kebutuhan yang bersifat?
 - a. Primer

- b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. Material
13. Pemerintah memberikan bantuan untuk rakyat miskin guna memenuhi kebutuhan primer. Yang tidak masuk kebutuhan primer?
- a. Gula
 - b. Telur
 - c. Beras
 - d. Tas
14. Setiap pagi Dani selalu berolahraga untuk menjaga kesehatan. Dalam hal ini, olahraga adalah alat pemuas kebutuhan?
- a. Individu
 - b. Rohani
 - c. Jasmani
 - d. Masa akan datang
15. Ibu membeli obat di apotek untuk Rani yang sakit, bila melihat waktunya, kebutuhan tersebut dinamakan kebutuhan?
- a. Primer
 - b. Sekarang
 - c. Mendesak
 - d. Akan datang
16. Siswa membutuhkan paket data untuk pembelajaran online. Paket data dalam hal ini adalah kebutuhan yang bersifat?
- a. Primer
 - b. Sekunder
 - c. Tersier
 - d. Mendesak
17. Fahri menggunakan HP untuk belajar online dibandingkan bermain game online.
Hal yang dilakukan Fahri adalah upaya untuk?
- a. Menyusun skala prioritas
 - b. Meningkatkan mutu sumber daya manusia
 - c. Memecahkan kelangkaan barang
 - d. Memanfaatkan barang
18. Seorang pengusaha membuat skala prioritas untuk mempertimbangkan keuntungan menjalankan bisnisnya. Tujuannya adalah?
- a. Bisa mendapatkan keuntungan
 - b. Agar bisa menabung
 - c. Dapat menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi terlebih dahulu
 - d. Dapat membeli mobil mewah

19. Ketika lebaran ketupat, masyarakat membutuhkan daun kelapa. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh?
- Agama
 - Adat istiadat**
 - Lingkungan
 - Kebutuhan
20. Petani membutuhkan air untuk menanam padi di sawah. Hal ini menunjukkan kebutuhan manusia dipengaruhi oleh faktor?
- Cuaca**
 - Iklim
 - topografi
 - Lingkungan
21. Seragam sekolah adalah kebutuhan primer siswa SMP dan almamater kebutuhan primer mahasiswa. Faktor penyebab perbedaan kebutuhan?
- Kemajuan pendidikan
 - Tingkat pendidikan**
 - Agama
 - Masuknya budaya asing
22. Edo membeli makan untuk dirinya, Pak Ahmad menjual makanan untuk orang di pabrik. Makanan kebutuhan yang bersifat?
- Sekarang dan yang akan datang
 - Rohani dan jasmani
 - Primer dan sekunder
 - Individu dan kelompok**
23. Mesi selalu tepat waktu untuk melaksanakan sholat berjama'ah di masjid. Ilustrasi diatas, Mesi sedang memenuhi kebutuhan?
- Primer
 - Jasmani
 - Spiritual**
 - Individu
24. Siswa membutuhkan alat elektronik untuk belajar daring. Yang termasuk alat untuk pembelajaran daring adalah?
- -



c.



d.



25. Pak Fajar sudah menyiapkan kebutuhan dimasa akan datang untuk anaknya.
Yang termasuk kebutuhan di masa akan datang?

a.



b.



c.



d.



RUBRIK PENILAIAN

EVALUASI MENERAPKAN APLIKASI KAHOOT

No	Deskripsi Jawaban yang Benar	Skor
1	B. Kelangkaan	4
2	C. Kelangkaan sumber air bersih	4
3	A. Permasalahan ekonomi	4
4	C. Barang apa yang harus diproduksi	4
5	B. Ekonomi	4
6	A. Tindakan produksi	4
7	B. Pertumbuhan penduduk	4
8	A. Sumber daya manusia	4
9	D. Melakukan penanaman kembali	4
10	A. Melakukan reboisasi	4
11	A. Kebutuhan mutlak yang harus segera dipenuhi	4
12	C. Tersier	4
13	D. Tas	4
14	C. Jasmani	4
15	B. Sekarang	4
16	A. Primer	4
17	A. Menyusun skala prioritas	4
18	C. Dapat menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi terlebih dahulu	4
19	B. Adat Istiadat	4
20	A. Cuaca	4
21	B. Tingkat Pendidikan	4
22	D. Individu dan kelompok	4
23	C. Spiritual	4
24	C. Handphone	4
25	C. Rumah	4
Jumlah		100

LAMPIRAN 15

Instrumen Wawancara

INTRUMEN WAWANCARA PELAKSANAAN EVALUASI PEMBELAJARAN IPS

Tujuan Wawancara

Mengetahui pelaksanaan evaluasi pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS kelas VII

Waktu Wawancara

Hari dan Tanggal : 14 September 2020

Waktu : 10.00-11.00

Tempat : SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

Narasumber : Drs.Mulhari

Pewawancara : Ulfaria

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah sekolah telah menerapkan Kurikulum 2013 revisi?	Kurikulum 2013 revisi telah diterapkan di sekolah sejak tahun 2016
2	Berapa jumlah siswa kelas VII?	Jumlah siswa di kelas VII rata-rata 20 siswa perkelas
3	Apakah pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas VII telah menggunakan bantuan teknologi?	Sudah, biasanya menggunakan google classroom untuk tugas harian/mingguan tetapi untuk pelaksanaan UTS maupun UAS masih menggunakan kertas dan siswa mengerjakan secara manual
4	Bagaimana bentuk soal evaluasi yang biasa digunakan?	Biasanya menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20-25 soal dan untuk Esai 5-10 soal
5	Apa saja kendala yang dialami saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas VII?	Pada saat pelaksanaan evaluasi siswa kurang fokus mengerjakan soal, banyak siswa ramai sendiri, siswa saling menukar jawaban sehingga rata-rata jawabannya sama. Selain itu juga proses pengoreksian jawaban siswa dilakukan secara manual sehingga memerlukan banyak waktu dan kurang efektif.

INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 7 TAJINAN

Tujuan wawancara

Mengetahui minat siswa ketika mengikuti pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS dan mengetahui kendala siswa ketika mengerjakan soal evaluasi pembelajaran.

Waktu wawancara

Hari dan tanggal : 5 Oktober 2020

Waktu : 09.00-10.00

Tempat : SMP Muhammadiyah 7 Tajinan

Narasumber : Siswa kelas VII

Pewawancara : Ulfaria

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pelajaran IPS menurut kalian?	Agak sulit, membingungkan, banyak hafalannya dan kurang menyenangkan.
2.	Bagaimana perasaan kalian saat melaksanakan evaluasi pembelajaran IPS?	Merasa panik, dan tegang karena banyak soal yang belum dipahami dan jarang ada gambarnya
3.	Apakah kalian sudah pernah mengerjakan tugas rumah atau evaluasi pembelajaran seperti google classroom?	Pernah tetapi jarang karena guru biasanya memberikan tugas rumah untuk mengerjakan LKS
4.	Apakah kalian memiliki smartphone? Biasanya kalian gunakan untuk apa?	Punya, digunakan untuk belajar online, main game dan lain-lain
5.	Apakah kalian mau memanfaatkan handhone untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran?	Mau
6.	Bagaimana evaluasi pembelajaran yang kalian sukai?	Yang menyenangkan dan menarik seperti kuis pilihan ganda

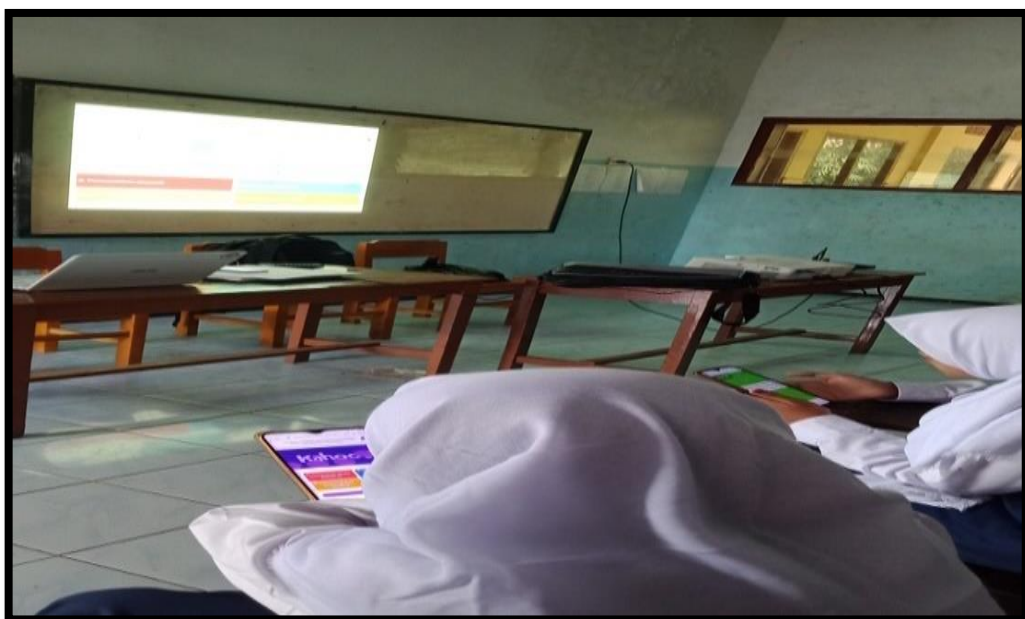
LAMPIRAN 16**Dokumentasi**

Gambar 1

Proses Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kahoot*

Gambar 2

Siswa Mengerjakan Soal Kuis Evaluasi



Gambar 3

Wawancara Dengan Siswa Kelas VII

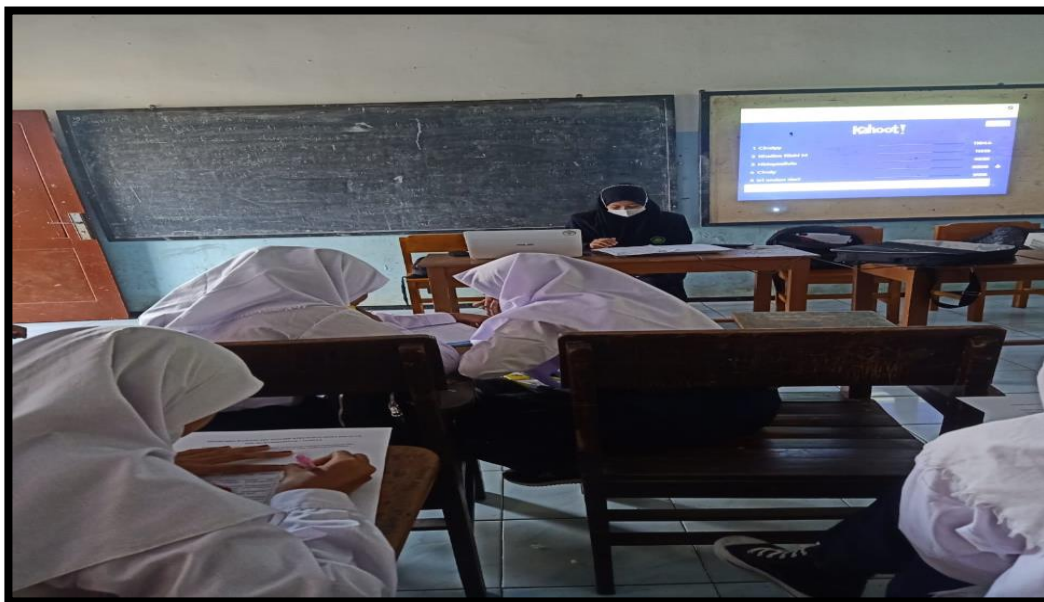


Gambar 4

Wawancara serta Validasi Produk Dengan Guru Pelajaran IPS



Gambar 5
Proses Pengisian Angket Oleh Siswa



Gambar 6
Foto Bersama Siswa Kelas VII



LAMPIRAN 17**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ulfaria
 NIM : 17130048
 Tempat Tanggal Lahir : Malang, 13 Juni 1998
 Fak./Jur./Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan IPS
 Alamat : Jl. Masjid Ainul Yaqin RT 25 RW 06
 Sumbersuko, Kec. Tajinan, Kab. Malang
 No telepon : 085718548074
 Email : ulfaria1998@gmail.com

Riwayat Pendidikan

Jenjang	Tahun	Tempat
SD	2005 - 2010	MIM Nurul Islam
SMP	2011 - 2013	SMP Muhammadiyah 7
MA	2014 - 2016	Ma Muhammadiyah 1
Perguruan Tinggi	2017 - 2021	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang